

AS n° 41
Avril-mai
1989

L'INFORMATIQUE AU SERVICE DE LA CREATION THEATRALE

Catherine SIMON

Une scénographie de Jean-Claude DE BEMELS

pour Vendredi ou les limbes du Pacifique d'après Michel Tournier au Théâtre du Résidence Palace à Bruxelles

Création le 27 octobre 1988.

Depuis toujours Jean-Claude De Bemels avait ressenti l'envie de faire un spectacle avec projections de diapositives... Mais les contraintes étaient tellement énormes ! Lourdeur de l'appareillage nécessaire, manque de mobilité des projections sur écran traditionnel, lenteur de fabrication des images, photos ?, photos retouchées ?, peintures photographiées ?... La découverte de l'informatique lui donna enfin la souplesse nécessaire : possibilité de doser (et de redoser après essais) les images plus facilement, possibilité de création immédiate d'images « peintes » sur écran, possibilité de prévoir des cadrages inhabituels pour des « écrans » inhabituels...

Encore fallait-il que l'occasion s'en présente, que la technique ne soit pas prétexte à spectacle. Mais qu'un spectacle ait besoin de cette technique. Aussi, la proposition d'Albert-André Lheureux de remonter *Vendredi ou les limbes du Pacifique* le séduisit-elle, car il ne s'agissait pas d'une « pièce de théâtre » à proprement parler, mais plutôt d'une adaptation scénique d'un texte éminemment poétique, suffisamment « abstrait », évocateur d'univers philosophiques, bref, d'une œuvre qui permettait une scénographie mouvante, un passage du réalisme à l'abstrait, une œuvre qui laissait toute liberté à l'imaginaire, qui permettait les débordements les plus baroques.

Autre atout, et décisif : le facteur temps. Comme Albert-André Lheureux s'y était pris longtemps à l'avance, Jean-Claude disposait d'une marge suffisante - tout à fait indispensable pour ce genre d'expérience - qui lui permettait de réunir le matériel graphique nécessaire, matériel encore quasiment inconnu en Belgique à cette époque-là (en 86) et d'« inventer » ce qui manquait avec l'aide d'un technicien hautement qualifié. En outre, Albert-André Lheureux accepta d'emblée, en confiance absolue, les strictes règles du jeu : la mise en scène - et donc les comédiens - devraient impérativement se soumettre à une mise en place préétablie par les contraintes techniques : précision inchangeable des projections qui définissaient les zones de lumière où devait obligatoirement se

tenir les comédiens, les éclairages supplémentaires ne pouvant constituer qu'un appoint pour ne pas affecter, bien sûr, la qualité des images projetées !

La réalisation des « images graphiques » fut extrêmement longue, on s'en doute (sur les 600 images on n'en garda que 300...)

Mais moins longue que s'il avait fallu réaliser manuellement, par « peinture », les 600 images nécessaires...

En outre, il ne s'agissait pas de réaliser, « simplement », 600 images, il fallait qu'elles s'intègrent, de façon minutieuse, dans un dispositif scénique précis, sorte d'œuf en relief, jeu de courbes qui donnaient à l'espace une profondeur ronde, dispositif qui pouvait évoquer à la fois des fleurs carnivores, des vagues, une carcasse de bateau naufragé..., espace sophistiqué que devait souligner ou contredire ou même détruire, mais de façon parfaite, sans la moindre bavure, l'ensemble des projections. Aussi, le « décor » (appelons-le ainsi) fut-il monté une première fois, et tous les projecteurs installés. Notez bien qu'il n'y avait aucun projecteur en salle ! Impensable ! des faisceaux lumineux venant du public auraient détruit d'avance toute magie possible... Les projecteurs furent donc placés dans le décor et répartis en 6 zones : 1^{er} plan jardin, 1^{er} plan cour, 2^e plan jardin, 2^e plan cour, une zone centrale au sol, et, enfin, le fond par rétroprojection sur cyclo translucide. Par zone : deux projecteurs Simda 2000.

Quand tout fut placé, Jean-Claude De Bemels put prendre les repères indispensables. Il construisit par ordinateur des mires simples qui, transformées en diapositives, furent projetées dans le décor.

Il nota alors toutes les courbes exactes du décor, avec les « déformations » dues aux angles de projection, et aussi la ligne d'horizon du point de vue du spectateur, ligne qui sur la mire se transforme en oblique ! Grâce à ces notations, il put fabriquer les mires définitives - une par projecteur - sur son ordinateur. Bref, il établit pour chaque projecteur une sorte de grille obligatoire dans laquelle devait s'inscrire l'image, pour ne pas baver, déborder de son support de projection.

En outre, ces mires allaient permettre de vérifier, avant chaque représentation, que les projecteurs n'avaient pas bougé, et de vérifier également la superposition exacte des images des deux projecteurs de chaque zone.

Autre chance : le décor a été construit et monté une première fois six mois avant la première, ce qui permit à Jean-Claude De Bemels et toute l'équipe technique de vérifier en grandeur réelle le résultat des diapositives déjà testées sur la maquette. Après ce premier travail de création des images eut donc lieu un long et fastidieux travail d'ajustement des images au décor...

Toutes les images ont donc été réalisées par ordinateur grâce à un programme de peinture 2D fonctionnant avec une palette infographique haute définition (*1). L'idée scénographique de base était de partir du concret pour aller vers l'abstrait. De Bemels a donc introduit dans la mémoire de l'ordinateur des images digitalisées à partir d'une caméra RGB (photos des comédiens du spectacle, palmiers, plage, matériaux comme eau, cailloux, crânes...). Ces images ont pu être manipulées, retransformées, grâce au programme de peinture. Cette technique qui permet de transformer insensiblement une image en plusieurs fois, une fois alliée à la technique du fondu enchaîné, s'apparente finalement au cinéma d'animation (ou faut-il parler de « peinture animée » ?).

Parfois ces images s'inscrivaient sur le décor en formant une symbiose étonnante avec l'écriture de Tournier, parfois en rupture, donnant autre chose à voir que le dit du texte : « au-delà », « derrière » le texte. Les images ainsi n'illustraient pas le texte de Tournier - ce qui eut été pléonastique, donc inutile - mais tentaient, en le précédant ou en se décalant par rapport à lui, de lui proposer un parcours visuel parallèle : parallèle à ce cheminement « étrange » (éminemment personnel) de Tournier, ce passage insensible et poétique, irrationnel et fascinant, dans une écriture luxueuse (luxurieuse), du concret au symbolique, au métaphorique, à l'abs-

trait. La perfection graphique des images et leurs enchaînements subtils donnaient au « décor » une sorte de mouvance lente, qui, souvent, surprenait : le changement avait eu lieu sans que personne n'y prenne garde, dans un anonymat fabuleux. Le « décor » vivait, comme d'une vie organique et imprévisible.

Daniel Bultreys, électronicien et informaticien, a fabriqué, d'une part, les interfaces de communication nécessaires entre les projecteurs et l'ordinateur de commande, et, d'autre part, a mis au point le programme permettant de piloter l'ensemble des 12 projecteurs, programme qui fonctionne en gros comme un jeu d'orgue à mémoire (*2).

Bien sûr, outre les difficultés propres à l'enjeu (chercher et rendre compatible le matériel informatique, inventer le programme, le réaliser), tout ce côté « artisanal » insoupçonnable - car qui dit ordinateur pense facilité technique, or, tout est encore à inventer, à apprivoiser, à réinventer, car les ordinateurs, les programmes de dessin graphique super sophistiqués existent, mais ils sont hors de prix !!! - il fallut aussi résoudre des problèmes plus « sordides », comme, par exemple, celui du bruit de la soufflerie des projecteurs indispensable à la ventilation. C'est un problème technique qui ôte bien souvent l'envie aux gens de théâtre de recourir à des projections de diapositives. Jusqu'à présent, les fabricants sont parvenus à améliorer nette-

ment la puissance lumineuse des appareils, mais n'ont pas trouvé, semble-t-il, de solution au problème du souffle incompatible avec le théâtre (c'est comme les « clacs » d'un magnétophone, les bruits dérangeants d'une régie non insonorisée en salle, tous « bruits » ont déjà souffert tant de spectateurs amateurs de perfection : je crois que tout son, tout effet doit être absolument voulu et maîtrisé, tout bruit annexe involontaire ou laissée là par négligence est jugé impardonnable. On peut rêver ! Si on découvrait un mode de refroidissement silencieux des lampes, chaque projecteur de théâtre pourrait devenir un appareil de projection, dont on réglerait à distance la couleur, l'intensité, la matière...

Ici, le problème fut résolu de façon artisanale, ce qui n'est pas peu dire ! Les projecteurs furent enfermés dans de gros caissons, énormes parce qu'ils devaient contenir chacun deux projecteurs avec le moins de distance possible entre les deux objectifs pour que les deux images coïncident bien. Ils étaient forcément lourds, parce que la meilleure matière, la plus dense pour absorber le bruit, c'est l'aggloméré, tapissé de mousse pyramidale à l'intérieur, avec une chicane de ventilation suffisante pour laisser passer la chaleur mais pas le bruit des souffleries : vous imaginez le volume et le poids à suspendre dans le décor ou dans les cintres ! Jusqu'au jour de la première, toute

l'équipe vécut l'angoisse des problèmes techniques à résoudre au jour le jour : blocage des appareils, chargeur qui coince, blocage des programmes, ... l'angoisse de faire un spectacle où la technique est prépondérante, où tout le spectacle lui est soumis, alors que la technique est, par définition, fragile et imprévisible... En fait, la série de représentations s'avéra « miraculeuse » : un seul accident, une lampe qui a claqué en cours de représentation.

La plus grande difficulté fut la gestion de la conduite en général. Des couloirs de lumière avaient été prévus dès le départ dans le dispositif scénique. Et Christian Halkin eut la tâche difficile de créer des éclairages subtiles et précis qui ne pouvaient en aucun cas casser les projections.

En outre, comme les diapositives avaient été réalisées et enchaînées (placées dans l'ordre dans les chargeurs) avant que la mise en scène ne soit terminée, certaines séquences s'avèrent trop longues. Il fallut supprimer des dias : travail fastidieux s'il en est ! Supprimer UNE dia voulait dire changer TOUTES les dias suivantes : monter sur une échelle, décrocher les chargeurs, changer les dias en les décalant une à une de chargeur à chargeur, changer leur numérotation dans le programme et ainsi de suite !

L'entreprise eut été impensable sans ordinateur : c'est-à-dire sans la possibilité de programmer très précisément, dans le temps et dans l'espace, image par

image, toutes les zones n'étant pas valorisées en même temps, certains temps d'arrivée d'image sur l'écran étant extrêmement lents, jusqu'à 90 secondes ; parfois, tous les projecteurs travaillaient en même temps avec des enchaînements rapides, et parfaitement complémentaires, au point qu'on avait l'illusion qu'il s'agissait d'une seule image complète projetée d'un coup alors qu'en réalité 5 à 6 projecteurs fonctionnaient en même temps sans bavure pour nous donner cette illusion !!!

Que faut-il en conclure ? Jean-Claude De Bemels considère ce « premier essai » comme tout à fait expérimental. C'est en réalisant ces images, en se heurtant à toutes les difficultés de projection, difficultés techniques, certes, mais aussi difficultés de « créateur » - quelles images dans quel but, dans quel rapport à un texte, « illustrations » ?, « commentaires » ?, « non-dit » ? -, c'est en découvrant les possibilités incroyables de son programme (technique au service de l'imaginaire), qu'il a dû résoudre les problèmes concrets du spectacle en train de se faire... avec les frustrations inévitables de la découverte immédiatement soumise aux impératifs de l'efficacité.

Ce qui l'étonne et le rassure, c'est que la plupart des spectateurs se sont laissés porter par la beauté des images, par l'atmosphère visuelle, sans se douter apparemment un seul instant de la performance technique qui permettait cet envoûtement, sans se douter que ces images étaient permises par l'ordinateur considéré encore par un grand nombre de personnes comme un jouet d'enfant, un outil pour comptable ou une machine à écrire perfectionnée, mais pas comme une machine prodigieuse qui peut être mise au service de la création.

*1 Renseignements techniques : la carte graphique est une carte VISTA fabriquée par AT & T, fonctionnant avec un ordinateur PC AT compatible IBM et un programme de peinture 2D mis au point par TRUEVISION. Tout ce matériel est distribué en Belgique par la Société GRAPHEDIT, 12, rue E. Claus, Bruxelles.

*2 Matériel mis au point par Daniel Bultreys à partir d'un ordinateur AMIG 500. Un interfaçage permettant :
- la commande avant et arrière du carrousel de diapositives - la commande de la détection de la mise à zéro du carrousel
- le réglage continu de la luminosité. Et un logiciel permettant :
- d'appeler une diapositive par son numéro
- de varier la luminosité de 0 à 100 avec une temporisation variable par projecteur
- d'élaborer et de sauvegarder un programme de projection en introduisant les différents paramètres sur un écran graphique à l'aide de la souris.

	Etat 22/ 76		Copie -)		Etat 23/ 76	
1A.	6	DIA		82 %	0se	6
1B.	6	DIA		0 %	20se	6
2A.	7	DIA		0 %	29se	7
2B.	6	DIA		98 %	0se	6
3A.	7	DIA		100 %	0se	7
3B.	7	DIA		0 %	29se	7
4A.	15	DIA		100 %	0se	15
4B.	15	DIA		0 %	20se	15
5A.	7	DIA		0 %	29se	7
5B.	6	DIA		100 %	0se	6
6A.	6	DIA		100 %	0se	6
6B.	6	DIA		0 %	20se	6

MENU Message: pulsation pulsation D. B.