

ATELIER VIDEO SCÉNIQUE

Nous proposons, pour un atelier d'une quinzaine d'heures, un florilège d'exercices impliquant l'utilisation de la vidéo sur scène, un parcours exploratoire, accessible à tous, simple à mettre en place et facile à utiliser. Il s'agira de s'interroger sur les interactions scéniques que permet d'inventer le numérique pour créer des images et une poésie du plateau.

Nous proposons une approche croissante en terme de difficulté des outils utilisés, avec comme point d'ancrage pour chaque exercice la question du jeu des participants, de l'écoute entre eux, pour la réalisation d'un moment de théâtre.

EXPÉRIMENTER LA SPATIALISATION DE L'IMAGE À TRAVERS DIFFÉRENTS SUPPORTS DE PROJECTIONS. (Pour six performeurs)

Matériel : . Une caméra sur pied

. Un projecteur vidéo

. Des câbles

. Différents supports (Cartons blancs de différentes tailles, drap blanc, tulle blanc ou noir, P17 toile d'hivernage)

Un performeur est assis, face caméra, filmé en gros plan, il raconte une histoire. La caméra est directement reliée au projecteur-vidéo qui projette l'image en grand sur un mur. C'est la base du dispositif. Ensuite il s'agira de jouer avec l'image projetée à travers l'utilisation de différents supports.

Première variation : « *Je me suis réveillé et en me regardant dans le miroir je voyais mon visage se déformer* » (C'est un thème d'improvisation proposé au performeur filmé.)

Devant l'image projetée contre le mur, cinq performeurs s'empareront de cartons blancs de différentes tailles et ils s'amuseront à fractionner l'image principale (le gros plan du performeur filmé). Les cartons viennent couper le faisceau du vidéo-projecteur, chaque carton reçoit la projection d'une portion du visage. Les performeurs aux cartons peuvent jouer sur la profondeur dans l'espace (s'avancer ou s'éloigner du projecteur-vidéo) et donc sur la taille du fragment d'image sur leur carton.



Observation : Si le performeur regarde sur le carton qu'il tient, il n'est plus en jeu pour le public, la vérification de son image n'inclut plus le spectateur. Il est peut-être plus intéressant de laisser l'image au hasard mais de rester en lien avec le spectateur et avec ses partenaires de jeu.

Il s'agit d'éviter d'être un porte écran. Il est vain que les cinq performeurs tentent d'illustrer le récit avec les déplacements de leurs cartons. C'est le spectateur qui travaillera à l'interprétation, qui tissera des liens. On peut jouer sur la netteté de l'image et la distance des supports de projection pour rendre nette ou flouter l'image.

Deuxième variation : « *Je n'arrive pas à me faire à ton absence* ». Dans cette deuxième exploration du dispositif, devant le projecteur-video, il n'y a plus qu'un seul performeur qui joue avec un drap blanc devant l'image projetée. On voit cette image apparaître et disparaître selon les mouvements du drap.

Un autre performeur peut aussi s'amuser à déplacer directement la source de l'image, le projecteur-video.

EXPÉRIMENTER LA LUMIÈRE DANS L'IMAGE ET LES DIFFÉRENTES ÉCHELLES DE PLAN (Pour sept performeurs)

Matériel :

- . Deux caméras
- . Un moniteur
- . Un projecteur-video
- . Des cables
- . Une toile tendue de P17 (c'est de la toile d'hivernage, le tissage est irrégulier et cotonneux, c'est une surface de projection intéressante qui trouble la perception de l'image)
- . Une lampe LED

Un groupe de performeur fait un tas sur scène, ils feront circuler sur eux une source lumineuse (une lampe LED).

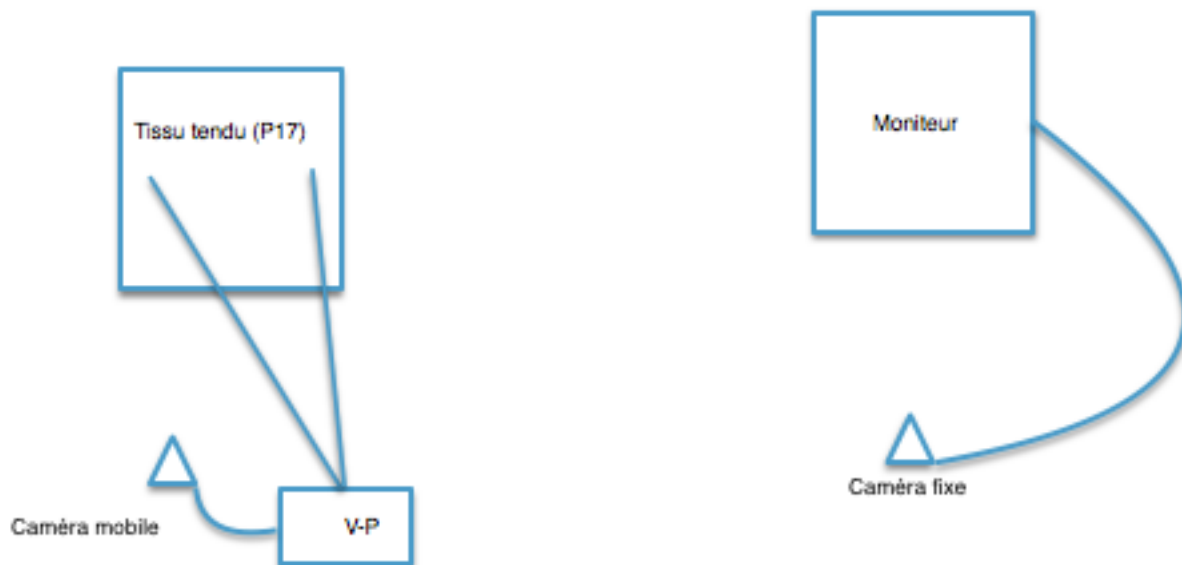
Un performeur s'emparera de la caméra reliée au moniteur et l'autre de celle reliée au projecteur-video qui projette sur une surface choisie au gré de l'instant (mur, tissu tendu...).



Observation : C'est un spectacle en soi : l'écoute du groupe qui se fait passer la source lumineuse, les cadres au rythme du groupe. Cela permet aussi de se rendre compte de l'impact des différentes échelles de plans choisies. On peut accompagner cette exercice par la diffusion d'une bande son.

MULTIPLICATION DE L'IMAGE ET EXPÉRIENCE DU FEED-BACK (Poursuite de l'exercice précédent, pour trois performeurs)

Matériel : Comme pour l'exercice précédent



Un performeur fait jouer sa main devant la caméra fixe, un autre performeur se tient derrière le tissu tendu et fait circuler une lampe LED autour de lui.

L'effet de feed-back se produit lorsque la caméra filme sa propre image projetée, on observe une démultiplication de l'image dans la profondeur de la projection. Derrière l'écran, on peut placer un performeur qui joue avec une lampe LED, qu'il fait circuler autour de lui, autour de son bras, laissant apparaître sa silhouette dans l'image.

La caméra mobile peut filmer la surface de projection pour le feed-back mais aussi filmer le moniteur pour capter la main en gros plan, ou filmer directement la main de l'autre performeur qui joue devant la caméra fixe, filmer les spectateurs... Le cadreur mobile doit s'amuser à explorer tout ce qu'il peut filmer et le rendu obtenu par le projecteur-video sur le tissu tendu.

Le performeur qui fait jouer sa main devant la caméra fixe peut aussi s'amuser à créer des masques devant l'objectif avec sa deuxième main.

Cette exercice peut aussi s'accompagner de musique pour ajouter une dimension poétique à l'instant créé.

Complexification : Il est possible de remplacer, dans le dispositif, le moniteur par un mixeur video pour jouer entre l'image de la caméra fixe et celle de la caméra mobile, sur la même surface de projection du projecteur-video, le tissu tendu.

ATELIER LIBRE

Les participants, à ce stade du stage, ont découvert un certain nombre de potentialités qu'il est intéressant de leurs laisser exploiter seuls.

On leur propose de réaliser, par petits groupes, une séquence scénique de deux minutes à partir d'un court texte. Il s'agit d'explorer la question de l'interaction entre l'image et l'acteur, et l'instant de la scène.

Ils auront à leur disposition tous les outils précédemment présentés et la possibilité d'aller filmer des séquences où ils le souhaitent, dans le temps de l'atelier.

EXPÉRIMENTATION DE L'INCRUSTATION VIDEO ET EXPLORATION DE L'ESPACE

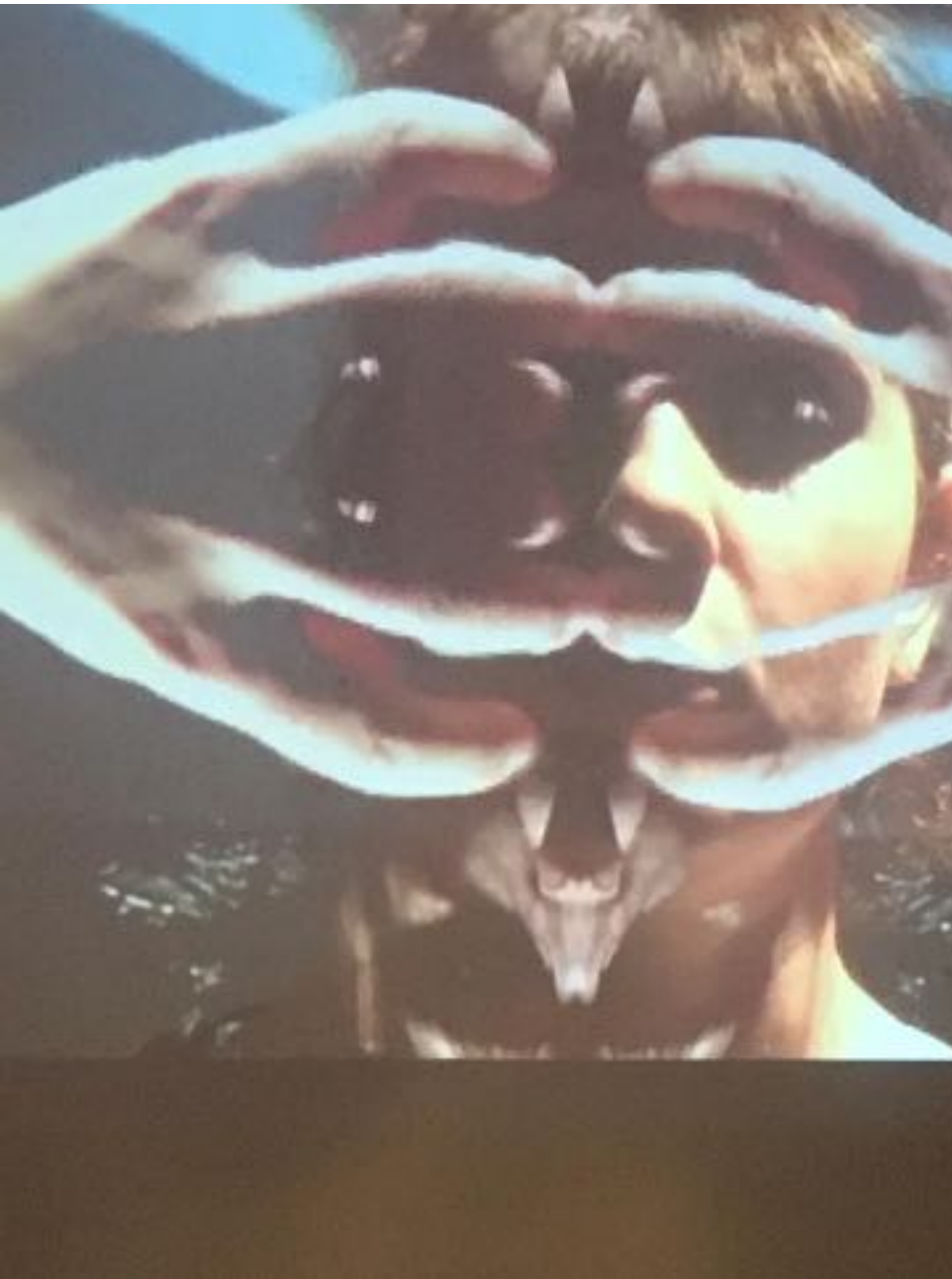
Expérience du fond vert

- Matériel** :
- . Un fond vert et des grands cartons de la même couleur
 - . Deux caméras
 - . Un projecteur video sur une toile blanche
 - . Un mixeur video
 - . Un Ordinateur

L'ordinateur sert à trouver des images.

L'une des caméras filme une image fixe, l'autre filme un performeur sur le fond vert que l'on fait interagir avec la première image filmée grâce au mixeur video. Le tout est projeté sur la surface prévu à cet effet. Tout le vert filmé par la deuxième caméra est remplacé par l'image filmée par la première caméra.





Avec les caméras et le mixeur, les participants peuvent s'amuser à fabriquer eux même les images et les mixer ensemble. Le mixeur peut saisir une image pour jouer avec celle de l'autre caméra. On peut s'amuser à des apparitions, disparitions, à la fusion de deux visages... C'est le principe du Mashup.



DÉCOUVERTE DE L'ÉCLAIRAGE PAR PROJECTION-VIDEO

1. La version analogique

- Matériel :**
- . Une camera
 - . Une table
 - . Différents matériaux (tissus, alu, papiers de couleurs, film plastique,...)
 - . Ciseaux
 - . Un projecteur-video
 - . Un mixeur video

Il faut commencer par créer un espace avec divers objets trouvés sur place, et grâce au dispositif mis en place nous allons interagir avec cet espace.

La caméra filme la table en plan fixe et l'image est directement projetée sur l'espace, d'au-dessus, par le projecteur-video suspendu.

En bricolant sur la table, avec une multitude de matières filmées par la caméra, on peut explorer comment agir sur l'espace scénique, comment éclairer certaines surfaces et en flouter d'autres... À tout cela s'ajoute les effets proposés par le mixeur video.



Il s'agit dans la pratique de cet exercice d'essayer de créer un univers particulier et animé de manière *artisanale*. C'est, en quelque sorte, une version analogique du mapping.

2. La version numérique

Matériel : . Un projecteur video
. Un ordinateur avec un logiciel de mapping (MILLUMIN, MAD MAPPER,...)

Il s'agit d'expérimenter comment éclairer un espace simplement par l'usage du mapping. Rapidement, on se rend compte de l'infinie potentialité d'un tel outil. On peut intégrer de la video ou l'on veut dans l'espace. On peut créer des séquences ou la lumière se déplace dans l'espace...

