

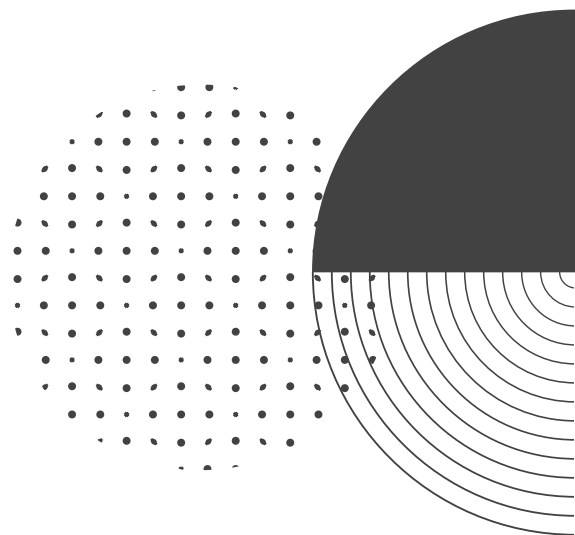


**GUIDE DU
PARTICIPANT**

2021

Pour sa 3ème édition, le Forum de consultation pour les industries créatives se tient en ligne du 22 mars au 20 mai 2021.

Thématique 5 :
Scénographie augmentée pour les arts vivants



SCÉNOGRAPHIE AUGMENTÉE POUR LES ARTS VIVANTS

Qu'elle pare les rideaux de nos théâtres intimistes ou l'immensité de nos plus grandes salles de spectacles, la scénographie est un élément clé pour assurer la vraisemblance de nos fictions et la puissance de nos prestations artistiques.

Affranchies des contraintes matérielles, il n'est pas étonnant que les projections immersives et interactives se soient constituées une place de choix dans la présentation des arts vivants, aux côtés de la sonorisation et de l'éclairage. Cependant, les producteurs numériques arrivent souvent trop tard dans la conceptualisation de ces spectacles.

- Comment mieux collaborer en amont avec les créateurs en arts vivants pour la création d'un décor sans limites ?
- Comment sortir du cadre et des lieux conventionnels, afin d'expérimenter en dehors des salles de spectacle ?

Projet immersif ou interactif de type scénographique destiné à enrichir un lieu, une performance, une expérience ou un spectacle; nouveaux langages artistiques ou encore nouveaux potentiels scénographiques qui marient sur scène les technologies aux disciplines comme la danse, la performance, l'audiovisuel, le théâtre ou la musique, la scénographie augmentée pour les arts vivants c'est la rencontre entre des formes d'art qui existent depuis plusieurs centaines – voire des milliers – d'années et les nouvelles technologies qui dominent aujourd'hui nos vies à plusieurs égards.

« Aujourd'hui, nous applaudissons les robots. Dans trente ans, les robots nous applaudiront. » C'est avec cette boutade en tête, que la [European Theatre Convention \(ETC\)](#), un réseau de théâtres publics européens soutenu par le programme Europe créative de l'Union européenne, a lancé le projet Stage Your City. Ce projet, qui visait à fusionner les technologies numériques et le théâtre participatif, faisait partie du [European Theatre Lab](#), une expérience de l'ETC qui s'est déroulée de 2016 à 2018.

L'*European Theatre Lab* a agi comme groupe de réflexion : des ateliers, des living labs et des conférences ont été organisés partout en Europe afin de développer une stratégie numérique pour le théâtre.

Quelques constats tirés du le livre blanc produit après l'expérience, *Digital Theatre / a casebook*, peuvent s'appliquer à toutes les disciplines des arts de la scène :

- L'un des aspects les plus intéres-

sants de l'innovation numérique en production scénique, c'est **la création de quelque chose de complètement nouveau qui naît de la rencontre entre deux secteurs complètement différents**, l'un qui maîtrise l'univers théâtral et l'interaction entre les artistes et le public et l'autre qui maîtrise l'univers numérique et les interactions humains-machines.

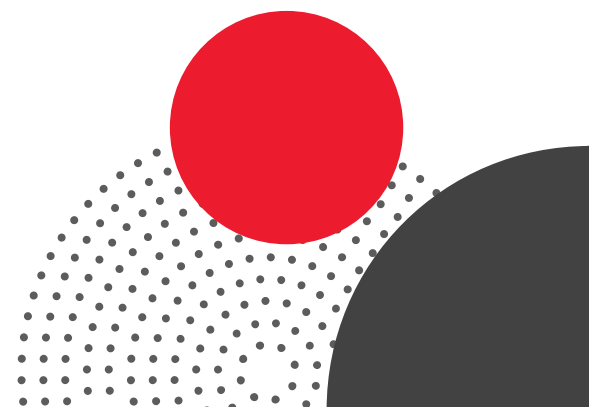
- Les participants se sont mis d'accord sur un point : il faut inclure les personnes clé de chaque secteur le plus tôt possible dans le processus de travail pour que celui-ci progresse de manière fluide. Idéalement, chaque secteur sortira de sa zone de confort et apportera quelque chose de nouveau à l'autre. Cela permettra également de prendre en compte rapidement les coûts et les contraintes techniques qu'on a souvent tendance à sous-estimer.

Réinventer le spectacle vivant

Depuis un an, le spectacle vivant a dû se réinventer à cause de la pandémie. Cette question est approfondie dans le thème 8 du Forum, Hybridation des événements culturels. Il y est plus précisément question de l'avenir de la cohabitation entre présentiel et virtuel dans l'univers du spectacle.

Cette question de la réinvention de l'art du spectacle vivant n'est pas nouvelle bien sûr. Elle est abordée dans le livre blanc du *European Theatre Lab* :

« Mais le théâtre - en tant que pure et dernière oasis du monde analogique - est-il



vraiment fermé à un développement technique qui est devenu depuis longtemps un développement social ? Où en serait le théâtre aujourd'hui si les Romains avaient dit : « Pas de machines sur la scène ! » ou si les gens du baroque avaient dit : « Pas de décor ! »; si les visiteurs de 1880 avaient dit : « Pas d'éclairage électrique ! » ou si les spectateurs des années 1990 avaient dit : « Pas de vidéo s'il vous plaît ! »

La réinvention, c'est ce qui contribue à maintenir la pertinence des arts de la scène. De tous temps les créateurs se sont aménagé des espaces qui leur permettent d'explorer et d'expérimenter. Quelques exemples de ces initiatives en lien avec les technologies numériques :

- [Van Grimde Corps Secrets](#), Montréal, Québec : une compagnie de danse qui s'est donné pour mission de promouvoir la recherche sur le corps, sur les rapports entre la danse, d'autres formes d'arts, les sciences et les nouvelles technologies, ainsi que de produire et diffuser les œuvres d'Isabelle Van Grimde et de ses partenaires.

En 2019, la compagnie a lancé [Pépinières Danse et Numérique](#), en partenariat avec le Regroupement Québécois de la Danse et le Département en création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue. Il s'agit d'un espace d'exploration, de réflexion et d'expérimentation ouvert aux créateurs, interprètes, concepteurs et travailleurs culturels autour de l'intégration des technologies numériques aux pratiques chorégraphiques.

Van Grimde Corps Secrets travaille également sur un projet de [HUB virtuel](#) qui favoriserait les échanges et collaborations transdisciplinaires et internationale notamment en ce qui concerne les pratiques artistiques physiques et virtuelles.

- [LANTISS Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et de la Scène](#), Université Laval, Québec. Le LANTISS a pour objectif principal de stimuler la création et la recherche sur le développement des technologies de la scène tout en offrant des espaces de réflexion et d'exploration sur les langages et les modes de perception engendrés par le recours à ces technologies dans l'espace scénique.

Si l'on y crée de nouveaux langages ou de nouveaux dispositifs, le LANTISS cherche également à favoriser la réflexion sur la remise en question des modes de production usuels, ce qui sous-entend de prendre le temps de tester des propositions où les technologies sont impliquées et d'imaginer des moyens de garder en mémoire l'évolution de la création. [Théâtre déconfiné](#)

L'été dernier, pandémie oblige, le LANTISS a expérimenté avec la présentation en virtuel. Les organisateurs ont dû opter pour une diffusion virtuelle du laboratoire de création des finissants du baccalauréat en théâtre et arts vivants. Réunis au LANTISS, les finissants ont présenté leur spectacle, intitulé *Solos qui prétendent être ensemble*, en direct sur la page Facebook du collectif.

« Il s'agissait d'une première pour le LANTISS. Le mode de réception prévu pour cet événement aidait le spectateur à compenser l'altération du sentiment de présence, qui survient lors d'une participation à distance. On peut dire qu'en lui donnant à tout moment la possibilité de choisir le cadre et l'angle de visionnement, le dispositif de réception se constitue en une interface qui, au lieu de creuser l'écart entre le public et la représentation, contribue à « recoller les morceaux » et réussit très bien à créer de nouvelles conditions d'émergence de ce sentiment de présence propre à l'événement théâtral. » [Liviu Dospinescu, directeur du programme](#)

- [THEATRE IN PROGRESS](#), Lausanne, Suisse. Association à but non lucratif créée en janvier 2015. Elle a comme objectif l'élaboration d'une plateforme de réflexion et de recherche liée à la création scénique qui interroge l'influence des nouvelles technologies sur l'esthétique du spectacle, le processus de création, la diffusion, l'archivage et la réception critique.

Il s'agit alors des mises en scène, des performances et toutes formes hybrides mêlant la scène avec l'installation, le cinéma, l'art numérique, entre autres, qui rompent avec les notions traditionnelles du spectacle vivant en privilégiant l'interdisciplinarité, l'hybridation esthétique et le métissage culturel.

Microsoft et Guy Laliberté

La réinvention, c'est un impératif pour les

géants des technologies numériques qui doivent continuellement se maintenir en avant de la parade des transformations numériques. À cet égard, une annonce récente de Microsoft est particulièrement importante, d'autant plus qu'elle concerne un entrepreneur québécois: [Guy Laliberté lance Hanai World avec la plateforme de Microsoft](#).

[Hanai World](#) repose sur [Microsoft Mesh](#), la technologie de réalité mixte développée par le géant informatique. Pour Guy Laliberté, il s'agit en premier lieu de positionner Lune Rouge comme la première compagnie de divertissement qui va amener la notion de réalité augmentée dans les spectacles en direct. Dans un deuxième temps, la technologie devrait permettre d'assister de son salon à un spectacle à l'autre bout du monde comme si on y était grâce aux lunettes de réalité augmentée ou encore à une prestation intime de son groupe préféré avec seulement des spectateurs virtuels (comme si ceux-ci étaient sur place, au contraire des spectacles virtuels qui ont lieu actuellement durant la pandémie). Selon Guy Laliberté, « Les possibilités sont tellement grandes, dit Guy Laliberté. Il y aura un bond phénoménal de l'investissement en culture. On ne sera plus limité au nombre physique de places grâce à ce [guichet] virtuel. »

Hanai World invite le milieu créatif à lui proposer des contenus dans des lieux réels qui pourront se transposer dans cet espace de réalité mixte, comme des prestations musicales ou des expositions numériques. Les premiers événements virtuels devraient être offerts à la fin de 2021.

Approfondir le sujet

À propos de [Silent Partners Studio](#), une entreprise de Montréal qui réalise majoritairement des scénographies de spectacles pour de grandes stars internationales :

- [Montreal's Silent Partners has worked with stars like Pink, Taylor Swift](#)
- [Tournée mondiale de P!NK Beautiful Trauma à Montréal le 23 mars : l'entreprise montréalaise Silent Partners Studio responsable de la conception vidéo](#)
- [P!nk a fait appel un studio montréalais](#)

À propos de [Lemieux Pilon 4D Art](#), Michel Lemieux et Victor Pilon, les pionniers de l'intégration de la technologie dans les arts vivants:

- [Michel Lemieux et Victor Pilon ont marqué le domaine du spectacle par leur foisonnante créativité, appuyée par une utilisation révolutionnaire des nouvelles technologies.](#)
- [Les illusions du temps](#)
- [Lemieux Pilon 4D Art's Icarus Selected for the Immersive Section of the 2020 Tribeca Film](#)

SITES À EXPLORER

[Champagne Club Sandwich](#) - shows / concerts

[HUB Studio](#) - Théâtre et arts vivants + festivals / événements

[Noisy Head](#) - Spectacles et concerts

[Van Grimde Corps Secrets](#) - Danse contemporaine

[Lüz Studio](#) - Événementiel, Télévision, Théâtre, Humour, Musique, Réalité augmentée

[Normal Studio](#) - Spectacles, opéra

[Iregular](#) - Scénographie artistique

[Dancetrail.app](#) - Scénographie en dehors des salles de spectacle

À LIRE

[Digital Theatre | a casebook](#) le livre blanc de l'expérience European Theatre Lab

Sources

BROUSSEAU-POULIOT, Vincent. Guy Laliberté lance Hanai World avec la plateforme de Microsoft, dans La Presse, mars 2021 [En ligne : <https://www.lapresse.ca/affaires/entreprises/2021-03-02/realite-mixte/guy-laliberte-lance-hanai-world-avec-la-plateforme-de-microsoft.php>]

Grand Théâtre de Québec. *La rencontre des arts technologiques et des arts vivants dans l'oeil d'Ariane Plante*, août 2020 [En ligne: <https://grandtheatre.qc.ca/nos-chroniques/la-rencontre-des-arts-technologiques-et-des-arts-vivants-dans-loeil-dariane-plant-partie-2-de-3/>]