

DOSSIER DE CRÉATION

Projet de fin d'étude

BES Régisseur général de spectacles



LA
FABRIQUE
DE
THÉÂTRE



Boris VANDYSTADT

DOSSIER ARTISTIQUE

1. PRÉSENTATION

Titre : "Le jour où les villageois se sont changés en animaux"

Auteur : Carl NORAC

Formation : Régisseur général de spectacle.

Pour notre travail de fin d'études, nous avons reçu un texte écrit par Carl Norac nous permettant de travailler sur la création d'une pièce de théâtre. Le thème général est sur la relation homme/animale.

Nous perdons notre part animale pour un bien ou pour un mal. Mais que ce passe-t-il si en un instant nous retrouvons cette facette oubliée ? Nous cacherions-nous derrière cela pour assouvir nos envies ou profiterions-nous de nos nouvelles libertés...

Un deuxième thème important est aussi la traite des médias. A une époque où l'information est très/trop rapide et où le traitement médiatique de certains événements comporte certaines dérives, la pièce met en évidence l'exagération où la mauvaise information qui peut circuler à la suite d'évènements importants.

En vue des thèmes abordés, il était très important d'exprimer cette part animale, refoulée ou non, de manière différente. C'est pourquoi nous avons décidé d'inclure différent type d'expression de la part animale. Ombres, masques, gestuels, danses, voix,...

Pour l'autre thème majeur, les médias, la volonté était de montrer que, malgré le but informatif de celui-ci, en pratique, il était plus question de faire du « buzz » et ce, en exagérant la vérité ou en faisant circuler de fausses informations. Tous les moyens sont bons pour attirer le plus de gens à regarder/lire le journal, un article, etc.



2. IMPLICATION PERSONNELLE ET TRAVAIL RÉALISÉ AU SEIN DE L'ÉQUIPE

À la lecture du texte, j'ai compris qu'il y avait 3 visions des événements de la pièce : une vision réelle, une vision imaginaire et une vision médiatique.

Selon moi, l'auteur a voulu mettre en évidence le lien entre la part animale et l'homme : l'homme perd sa part animale pour un bien ou pour un mal.

Lorsque nous avons reçu le texte, nous avons commencé par le lire ensemble. Nous avons ensuite imaginé chacun une mise en scène pour l'acte 1 pour ensuite débriefer et partager nos idées. Nous étions dès le début dans une démarche assez collective de partage d'idée et de prise de décision ensemble. Au fur et à mesure que chacun exposait ses idées, d'autres sont apparues. Par exemple, Romain a pensé au système « seul en scène », ce qui m'a inspiré l'idée de travailler avec les ombres et ainsi de suite. Le fait de pouvoir travailler en équipe sur un texte permet une certaine richesse car chacun s'inspirait des idées des autres et ces idées permettaient aux autres d'en avoir de nouvelles pour la suite.

Après cette démarche collective, tout en continuant à travailler en groupe, chacun s'est tourné vers un domaine de prédilection.

Pour ma part, je me suis investi dans la sonorisation de la pièce. J'ai donc pris en charge la création de son ainsi que la mise en œuvre de tous les sons et bruitage de la pièce. Création de musique, de nappes, mixage de voix, assemblage de divers bruits pour constituer plusieurs ambiances sonores.

J'ai également réalisé la conduite générale de tout le spectacle. Celui-ci s'est fait par Qlab. J'ai donc appris à utiliser ce programme et à faire le lien entre les Pcs grâce à l'OSC qui permettait à un seul Pc de gérer les tops vidéo et le son.

Tout de suite il est apparu que le travail d'équipe était primordial et que même si nous avions plus ou moins notre domaine de prédilection, la communication est très importante car chaque domaine ne peut avancer qu'avec les autres puisque ceux-ci sont interdépendants.

3. DÉMARCHE EN DRAMATURGIE ET MISE EN SCÈNE

Suite à la lecture du texte, il nous est apparu que celui-ci était divisé en 3 miroirs/actes distincts, la volonté était de traiter de trois façons différentes chaque partie.

Miroir 1

Cette première partie traite de manière réelle les événements s'étant passés lorsque les personnes se sont changées en animaux.

Pour trouver la mise en scène de ce miroir, nous avons, sous forme d'un exercice, imaginé et expliqué au reste de l'équipe notre vision du miroir 1, le mélange des idées ayant donné la mise en scène finale reprenant les idées de tout le monde. Les idées qui en sont sorties sont :

- L'acte 1 se déroule dans un commissariat : dans un premier temps nous voulions représenter celui-ci de manière naturaliste mais nous sommes vite passé une manière figurative.
- que nous ne voulions pas de présence physique du policier mais simplement sa voix pour que la voix vienne du public et que celui-ci soit dans la même position que l'interrogateur. Aussi, le fait que sa voix sorte d'un haut-parleur accentue sa position dominante.
- Les villageois se cachant, ou refoulant leur expérience, nous voulions exprimer leur part animal de manière subtile en transformant leur ombre naturelle en ombre numérique symbolisant l'animal dans lequel ils se sont transformés
- L'idée première était d'interroger une personne à la fois. Par soucis de rythme, nous sommes passés à 4 comédiens ne quittant pas la scène et changeant de rôle au fur et à mesure.

Miroir 2

Cette deuxième partie relate la vision de 4 jeunes ayant vécu cette transformation comme une expérience mystique et positive.

Pour trouver la mise en scène, nous avons procédé de la même manière que pour le miroir 1. Les idées générales furent :

- Le lieux était un endroit de rassemblement pour ces 4 jeunes, un endroit à eux qu'ils ont l'habitude de fréquenter.
- Pas besoin de mettre en scène leur part animale puisque, ayant vécu la transformation positivement, ils en parlaient de manière libérée.
- Contrairement au miroir 1 qui était minimaliste en terme de décor, ce miroir demandait quelque chose de différent -> ici le but était de recréer un lieu de rendez-vous pour ces jeunes et donc un lieu plus chaleureux et vivants.

Miroir 3

Ce miroir relate la vision médiatique.

Contrairement aux deux premier miroirs, cette partie du texte n'avait pas de localisation particulière puisque cela était simplement des enchaînements d'extrait de médias (journal papier/télé, réseaux sociaux, etc) -> nous avons donc décidé de garder le même décor mais cette fois sans vie humaine ou presque -> dans ce miroir, ce sont les technologies des médias (projection vidéo, texte, son, etc) qui feront prendre vie à la scène.

Comme support pour les projections, nous avons ajouté des écrans dans le décor du miroir 1 -> ceux-ci collaient à l'esthétique voulue pour le miroir 2 (terrain vague donc quelques déchets et beaucoup de récupération) et permettaient l'enchaînement avec le miroir 3.

4. DÉMARCHE SCÉNOGRAPHIQUE

Miroir 1

Nous sommes d'abord partis sur l'idée d'un commissariat représenté de manière naturaliste avec un décor de commissariat classique pour finalement le déconstruire jusqu'à arriver à une simple chaise face au public.

Ensuite, nous avons décidé de mettre un tulle derrière le comédien.

Nous avons imaginé à la base une seule chaise avec un seul comédien à la fois interrogé par la voix du policier. Finalement, pour cause de manque de rythme, nous avons préféré mettre 4 chaises avec les 4 comédiens interrogés chacun à leur tour et changeant de rôle au fur et à mesure.

Pour marquer la rupture entre le miroir 1 et 2, nous voulions dévoiler le décor du miroir 2. Plusieurs solutions sont posées : polichinelle, kabuki, patience.

La solution testée et gardée fut le kabuki : de cette manière le décor a pu être dévoilé en un instant.



Miroir 2

Deux idées se confrontaient : la première étant un lieu intérieur, la deuxième un lieu extérieur. Ces deux envies ont donné l'idée du terrain vague : un lieu extérieur aménagé comme un intérieur par 4 jeunes se confectionnant un lieu pour se voir.

L'idée était donc de trouver des objets de récupération (fauteuil, siège de voiture, caddie abandonné, poteau tec, divers déchets que l'on trouve dans un terrain vague mais pouvant avoir une utilité).

La plupart des déchets (canettes, papiers, ...) ont été supprimés pour ne laisser place qu'aux objets de récupération car ceux-ci faisaient trop sale et ne collaient pas à l'ambiance que nous voulions donner.

Divers écrans ont été disposés dans la scénographie pour dénoncer le fait de la quantité importante de déchets électroniques mais aussi pour servir de projection pour le miroir 3.

Un cyclorama éclairé en bleu a été ajouté pour ouvrir la scène.

D'abord avec un tapis, ensuite avec des cartons, nous avons travaillé la texture du sol pur recréer une sorte d'îlot perdu.

Chaque objet présent sur scène a été travaillé individuellement sur la texture, la couleur, pour créer un ensemble cohérent.



Miroir 3

La scénographie de l'acte 3 reprend celle de l'acte 2 mais sans vie ou presque. En effet, les comédiens ne sont plus actifs ou presque sur la scène.

Nous avons conservé le même décor que pour l'acte 2 servant cette fois d'écrans de projection. Les écrans jusque-là éteints prennent vie.

Nous avons projeté sur plusieurs éléments du décor différentes vidéos et images représentant plusieurs types de médias (réseaux sociaux, journal télé, journal papier, ...), l'objectif étant de mettre évidence l'engouement médiatique autour d'un événement ainsi que ses travers, exagérations, la manière dont il a été perçu par les différents acteurs (journalistes, personnes transformées, ...). L'utilisation de plusieurs éléments se voulait mettre en évidence un effet de « chaos » et d'engouement médiatique.

Le projecteur projetait sur tout (décor, acteurs, ...) symbolisait le nuage touchant tout le monde (humains comme technologie).

Pas de changement de décor pour ce miroir, mais finalement ce décor a été travaillé pour les 2 miroirs en même temps (peut-être pas de présence d'écran sans le miroir 3 par exemple)



5. DÉMARCHE EN LUMIÈRE, VIDÉO ET SON

5.1. DÉMARCHE EN LUMIÈRE

Miroir 1

La lumière pour cet acte est froide, rappelant l'ambiance d'un commissariat. Elle s'allume et s'éteint pour donner la parole et bien marquer le passage d'un villageois à un autre.

Lumière minimaliste pour laisser place aux projections.

Le but ici était de garder une ambiance lumineuse très sobre. Ainsi, le spectateur reste concentré soit sur le comédien, soit sur son ombre numérique.



Miroir 2

- Ambiance nuit car la scène se déroule la nuit.
- Lumière ponctuelle en avant-scène.
- Lumière globale en avant-scène pour le rêve collectif en fin d'acte 2.
- Guirlande colorée s'allume légèrement pendant les rêves
- Cyclorama éclairé en bleu pour donner une profondeur à la scénographie.

Le but ici était de marquer le début ou la fin d'un rêve grâce à lumière. En effet, les comédiens ne rentraient dans leur rêve que si la lumière en avant-scène s'ouvrait (ou les lumières pour le « rêve collectif ») afin de rythmer ce miroir.

Le décor paraissait trop écrasé, c'est pourquoi nous avons installé un cyclorama en fond, éclairé de bleu, pour ouvrir la scène et conforter l'idée d'abris crée par ces jeunes du miroir 2.



Miroir 3

Peu de lumière pour ce miroir, puisque essentiellement composé de vidéo-projection.

Cependant, le nuage touchant aussi la technologie et les médias : la guirlande s'allume, les bidons de même, et un témoin jaune a été ajouté à la radio pour signifier simplement que la radio s'allume.

Le cyclorama éclairé seul, permettait l'éclairage en contre des comédiens ce qui dessinait uniquement leurs silhouettes.



5.2. DÉMARCHE EN VIDÉO

En vidéo, deux volontés sont ressorties dès le début : projeter une ombre animale numérique sur un tulle qui viendrait exprimer la part animale refoulée des interrogés lors de l'acte 1 et projeter des vidéos et interviews comprenant des passages du texte lors de l'acte 3.

Miroir 1

L'acte 1 est un interrogatoire dans un commissariat. Premièrement l'idée était que les

comédiens passent un par un pour se faire interroger par le policier (ce qui nous paraissait évident selon le texte).

Nous sommes passés par plusieurs étapes avant d'arriver au résultat final.

1. Ombre projetée derrière l'interrogé, seul en scène

Idée de base : l'interrogé s'assied, un projecteur l'éclair de face -> son ombre réel est derrière lui, bientôt remplacée par son ombre numérique.



2. Ombre projetée au sol, seul en scène

En testant la vidéo-projection sur maquette 1/10, une autre possibilité est apparue : l'interrogé est éclairé de dos et son ombre est donc devant lui.

→ L'ombre paraissait plus imposante et subtile à la fois

Problème : mauvaise visibilité de l'ombre (qui arrivait dans les pieds du public dû aux dimensions de la salle et des restrictions imposées par notre scénographie).



3. Ombre projetée derrière l'interrogé, 4 sur scène de front

L'idée numéro 1 revient mais cette fois avec 4 interrogés à la fois (par un souci de dynamisme du miroir 1).

Pour cela, nous avons besoin de projeter quatre ombres d'animaux en même temps et faire en sorte que les quatre suivantes remplacent les premières à la suite.

Dû aux divers soucis d'angle, la projection s'est fait de devant, en évitant les problèmes d'ombres d'acteurs.



Miroir 2

Pour ce miroir, nous laissons place au décor et aux comédiens, nous avons jugé que les vidéo-projections n'étaient pas nécessaires.

Miroir 3

L'acte 3 est une succession de vidéo-projections. La volonté, dans un premier temps, était uniquement de projeter des vidéos dans les écrans dissimulés dans le décor (2 télévisions, un écran de PC) pour arriver au final à une surcharge d'informations.

1. Projection avec Qlab

Qlab rééchantillonnait les vidéos et donc altérait la qualité de celle-ci. Nous sommes donc passé à Isadora sur une autre machine mais pilotée par Qlab sur le Pc principal.

2. Projection avec Isadora

Bon fonctionnement technique mais le miroir était trop vide...

3. Projection avec Isadora avec 2 vidéo-projecteurs

...Nous avons donc décidé d'ajouter un vidéo-projecteur qui projetterait sur tout le décor, comédien compris (représentant aussi le nuage). Cette technique nous a apportée plusieurs choses :

- Remplissage de la scène (surplus d'information plus accessible)
- Symbole du nuage accentué
- Meilleure visibilité (en effet, certaines projections sur les petits écrans étaient peu visible, nous avons donc projeté sur le fond un agrandissement, permettant une meilleur visibilité et de varier les contenus)

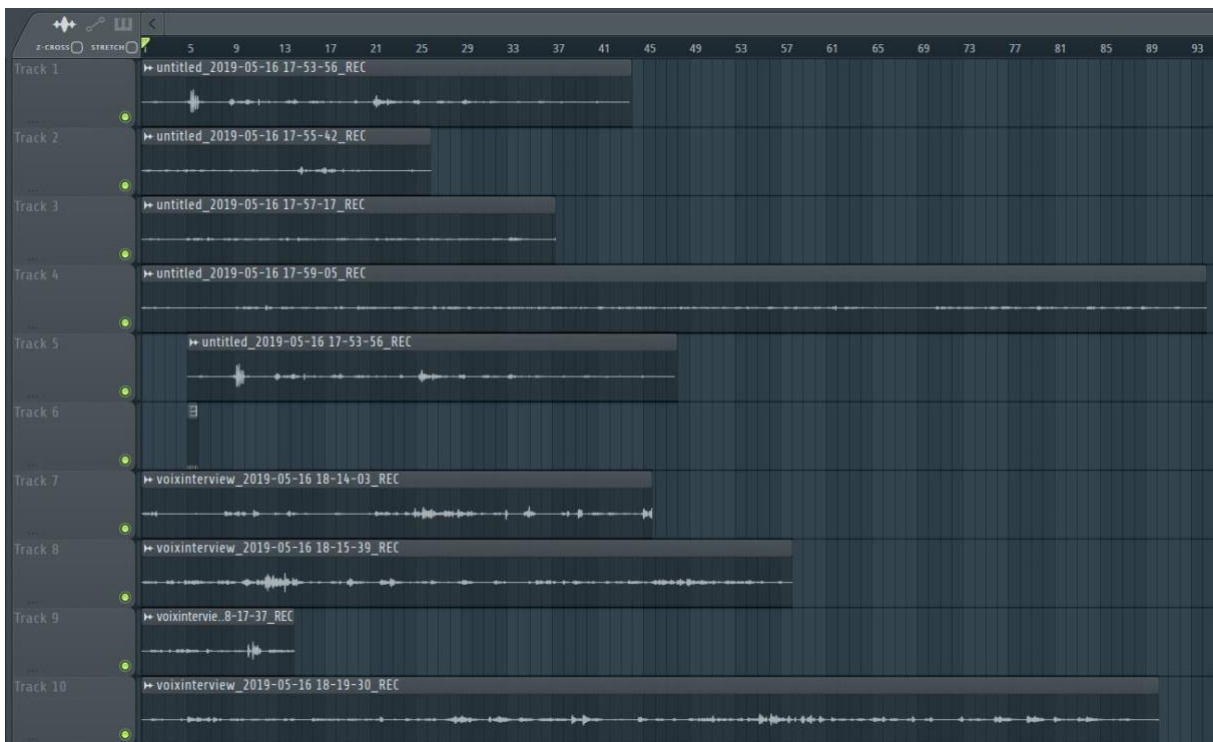


5.3. DÉMARCHE EN SON

De manière général, le son est venu habiller, homogénéiser les 3 miroirs. Sauf certaines choses indispensable comme la voix robots / la voix de l'inspecteur / etc

Miroir 1

L'inspecteur n'étant pas présent physiquement, il a fallu l'enregistrer. D'abord fait par nos soins pour la maquette, ensuite pas un comédien extérieur pour la version finale.



Le haut-parleur étant mis au-dessus du public pour donner l'impression qu'il vient du public. Une première tentative voulait qu'une bande son soit enregistrée pour faire croire que l'inspecteur entrait dans la salle et s'asseyait parmi les gens. Cette voie a été abandonnée après la maquette taille réelle car jugée de trop et peu compréhensible

Chaque ombre numérique apparaissait avec un son qui faisait vaguement penser à l'animal projeté (goutte d'eau pour le poisson, bruit de vent pour l'albatros, ...). -> gain en rythme et en compréhension sans tomber dans l'évidence.

Miroir 2

Le premier travail fut de donner vie à ce terrain vague. Pour cela, nous avons fait un crépitement de feu avec du vent qui passe dans un baril. (à l'aide de samples et de bruit blanc)

Pour habiller les rêves successifs des comédiens, nous avons créé différentes nappes musicales pour chaque rêve. Celles-ci ont permis avec la lumière de rythmer ce miroir.

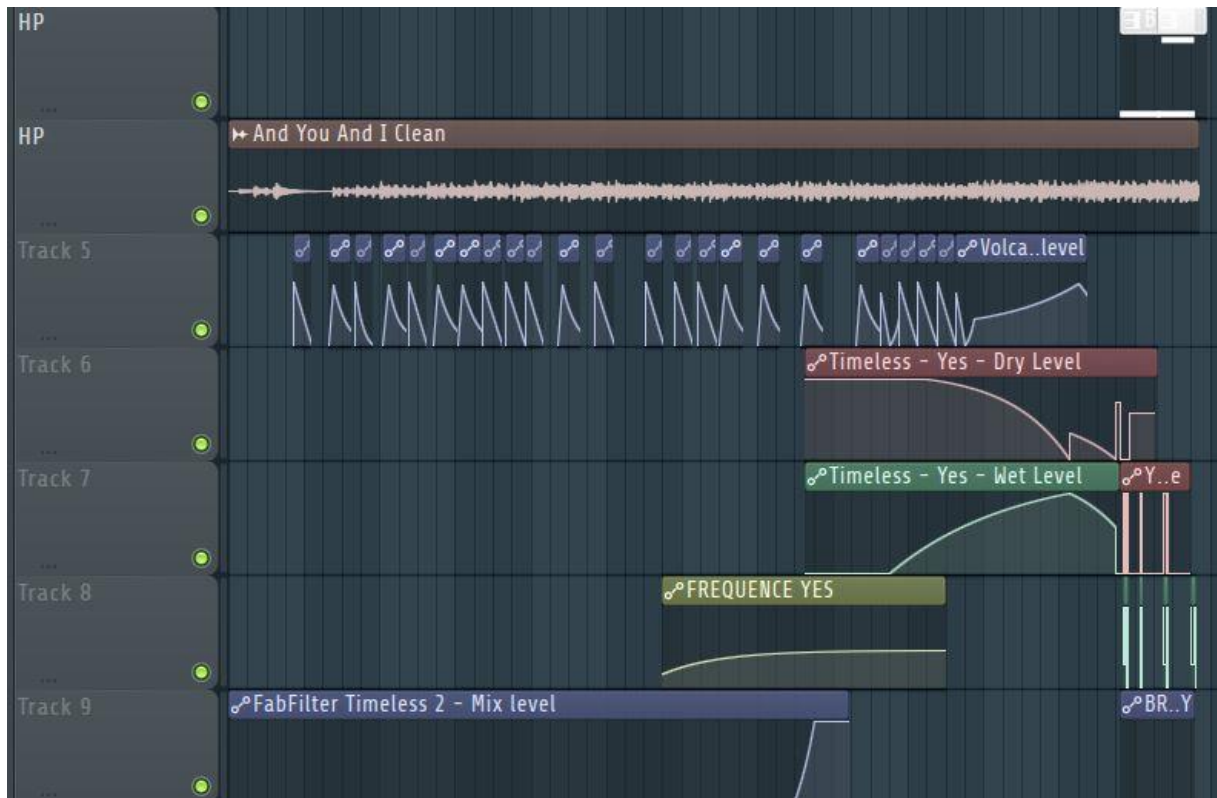
Celles-ci ont été créées grâce au logiciel Avatar.



Miroir 3

Nous voulions passer d'un acte 2 rêveur à un acte 3 plus dur. Pour cela nous avons choisi une musique référée par le texte dans l'acte 2. Un son plutôt joyeux et planant collant parfaitement avec l'ambiance du miroir 2.

Le passage vers l'acte 3 se fait grâce à la radio. En effet celle-ci s'allume et fait se détériorer la musique. Jusqu'à l'aspirer complètement -> la technologie « prend vie », nous voilà dans l'acte 3. Pour cela 2 versions de la musique ont été créées : une clean, et une modifiée imitant une déformation.(à l'aide du logiciel FL studio)



Pour la radio, nous avons utilisé une station portable et utilisé un égalisateur (EQ) permettant d'imiter le son d'une vieille radio.

Dépêche : chaque dépêche à son ambiance sonore en lien avec les images. D'abord bruit de radio AM puis radio FM ensuite télévision pour retracer chronologiquement ces médias.

Réseaux sociaux : bruits de son twitter et de clavier pour habiller le tweet.

Avis de restauration système : création d'une voix synthétique + création ambiance sonore de technologie qui déraile.(à l'aide du logiciel fl studio)

Citation : enregistrement vocal pour les 3 citations

Invité de la matinale/ Talkshow : bande son de la vidéo.

Blog divers : enregistrement d'un comédien, création d'une musique (voir photos) pour soutenir le discours de ce comédien. L'idée était de terminer la pièce par un moment poétique, et donner un air céleste au texte final (diminution de la tonalité de la voix, reverb, etc)



Pendant le salut : I don't want to set the world en fire – the Inks Spot -> à la base ce son était destiné pour la fin du miroir 3. Celui-ci accompagnait une vidéo qui a été abandonnée après la maquette 1/1. Nous l'avons gardé pour accompagner le salut final.

DOSSIER TECHNIQUE

DOSSIER PRODUCTION