

Place au décor *sonore*

Lorsqu'on pense à la scénographie théâtrale, on imagine généralement un décor visuel. Mais c'est plutôt le son qui intéresse Christopher Salter, du département de Design and Computation Arts de l'Université Concordia. Dans une récente recherche-création, il a élaboré un décor audio interactif évoluant en temps réel, à partir de données émises par des capteurs installés sur le corps des acteurs et en divers points du décor. Il a appliqué cette technique à la production de *Schwelle*, présentée d'abord à Berlin, puis à Montréal. Cette pièce en trois actes explore divers stades de la conscience comme l'instant où l'on s'endort ou encore le moment précédant la mort.

Cet exercice visait à dépasser la simple trame musicale superposée à une performance théâtrale et à voir si on pouvait capter et transformer en environnement sonore des données issues des déplacements et des gestes des acteurs, ainsi que des changements scéniques comme les variations de l'intensité de l'éclairage. Pour y arriver, il a d'abord fallu développer des technologies (matériel et logiciel) et élaborer des scénarios favorisant leur utilisation.

L'élément-clé de *Schwelle* était un environnement sonore qui changeait sans cesse en fonction de la relation entre les données générées par les comédiens et par l'environnement. Cela signifie que la salle elle-même est réactive, puisqu'elle fournit des informations qui sont transformées en structures sonores. De plus, ces dernières finissent par révéler des « patrons sonores » reconnaissables. **Le défi consiste à arriver à des compositions musicales qui traduisent l'influence humaine des comédiens et l'ambiance de la salle.** Ce projet à long terme a notamment fait avancer la recherche sur les technologies de senseurs sans fil et sur le développement de logiciels utilisant l'intelligence artificielle, en collaboration avec des entreprises installées à Montréal.

Pour accéder aux autres capsules scientifiques, cliquez ici.

