

Sans support ni surface ? Les images émancipées de 4D Art

Frédéric Maurin

Number 108 (3), 2003

Le corps projeté

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/25977ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

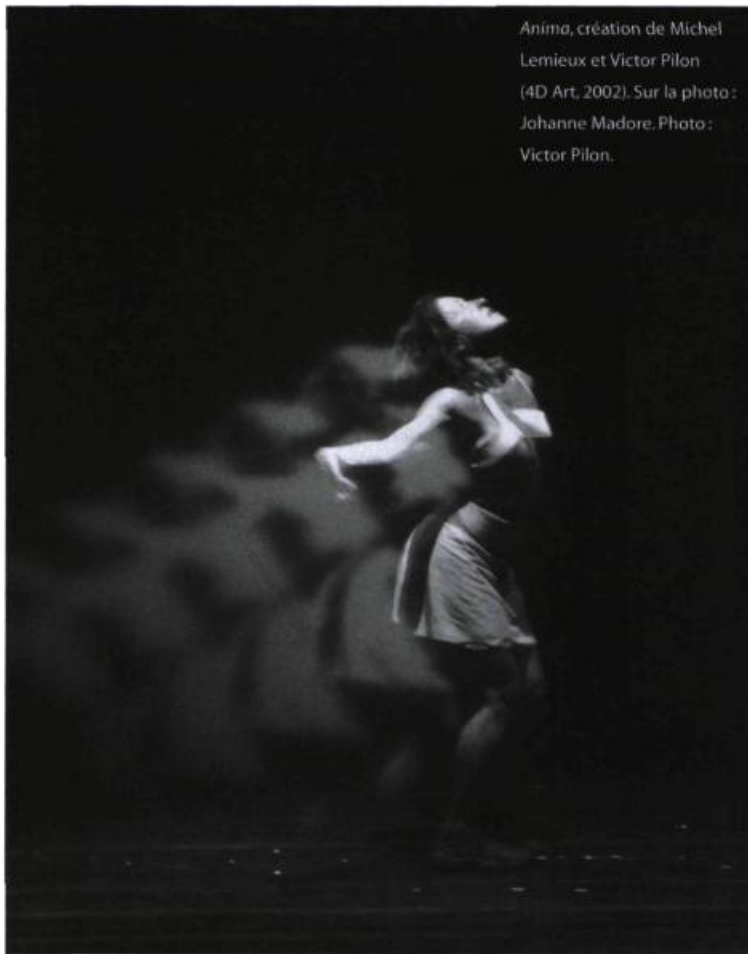
Maurin, F. (2003). Sans support ni surface ? Les images émancipées de 4D Art. *Jeu*, (108), 106–111.

Sans support ni surface ? Les images émancipées de 4D Art

*And the fourth, the dimension of stillness
and the power over wild beasts...*

Ezra Pound

Admise et acquise : la projection d'images ne fait plus sensation au théâtre. Elle produit tantôt l'effet spéculaire de corps ou d'objets filmés en direct – et redoublés, fétichisés, montrés en gros plan ou sous un autre angle –, tantôt l'effet spectral de corps ou de paysages réduits à leur représentation – cachés, lointains, absents, parfois disparus. Images réfléchissantes ou revenantes, narcissiques ou réminiscentes. Cinématographiques, ludiques, critiques. Ailleurs encore, endoscopiques. Si la minceur de certaines motivations dramaturgiques le cède parfois à un effet de mode esthétique, à l'exhibition d'une postmodernité jamais repue de ses icônes, il n'en reste pas moins que les images font voir autrement et/ou autre chose : elles entrouvrent un autre monde, elles fouillent l'autre du monde. Paradoxalement, leurs deux dimensions en ajoutent une aux trois dimensions de la scène. Qu'elles fragmentent, multiplient ou convoquent le hors-champ, elles procèdent à un éclatement néocubiste, à un décentrement de la vision perspective. Mais inutile d'insister davantage : encore une fois, tout cela est acquis et admis.



Anima, création de Michel Lemieux et Victor Pilon (4D Art, 2002). Sur la photo : Johanne Madore. Photo : Victor Pilon.

Anima

À PARTIR D'EXTRAITS SONORES D'UNE ENTREVUE DE LA CBC ET DE LA BBC AVEC DESMOND MORRIS. CONCEPTION : MICHEL LEMIEUX ET VICTOR PILON ; MISE EN SCÈNE : MICHEL LEMIEUX, VICTOR PILON ET JOHANNE MADORE ; MUSIQUE : MICHEL LEMIEUX ET MAXIME MORIN ; DIRECTION DES MOUVEMENTS : JOHANNE MADORE ; ÉCLAIRAGES : FRANÇOIS ROUPINIAN ; SCÉNOGRAPHIE : VICTOR PILON, MICHEL ROBIDAS ET MICHEL LEMIEUX ; COSTUMES : MICHEL ROBIDAS ; PROJECTIONS VIRTUELLES : MICHEL LEMIEUX ET VICTOR PILON. AVEC PIERRE-ANDRÉ CÔTÉ, NOÉMIE GODIN-VIGNEAU, MICHEL LEMIEUX, JOHANNE MADORE ET TOM WALSH. PRODUCTION DE 4D ART, PRÉSENTÉE À LA FONDERIE DARLING DU 13 AU 23 NOVEMBRE 2002.



Grand Hôtel des étrangers, création de Michel Lemieux et Victor Pilon (4D Art, 1994). Sur la photo : Jean-François Blanchard et un personnage virtuel. Photo : Victor Pilon.

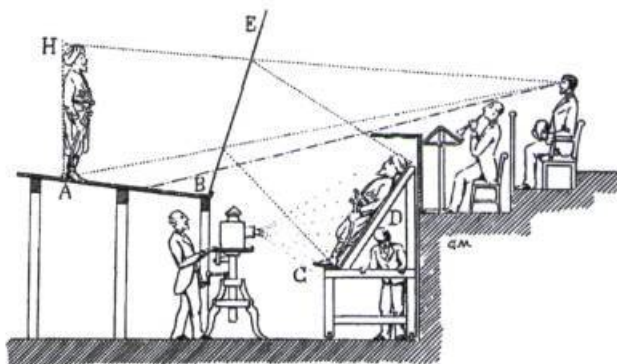
Moins discuté, plus insaisissable est le degré de matérialité de ces images, qui dépend surtout du lieu où elles s'affichent. Le plus souvent diffusées par des moniteurs vidéo ou projetées sur des écrans, voire sur des bouts de décor ou des costumes, ou encore ajustées sur des visages ou des masques (comme chez Denis Marleau), elles semblent palpables ; impressionnées sur des tulles tendus à l'aplomb du proscenium, elles perdent en définition et en lisibilité ce qu'elles gagnent par l'instauration d'un seuil optique, telle une pellicule à traverser par le regard. Mais c'est lorsqu'on ne décèle plus de support immédiat – ou vaut-il mieux parler de surface de médiation ? – que s'insinue le trouble : alors les images, volatiles comme des illusions, invitent à considérer la virtualité de leur nature autant que l'effectivité de leur présence. D'objets de vision, elles deviennent visions à part entière ; de reproductions du monde, constructions d'un monde. Magie de ces images désarrimées, mirage de ces apparitions évanescentes, telles que les élabore notamment la compagnie 4D Art, dirigée par Victor Pilon et Michel Lemieux, depuis *Grand Hôtel des étrangers* (1994) jusqu'à *Anima* (2002), en passant par *Pôles* (1996) et *Orféo* (1998). Devant elles, le spectateur peut à bon droit osciller entre le pouvoir d'émerveillement d'un enfant assistant à un numéro de prestidigitation et une interrogation cartésienne concernant les moyens techniques utilisés¹. Mais, quoi qu'il en soit, c'est l'acte de perception qui est avant tout mis en jeu, et la nature du réel en question. Après l'incarnation par le corps, après la projection de ses représentations, la rupture d'avec la matière se consume dans ces images en liberté.

1. Interrogation souvent vaine, au reste, car 4D Art entretient jalousement le mystère autour de ses techniques. Lors des représentations d'*Anima*, par exemple, le personnel des théâtres accueillant le spectacle doit signer un engagement de « non-divulgateion » (« a non-disclosure act »).

Des corps étrangers du *Grand Hôtel...*

Dans *Grand Hôtel des étrangers*, inspiré du poème éponyme de Claude Beausoleil, un voyageur fatigué (Jean-François Blanchard) fait halte dans une chambre². Il s'allonge et s'endort tout habillé. Aussitôt l'assaillent des souvenirs et des pensées noires qui viennent troubler son sommeil au point de le jeter dans un délire paranoïaque. Ces souvenirs, ces pensées prennent forme dans des images traumatiques réchappées de l'oubli ainsi que dans des images d'angoisse extériorisant ses peurs du moment : procession de têtes défuntes et d'âmes errantes, visitation *post-mortem* de sa mère brûlée vive dans un incendie, évocation d'un anniversaire lointain et d'une ancienne partie de ballon en forêt, aperçu d'un prophète diabolique (Jacques Languirand) et d'un être glauque (Pierre-Paul Savoie), rappel menaçant du groom armé d'un revolver, tel qu'on l'a d'abord vu sur scène monter benoîtement ses valises (Serge Lamirande), abstraction symbolique d'une spirale bleu acier prête à l'engloutir... À échelle humaine ou à plus grande échelle, ces images impalpables apparaissent (mieux : elles comparaissent ou transparaissent) comme autant de visions intérieures surgies du seul esprit de l'homme endormi. Elles se rapprochent, se surimpriment dans l'espace, se greffent au corps du voyageur, puis s'évanouissent pour laisser place à d'autres. Et la greffe réussit... À un moment, par exemple, une figure féminine du passé revient en image, se laisse imager en revenante, assise sur le bord du lit aux côtés de l'acteur, un bras de pixels passé autour de ses épaules en chair et en os. La scène de l'imaginaire hante la scène du théâtre, les images trament le contenu de l'inconscient dans le champ scopique, l'invisible dans le visible, le rêve dans le réel. Le physique, la mémoire et le fantasma achèvent de machiner l'inquiétante étrangeté de ce spectacle en « holo-vision », pour reprendre le terme des artistes.

Imperceptible, la surface de projection n'est pourtant pas tout à fait absente, ni l'effet de virtualité absolument authentique. Il est en réalité simulé, créé par un vieux procédé, le Pepper's Ghost (1862-1863), qui permettait de montrer sur une glace sans tain, inclinée à 45° depuis la rampe, le reflet d'un acteur placé devant un projecteur et face à un miroir sous la scène. Cachée aux yeux des spectateurs, la glace faisait croire en la présence scénique de l'acteur, alors que seule son image était projetée. Mais le procédé lui conférait une qualité fantomale, « virtuelle » ainsi que la qualifiait



Les « spectres de Robin » et leur explication théorique. Il s'agit du procédé du Pepper's Ghost, tel que perfectionné par Robin, qui a importé cet effet sur la scène française. Illustration tirée de l'ouvrage de Georges Moynet, *Trucs et Décors*, Genève, Minkoff, 1973, p. 277 et 279.

2. Je me permets ici de reprendre et de prolonger les termes d'une analyse antérieure : « Spectral spectacle », dans *Puck*, n° 9, dossier « Images virtuelles », Charleville-Mézières, 1996, p. 27-31.

déjà – non sans éloquence – la *Grande Encyclopédie* à la fin du XIX^e siècle³ : virtuelle par opposition à charnelle, sans doute, mais non pas au sens contemporain d'une image de synthèse tridimensionnelle ; virtuelle tel cet autre reflet, sur un miroir incliné à 45° lui aussi, d'acteurs semblant flotter en apesanteur, comme dans la dernière séquence de *la Face cachée de la lune* de Robert Lepage⁴.

Ici, le Pepper's Ghost est adapté : sur la paroi transparente qui sépare la salle de la scène sont projetées non pas des images d'acteurs vivants, mais des images vidéo préenregistrées. Associée à une ancienne technique de trucage, la technologie moderne de la vidéo assume l'esthétique illusionniste et inverse la tendance néobrechtienne visant à exhiber les moyens de production d'un spectacle. Loin de la virtuosité tapageuse d'une prouesse *high-tech*, Michel Lemieux préconise la discrétion artisanale d'une dimension « *in-tech* ». Subtilement in-corporée, in-tégrée, invisible, la technologie est le lieu, autant que l'instrument, qui fait vaciller les assises du réel, les pseudo-certitudes du voir et les paramètres du croire voir. Comme Mallarmé disait de la danseuse qu'elle danse et ne danse pas, les figures qui apparaissent en images ne sont pas là et sont là en même temps, à la fois marquées au sceau d'une absence matérielle et dotées d'une présence hallucinante. Irréelles ? Surréelles ? Elles attestent surtout que l'imaginaire et le symbolique désignent le premier degré du virtuel. Et, *mutatis mutandis*, que le corps du voyageur pourrait bien n'être qu'une projection imaginaire.

De fait, la technologie de la projection fantomale s'ordonne au processus de projection fantasmatique. Les souvenirs, les angoisses et les cauchemars obsédant le voyageur font retour sur la scène comme le refoulé dans la vie psychique. Et s'ils font retour sous la forme d'images, c'est peut-être bien que l'image est le refoulé du théâtre. Dans la perspective d'une esthétique de l'illusion (ironiquement portée à son comble par un quatrième mur qui n'a jamais été plus solide, quoique invisible), la simulation de ce retour exalte l'idée que le simulacre théâtral est toujours la mimésis d'une absence. D'un désir. Ou d'un fantôme. *Phantasma ex machina*.

...aux clones du singe nu dans *Anima*

Dérivé du *Singe nu* de Desmond Morris, *Anima* renoue avec la part onirique de l'image pour prolonger, grâce à une

3. Art. « Spectre », dans *la Grande Encyclopédie : inventaire raisonné des sciences, des lettres et des arts*, Paris, H. Lamirault, 1885-1902, vol. 30, p. 369 : « Ce personnage [...] est invisible pour le public qui, ne soupçonnant pas la présence de la glace, n'aperçoit que son image virtuelle. »

4. Ou, sans que l'on voie le trucage, dans l'opéra *Medeamaterial* de Pascal Dusapin, mis en scène par André Wilms (ATEM, Théâtre de Nanterre-Amandiers, 1999).

Anima, création de Michel Lemieux et Victor Pilon (4D Art, 2002). Sur la photo : Michel Lemieux et Tom Walsh. Photo : Victor Pilon.



technologie plus perfectionnée, l'interrogation sur les habitudes perceptives et le statut du réel. Michel Lemieux, qui effectue avec ce spectacle son retour sur les planches après une absence de plus de dix ans, rêve les êtres et les apparitions que le spectateur voit surgir à ses côtés, tantôt s'entrelaçant, tantôt s'entrechoquant, dans différentes configurations des rapports entre le réel et le virtuel. « Le virtuel », oui ! Car ici, hormis quelques projections classiquement effectuées sur des écrans, l'innovation fondamentale consiste en des projections holographiques simulant de manière autrement complexe la matière absente. Ce sont des images nouvelles, et non pas simplement de nouveaux modes de réalisation iconique, où la présence du numérique colmate la brèche du visible sur laquelle repose pour l'essentiel le dispositif perceptif⁵. À côté de quatre « performeurs », le programme mentionne en effet une vingtaine de « figurants virtuels », des êtres réduits à des faisceaux lumineux qui se meuvent et interagissent avec les premiers jusqu'à devenir d'authentiques partenaires de jeu. Ainsi Lemieux « voit »-il l'ectoplasme de ses propres parents, vieillissant dans leur vie quotidienne, se pencher avec attendrissement au-dessus de lui, assis à une table. Inversement, c'est parfois le décor qui est créé par des projections, comme pour cette cage aux barreaux de lumière qui emprisonne Lemieux et le trombone Tom Walsh. Ailleurs encore, les interprètes munis de capteurs jouent en miroir avec leur reflet : Pierre-André Côté se livre par exemple à un étonnant duo/duel avec son clone dans une danse circulaire qui emblématise la ronde du réel et du virtuel, ou bien, toujours accompagné de son clone, affronte en silence Noémie Godin-Vigneau, elle aussi dédoublée, dans un âpre moment de frustration, d'incompréhension et de haine illustrant certains propos de Desmond Morris, extraits d'un entretien radiophonique et diffusés en voix *off*, sur les dangers de la foi aveugle et du fanatisme religieux. Coexistence du corps charnel et de son autre désincarné, de l'original et de l'avatar, de la présence et de la disparition revenue à un autre niveau d'apparence. Autant dire que le corps n'est plus seulement la garantie du réel, mais l'interface, au sens plein du terme, du réel et du virtuel ; par suite, le virtuel devient un nouvel état du réel.



Certes, le spectateur n'a pas de mal à distinguer les deux, les clones projetés étant plus pâles, moins nets, et comme translucides ; mais il n'empêche que les présences immatérielles tendent à déréaliser les présences humaines et à devenir aussi scéniquement actives que celles-ci. Quoique virtuelles, elles véhiculent des présences effectives sans se borner à compenser le deuil de la présence. Elles acquièrent une substance

5. Voir Jean-Pierre Balpe, « Quelques concepts de l'art numérique », conférence prononcée à Moss (Norvège) en mai 1998.



Anima, création de Michel Lemieux et Victor Pilon (4D Art, 2002).
Sur la photo : Noémie Godin-Vigneau et un personnage virtuel. Photo : Victor Pilon.

sans matière et forment le but de leur « réalité », à telle enseigne qu'elles semblent presque modéliser les êtres dont elles sont les clones... Elles décrivent des aventures, des destins, des univers, qui, pour artificiels qu'ils paraissent, n'étouffent en rien le vivant. Loin de lâcher la proie pour l'ombre, ou l'homme pour la lumière, le spectacle accommode en effet une dimension extrêmement physique (biologique, énergétique, parfois primale) avec cette dimension hautement technologique (prospective, futuriste). Au début, au cours d'une séquence mimant la théorie de l'évolutionnisme, les performeurs basculent et passent d'une position accroupie en surplomb à la station debout en se laissant glisser sur le sol (l'homme descend du singe, comme le clone descend de l'homme...); à la fin, au terme d'une libre et sinueuse association sur l'amour, la mort, la religion, le « bouclier invisible » de l'espace tels qu'en parlait Desmond Morris, s'affiche l'image d'un bébé. Questionnement sur l'espèce et l'individu, sur l'origine, la naissance et l'avenir; mais, surtout, affirmation de la puissance vitale et négation que la technologie, malgré son emprise croissante, ait le pouvoir de substituer impunément le virtuel au réel. Au contraire, elle procure au réel une doublure visionnaire et interroge le rôle que joue l'imaginaire dans sa perception. Le pacte noué avec elle dans *Anima* (et le programme et les critiques ont rappelé à l'envi que le terme signifie « âme » en latin, qu'il suffit d'y ajouter une lettre pour que surgisse le règne auquel appartient l'homme) n'a rien de faustien : il ne propose pas d'échanger la vie de l'esprit contre l'éternité de l'image, mais d'explorer l'infini de l'hu-

main, d'épancher l'intangible dans une conscience élargie de la réalité, suivant la recherche de Cocteau dont Michel Lemieux se déclare un fervent admirateur. Pour le dire autrement, il présuppose que les mondes parallèles peuvent se croiser et s'entre-croiser avec plus de résolution en art que les droites en mathématiques.

La projection visuelle va de pair avec la projection sonore, alors que l'alliance de corporalité et de virtualité s'accompagne d'un mélange de direct et de différé dans les propos de Desmond Morris, la musique de Maxime Morin, les mélodies et les morceaux de trombone. Voire : l'usage de projections prend tout son sens si on entend par là que la compagnie 4D Art offre des *projets* artistiques de facture nouvelle : non pas simplement de facture multidisciplinaire, comme il est de bon ton de le faire, mais de facture telle que la technologie provoque la création sur son propre terrain et institue la scène en un lieu de réfraction mentale. Nul besoin d'immersion ou d'interaction pour cela : projeter des images virtuelles dans la matière scénique, projeter l'image d'une autre forme d'expression théâtrale, c'est aussi vouloir que le spectateur se projette différemment dans le spectacle, qu'il y reconnaisse ce qu'il ignorait de lui et qu'il le complète sans l'achever. Aussi bien, il n'est de projection véritable que celle qui en appelle à sa contrepartie dans l'œil de l'esprit. Comme on parle de transfert et de contre-transfert, le sujet ne se projette jamais mieux que dans l'imaginaire qui lui est projeté. **J**