

Vidéo en scène : lumière, matière et poésie

Ludovic Fouquet

Numéro 170 (1), 2019

Métiers de la scène

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/90090ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (imprimé)

1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Fouquet, L. (2019). Vidéo en scène : lumière, matière et poésie. *Jeu*, (170), 32–37.

VIDÉO EN SCÈNE: LUMIÈRE, MATIÈRE ET POÉSIE

Ludovic Fouquet

Pour rendre compte de l'effervescence actuelle de la vidéo sur scène, nous avons rencontré trois vidéastes représentatifs d'une diversité d'approches : Stéphanie Jasmin, Keven Dubois et Félix Fradet-Faguy.

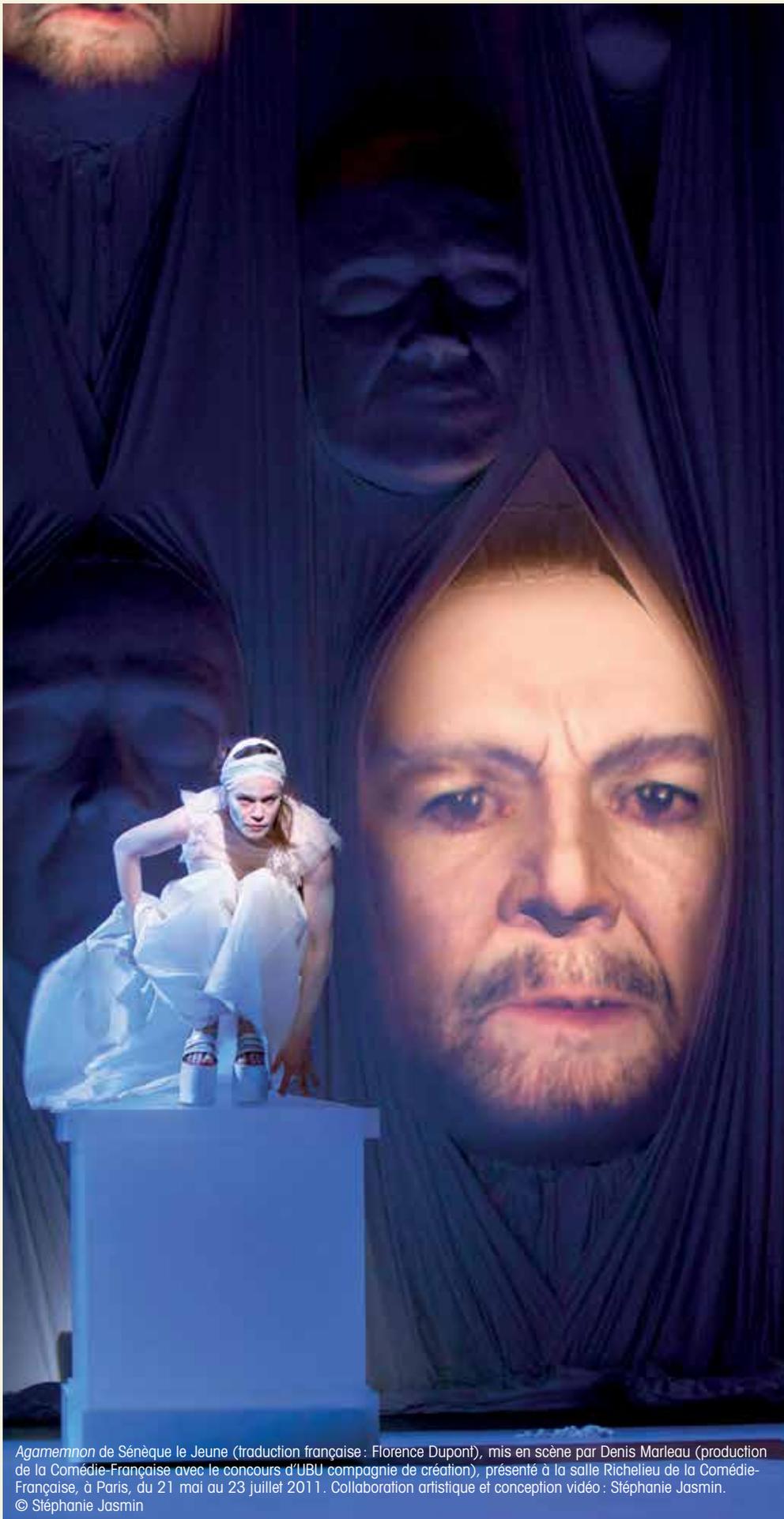




Stéphanie Jasmin accompagne depuis plus de 15 ans les créations d'UBU, et sa démarche relie intimement vidéo et scénographie—elle vient d'ailleurs d'être récompensée par le prestigieux prix Siminovitch en conception vidéo et scénographie. Elle a fait des études en histoire de l'art à l'école du Louvre (Paris), puis en réalisation à Concordia. Dès sa sortie de l'université, elle collabore avec la compagnie théâtrale UBU et, à partir d'*Au cœur de la rose* de Pierre Perrault (2002), elle sera de toutes ses créations. Pas uniquement comme vidéaste, mais comme cocréatrice ou cometteuse en scène avec Denis Marleau, et souvent comme scénographe. Elle porte non seulement plusieurs casquettes, mais déploie surtout une réflexion dans la durée, tant pour approfondir un questionnement que pour collaborer avec les mêmes concepteurs et conceptrices.

UNE APPROCHE CINÉMATOGRAPHIQUE DU THÉÂTRE

«La pièce de Pierre Perrault venait du même univers que ses films, dit Stéphanie Jasmin. J'ai tiré de ceux-ci des micro-plans de quelques secondes, que j'ai mis en boucle et ralentis, comme pour les déréaliser. Ces images bordaient la scène en haut et en bas, comme un écran tronqué: le théâtre surgissait dans un cadre cinématographique. Ma transition "cinéma-vidéo-théâtre" est donc passée par Pierre Perrault et ses films. En faisant cela, j'ai réalisé qu'on ne traite pas l'image de la même façon au cinéma qu'au théâtre; au contraire, on travaille presque en sourdine, un peu comme pour l'environnement sonore, ou en musique quand il faut se fondre dans un ensemble. J'ai fait de la conception vidéo à partir de là sur toutes nos pièces et j'ai commencé une collaboration technique avec Pierre Laniel, qui m'accompagne en montage vidéo et design.»



Agamemnon de Sénèque le Jeune (traduction française : Florence Dupont), mis en scène par Denis Marleau (production de la Comédie-Française avec le concours d'UBU compagnie de création), présenté à la salle Richelieu de la Comédie-Française, à Paris, du 21 mai au 23 juillet 2011. Collaboration artistique et conception vidéo : Stéphanie Jasmin
© Stéphanie Jasmin

Son expérience en cinéma a marqué la conceptrice, qui réalise le plus souvent ses images elle-même : « Le tournage est resté quelque chose de très important, c'est à ce moment que je trouve le langage du spectacle. Chaque fois, il s'agit d'une errance avec ma caméra, mais avec une idée assez précise de l'univers poétique dans lequel je veux aller chercher les choses. Et chaque fois, je trouve en filmant. » Lorsqu'elle signe la scénographie, image et espace sont élaborés dans une même conception : « Ça fait partie du cadrage de l'espace. Quand je pense à l'image, je l'imagine toujours dans un lieu, un écrin. Quand je ne fais pas la scénographie, on se parle très tôt avec le concepteur ou la conceptrice. Par exemple, avec Michel Goulet, pour la Comédie-Française¹, nous nous questionnions sur la place des chœurs. Ils représentent des éléments fondamentaux du texte, mais nous souhaitions également avoir l'acteur seul en scène. Alors, que faire avec les chœurs, comment les faire quitter le plateau ? On a travaillé en si étroite collaboration que j'ai pu faire tous mes essais (des projections sur 15 masques de tailles différentes) dans l'atelier de Michel, qui a les mêmes dimensions que la scène de la Comédie-Française. On doit éprouver très vite, en maquette ou dans le décor, ce que donne la projection. Les maquettes font au moins 1 m x 1,5 m de long, elles sont suffisamment grandes pour qu'on puisse tester l'intensité des projections, leur qualité, leur rythme, leurs couleurs. On convie aussi l'éclairagiste pour qu'il voie l'espace et la lumière résiduelle. »

C'est ainsi que, pour *Le Roi Lear*² ou *Les Diablogues*³, le concepteur d'éclairage assurerait également la direction photo des tournages, réalisés avec les maquettes visibles sur le plateau, afin que les lumières du tournage et du plateau aient la même cohérence. Pour *Les Diablogues*, ces maquettes d'appartements parisiens (munies de petits *green screen*

1. *Agamemnon* de Sénèque, créé le 21 mai 2011 à la Comédie-Française, à Paris.

2. Création le 13 mars 2012 au Théâtre du Nouveau Monde, à Montréal.

3. Création le 29 mars 2016 au Théâtre du Rideau Vert, à Montréal.

« En lumière-vidéo, l'image sert à éclairer ; ce n'est pas tant le contenu qui est intéressant que la lumière produite par cette vidéo, une lumière en mouvement, avec des qualités de textures, de couleurs, que l'on va penser dans une véritable dramaturgie. » — Keven Dubois

dans les fenêtres) étaient la base du décor, on y a filmé des mouvements de caméra, qui se confondaient avec les mouvements de meubles identiques sur le plateau. Chez UBU, « on travaille toujours en deux étapes, la première autour d'une maquette ». Lors de l'entrée en salle, les divers concepteurs et conceptrices ont donc déjà pu explorer certaines pistes sur ces maquettes.

IMAGES SCÉNIQUES ET CAMÉRAS LIVE

À tout juste 27 ans, Félix Fradet-Faguy multiplie les collaborations (Robert Lepage, Cirque du Soleil, Lemieux et Pilon, plusieurs opéras en cours) avec des propositions d'intégration vidéo qui abordent toutes sortes de dispositifs et d'échelles (de toutes petites boîtes installatives en préparation pour un projet encore secret à New York, des jeux de caméra *live* dans le dispositif de 887, en passant par les projections sur les façades de Montréal—*Cité-Mémoire*—ou sur les silos de Québec, pour *Le Moulin à images*).

Le travail sur des maquettes est omniprésent dans la démarche de Félix Fradet-Faguy, dont le parcours est lié à l'éclairage et au cinéma d'animation. C'est par sa première collaboration avec Ex Machina qu'il est revenu vers le spectacle vivant. Il a passé des mois dans le noir, face à la grande maquette du *Moulin à images*—aventure qu'il a rejointe en 2011, l'année où a été présentée la version 3D. Toutes sortes d'essais pouvaient se faire sur cette maquette, mais il fallait savoir que « ce que l'on voyait sur l'écran ou la maquette, sans lunettes 3D, n'était pas du tout le rendu final : les couleurs étaient très saturées. La maquette est pratique pour tester des échantillons ; je travaille par exemple avec un-e scénographe, qui expérimente avec un projecteur de diapositives afin de voir la réaction de la lumière. Parfois, il s'agit de maquette virtuelle, en modélisation. » Sur *Toruk*, du Cirque du Soleil (2015), la vidéo vient apporter de la lumière et de la couleur sur un dispositif tout gris—une sorte de grande patinoire avec une île et de grands arbres—, qui était déjà défini lorsque

le concepteur s'est intégré à l'équipe de production. « Avec Normal Studio, il y a un outil nommé Preview, qui permet d'obtenir une simulation sur un écran de la manière dont le contenu va être appliqué sur un décor, explique Félix Fradet-Faguy. J'avais pris tous les modèles 3D du dispositif et je pouvais les déployer comme un patron de couture déplié, avec tous les éléments mis à plat. J'arrive de mieux en mieux à intervenir tôt dans un processus, mais je me joins parfois à une production un peu tard, comme si on réalisait d'un coup qu'on avait besoin de vidéo ! Mais, bien sûr, chez Ex Machina et au Cirque du Soleil, j'interviens dès les premiers balbutiements. »

Félix Fradet-Faguy considère former un trio avec l'éclairagiste et le ou la scénographe, dans lequel les recherches avancent de front, avec le souci que le dispositif puisse « être beau, même sans la vidéo ». Ainsi, le spectacle de Robert Lepage 887⁴ s'est d'abord construit avec une toute petite équipe, en bricolant. « La vidéo devenait un outil de *brainstorm*, elle devenait le décor. Pendant trois semaines, je produisais et trouvais sur internet toutes sortes de matière vidéo-décor. On est arrivé à un bout-à-bout, puis c'est à partir de ça que le décor a été pensé, avec cette maquette centrale. J'ai ensuite travaillé à y intégrer les images. On a refait quatre ou cinq fois la façade au fur et à mesure que l'histoire avançait. » Une fois toutes les séquences prototypées, un tournage final très précis était prévu pour les séquences d'images représentant les habitant-es de l'immeuble. Pendant ce processus, Fradet-Faguy a étroitement travaillé avec Laurent Routhier, le concepteur d'éclairages, afin que les images scéniques et celles des caméras *live* soit reliées : « Je faisais attention d'avoir la même qualité de lumière dans mes rendus 3D. Le fait d'avoir un processus long nous a permis de peaufiner les images, car c'est vraiment un *show* de détails. »

Félix Fradet-Faguy fabrique souvent son propre matériau, renouant volontiers avec

l'animation. « Dans 887, j'ai travaillé avec un mélange d'archives, des images que j'ai créées, du tournage et de l'animation 2D traditionnelle. Je suis allé puiser dans tout ce que j'avais appris. Aujourd'hui, je propose un contenu vidéo technologique, qui peut s'appuyer sur de l'animation traditionnelle ou du tournage, tout en tenant compte des spécificités de la scène. J'explore aussi des installations, comme pour le projet à New York, ou de la réalité mixte, par exemple pour la reprise de *Icare* de 4D Art, transposée en réalité virtuelle (grâce à des casques de vision). Les images sont alors mises en 3D et deviennent des décors infinis, on peut même toucher des éléments de scénographie. »

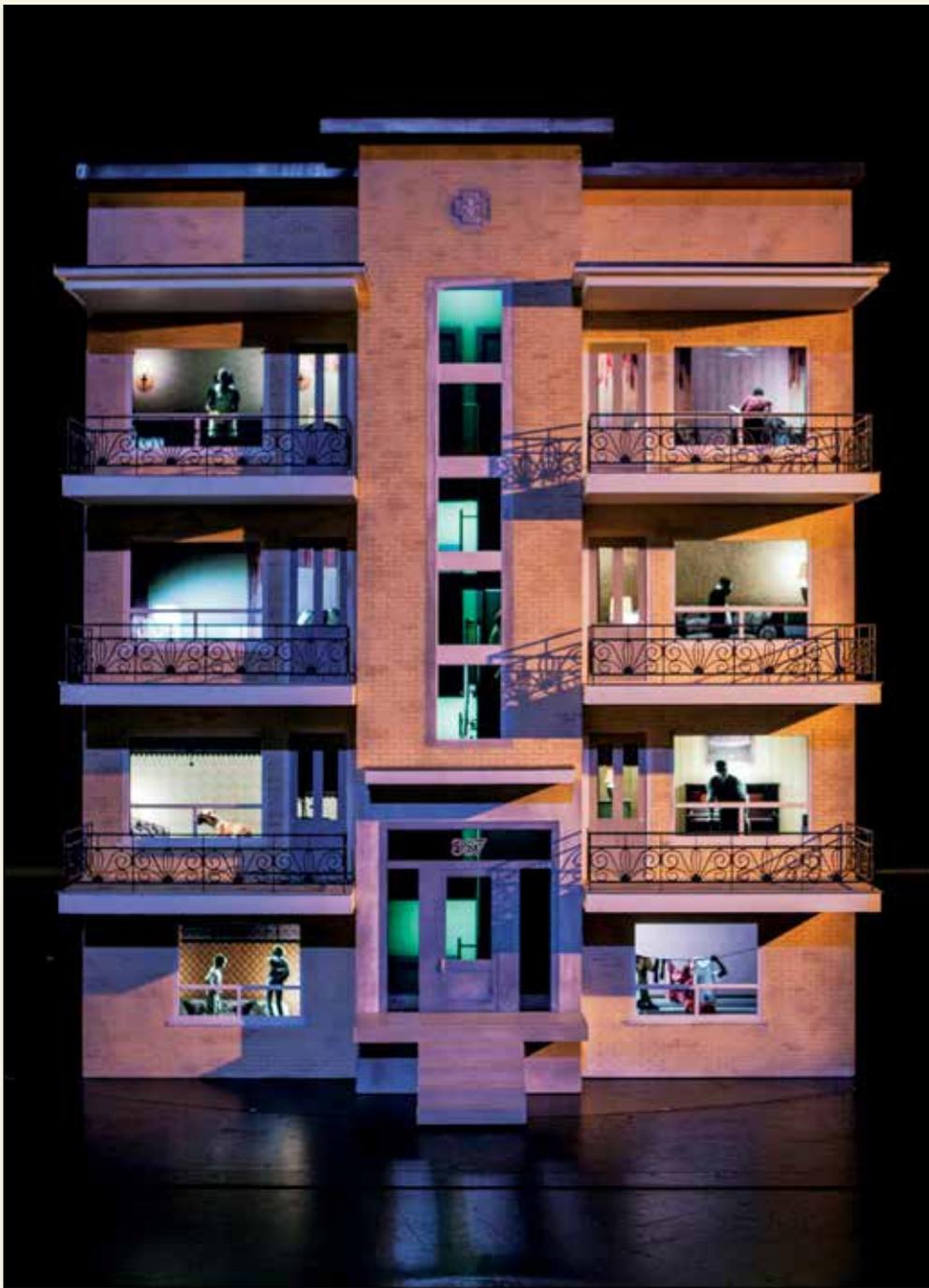
LA LUMIÈRE-VIDÉO COMME ÉLÉMENT DRAMATURGIQUE

Keven Dubois, 32 ans, omniprésent sur les scènes de Québec et bientôt lancé en orbite avec Ex Machina, exploite depuis 2010 un riche filon lumière et vidéo, et signe de plus en plus les deux conceptions. La synthèse de son parcours caractérise ses conceptions scéniques, de plus en plus orientées vers la lumière-vidéo. Des études de cinéma l'ont préparé à penser le rapport à l'image, mais c'est surtout lors de son baccalauréat en théâtre à l'Université Laval que sa passion pour la lumière s'est déclarée. Il rencontre alors le professeur Robert Faguy, qui l'oriente vers un projet de maîtrise sur la lumière-vidéo.

« En lumière-vidéo, l'image sert à éclairer ; ce n'est pas tant le contenu qui est intéressant que la lumière produite par cette vidéo, une lumière en mouvement, avec des qualités de textures, de couleurs, que l'on va penser dans une véritable dramaturgie », dit Keven Dubois. Lui qui a signé aussi bien des éclairages que des conceptions vidéo est de plus en plus engagé dans les deux volets sur un même projet⁵. Travaillant en étroite

5. C'était le cas à Québec, à l'automne 2018, pour *Le Vrai Monde ?* de Michel Tremblay, mis en scène par Marie-Hélène Gendreau au Théâtre du Trident, pour *The Dragonfly of Chicoutimi* de Larry Tremblay, mis en scène par Patric Saucier à la Bordée, ou pour *La fille qui s'promène avec une hache*, écrite et mise en scène par Léa Aubin et Gabriel Cloutier Tremblay, à Premier Acte.

4. Création le 24 février 2015 au Lieu unique, à Nantes.



887, texte, mise en scène et interprétation de Robert Lepage (Ex Machina). Conception des images : Félix Fradet-Faguy.
© Félix Fradet-Faguy

collaboration avec le ou la scénographe, il cherche souvent à « faire en sorte qu'on oublie l'écran le plus vite possible. Ce que j'aime le plus, c'est utiliser des écrans qu'on ne perçoit pas comme tels. » Il prend plaisir à devoir s'adapter à une proposition scénographique.

« Pour *The Dragonfly of Chicoutimi*, nous étions censés avoir des caméras *live* et faire un travail de gros plans, qui viendrait en réponse à la question "à qui s'adresse le personnage?", posée dans la pièce. Puis on a évolué vers l'idée d'aller dans la tête de Gaston. » La scénographie a avancé de pair avec la conception vidéo. S'il réalise parfois son propre matériel visuel, comme, dernièrement, des représentations de nature pour *The Dragonfly...*, Dubois utilise aussi beaucoup d'images libres de droit, en se posant plus de questions sur leur apparition, leur mouvement, l'effet qu'il peut créer, que sur leur qualité intrinsèque. Dans ce spectacle, « la vidéo est rattachée à un mouvement, à une mécanique de scène, qui relève du comédien ou du son ». De la même manière, il s'interroge toujours sur la façon « dont la lumière va arriver sur scène, sa direction. Comment la faire apparaître ? Je la travaille comme une caméra, c'est elle qui va mettre l'accent sur un point de la scène. »

Plus généralement, Kevin Dubois considère que la scénographie influence la lumière, que ce soit par des moyens traditionnels ou par de la vidéo : « Une matière au sol, comme un tapis rouge, par exemple, va transmettre une couleur particulière lorsqu'on va l'éclairer. » *Hypo*⁶ révélait une grande cohérence dans cette double conception, malgré une économie de moyens, due en partie à la réalité financière du projet. Le lieu d'implantation, très intimiste, dénotait

6. *Hypo* de Nicola-Frank Vachon, mis en scène par Maryse Lapierre, a été créé le 10 octobre 2017 à Premier Acte, à Québec. Kevin Dubois a reçu un prix pour ce spectacle, partagé avec Marianne Lebel, dans la catégorie « Meilleure scénographie », décerné par l'Association québécoise des critiques de théâtre (AQCT), à Québec, pour la saison 2017-2018. Dubois a remercié le jury d'inclure dans le même prix le vidéaste et la scénographe, tant il était évident que, dans ce projet, les deux réflexions se complétaient.



Hypo de Nicola-Frank Vachon, mis en scène par Maryse Lapierre (Les Hébertistes), présenté à Premier Acte en octobre 2017. « Keven Dubois, Marianne Lebel et l'équipe de conception d'*Hypo* ont réussi avec ingéniosité et beaucoup de réalisme à recréer, dans la petite salle de Premier Acte, les paysages lunaires de l'Islande [...] Les éclairages, les projections vidéo, les prises de vue en direct et les effets sonores faisant parfois vibrer les sièges donnaient au public l'impression d'être dans ce "grand dehors". » (Extrait du communiqué de l'AQCT). © David Mendoza

aussi une réelle esthétique et une belle maîtrise des deux médiums. De même pour *The Dragonfly...*, la balance était parfaite entre l'éclairage du plateau et l'image vidéo.

Les trois artistes projettent volontiers leurs images sur des surfaces translucides (de la tulle pour *The Dragonfly of Chicoutimi* et de nombreuses créations d'UBU et de 4D Art). Il s'agit souvent d'un espace mental, *psycho-plastique*, aurait dit le scénographe tchèque Josef Svoboda. « C'est une image entre l'inconscient et le subconscient, qui se serait imprimée comme un rêve dont on se souvient de façon un peu floue, atténuée, précise Stéphanie Jasmin. Ce n'est pas une image de premier plan qui raconte quelque chose, elle soutient plutôt une déambulation, mentale ou physique. » Créer des espaces pour l'imaginaire, voilà ce que proposent ces trois vidéastes, en enrichissant leurs images de poésie, de lumière, de matière. ●

Metteur en scène, comédien et théoricien du théâtre, **Ludovic Fouquet** collabore à *Jeu* depuis 1997. Spécialiste du travail de Robert Lepage, il dirige des ateliers de vidéo scénique dans des universités et des écoles d'art ou de cirque en France, au Québec et au Brésil. Comme concepteur et interprète, il œuvre avec le Bureau de l'APA, le collectif Nous sommes ici, Code Universel et Danse K par K.