

Configurations de l'irréel

Genèses et commencements des créations de Lemieux-Pilon

Sylvain Duguay

Number 136 (3), 2010

L'oeuvre en chantier

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/63192ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Duguay, S. (2010). Configurations de l'irréel : genèses et commencements des créations de Lemieux-Pilon. *Jeu*, (136), 75–81.

Dossier

L'œuvre en chantier

SYLVAIN DUGUAY

CONFIGURATIONS DE L'IRRÉEL

Genèses et commencements des créations de Lemieux-Pilon

Avec plus de trente créations à leur actif, Michel Lemieux et Victor Pilon ont développé au fil des ans des techniques de création qui tiennent compte des différents systèmes de la scène en ménageant une place aux langages verbaux et non verbaux. Du *Souffle de Pythagore* (1990) à *Starmania* (2008), le processus dramaturgique des deux créateurs s'articule autour d'outils simples et souples qui traduisent de manière efficace un processus d'écriture qui résiste souvent aux mots. Selon les sources de création mises en cause, Lemieux et Pilon font usage, entre autres, de banques d'images, de maquettes, de cahiers de création et de diagrammes de position afin de transmettre leur vision aux membres de leur équipe et ainsi s'assurer, par l'entremise d'une communication opérante et appropriée, du déploiement optimal de leur vision de la performance.

Bien que Lemieux et Pilon soient principalement connus du milieu théâtral pour leurs créations dites virtuelles¹, le tandem a également œuvré dans les milieux du cirque, de l'opéra, de l'installation muséale et des grands événements *in situ*, pour ne nommer que ceux-ci. L'amorce des créations varie considérablement selon le type de production et selon que l'œuvre en question est une commande (qu'elle découle de certains critères spécifiques déjà établis au moment où l'on s'attache leurs services) ou d'une création libre (qui trouve sa genèse chez les deux artistes). Chaque nouvelle aventure, qui s'accompagne de besoins uniques et particuliers, est l'occasion pour Lemieux et Pilon d'élaborer une méthode de travail qui répond à leurs besoins et qui leur permet de partager l'étincelle créative qui les habite. En guise d'introduction à un sujet vaste et complexe, cet article propose de jeter un regard sur quelques-unes des techniques employées par le tandem pour donner forme, peu à peu, à la performance.

1. Les créations virtuelles – *Grand Hôtel des étrangers* (1994), *Pôles* (1996), *Oriéo* (1998), *Anima* (2002), *la Tempête* (2005) et *Norman* (2007) – sont celles qui utilisent l'espace scénique en conjonction avec l'illusion d'images en mouvement projetées dans l'espace scénique sans support apparent.

L'IMPULSION DE L'IMAGE

Issus des milieux du théâtre et de la performance (Michel Lemieux est diplômé de l'École nationale de théâtre du Canada) et des arts visuels (Victor Pilon a fait les Beaux-arts à l'Université d'Ottawa), les deux artistes mettent en commun des méthodologies qui, si elles peuvent être appréhendées de manière distincte, s'enrichissent au contact l'une de l'autre. L'une des premières étapes du processus créatif consiste souvent à définir le style visuel de la production en menant une recherche iconographique étendue qui permet de définir non seulement la facture esthétique de l'œuvre, mais aussi l'univers, l'ambiance et l'environnement dans lesquels évoluent les personnages. Dans *Orféo*, par exemple, la palette visuelle de l'Hadès a été établie assez tôt afin de donner aux performeurs interprétant Orféo, Eurydice et Hurtubise un cadre à partir duquel élaborer les improvisations qui visaient à définir les personnages. Puisque les performeurs proviennent souvent de milieux variés (danse, théâtre, performance, musique), l'univers spectaculaire qui leur est proposé leur donne des repères phénoménologiques communs qui font appel au corps et aux sens dans l'approvisionnement de l'environnement scénique.



Les images, dont le spectre représente autant des textures abstraites symboliques que des éléments architecturaux iconiques, sont tirées de banques que Pilon, armé de son appareil photo, s'active à construire depuis des décennies.

Déjà dans *Grand Hôtel des étrangers*, alors que les technologies numériques commençaient à peine à être utilisées, Lemieux et Pilon parvenaient à créer des lieux mystérieux et des atmosphères envoûtantes en superposant films et masques à l'intérieur d'un cadre de diapositive et en programmant des fondus enchaînés. Pour de grands événements comme *Harmonie 2000* (1999) ou la production télévisuelle des *Planètes* de Holst (2003), ces images photographiques étaient transférées sur de larges bandes de pellicule projetées à très grande échelle par

l'entremise de projecteurs Pigi ou Hardware. La démocratisation des techniques numériques, si elle a simplifié la tâche de production des images, s'accompagne toutefois encore aujourd'hui de la même esthétique de superposition et d'abstraction puisée dans les techniques analogues propres à la photographie et au cinéma.

Dans les *Planètes* (Amérimage-Spectra, 2003), qui met en scène l'OSM, la sélection finale des images est montée sur de larges bandes de pellicule afin d'être projetée en format géant par l'entremise de projecteurs Pigi. © Victor Pilon.

Cette mise en place de l'univers visuel, très tôt dans le processus d'élaboration du spectacle, ne vise pas qu'à mettre au point l'esthétique du spectacle. Puisque les sources utilisées par Lemieux et Pilon proviennent souvent de l'extérieur du monde de l'écriture dramatique, les images servent à étayer les thèmes de l'œuvre et à explorer plusieurs facettes de l'inconscient des personnages (en particulier) et de l'œuvre (en général). Chaque spectacle est l'occasion de construire sur les bases visuelles qui constituent la signature de Lemieux et Pilon tout en menant, pour les besoins de chaque œuvre, une nouvelle recherche qui vient enrichir la production du moment et toutes celles à venir.

MICROCOSMES SCÉNOGRAPHIQUES

Si la première sélection des images se fait par le viseur d'une lentille grossissante et d'une table lumineuse, ou par l'intermédiaire de bits d'informations réinterprétés par une carte graphique, le vrai test de la force des images a lieu dans l'espace scénique. Qu'il s'agisse d'un événement qui se tient au cœur des rues de la ville ou dans une petite salle de répertoire, les lieux ne sont souvent accessibles qu'à la dernière minute (si l'on tient compte d'un travail de création qui s'étend souvent sur plusieurs années). C'est au début du processus créatif que l'utilité des maquettes, ces modèles plus ou moins réduits des lieux de la performance, se fait pleinement sentir. Une fois la maquette complétée, la dramaturgie s'imbrique avec la scénographie d'une manière très productive et souvent indissociable.

Quelquefois, comme pour *Territoire intérieur* (4D Art, 1992), les maquettes sont au centre du spectacle. Des personnages animés par un moteur dormant dans les lits alors que leurs rêves se matérialisent dans l'espace.
© Victor Pilon.



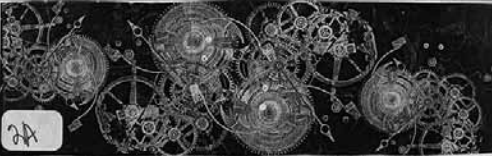


La maquette permet non seulement de figurer l'espace scénique de manière concrète, mais elle apporte aussi un plaisir indéniable, qui est lié au corps de l'artiste (de la performance ou des arts visuels), de toucher et de manipuler ce qui deviendra œuvre d'art. La maquette permet à la lumière projetée des images d'acquiescer une certaine matérialité et de devenir en quelque sorte malléable. Les projecteurs braqués sur la maquette, Lemieux et Pilon s'affairent, avec leurs collaborateurs, à manipuler les différents éléments scénographiques et à prévoir les problèmes qui peuvent survenir lors du temps (limité) en salle. Les bras plongés dans la matière première de leurs spectacles, les deux créateurs peuvent littéralement façonner l'univers de la performance en effectuant tous les tests qui leur viennent à l'esprit. La maquette constitue un élément fondamental du processus dramaturgique et parfois, comme dans *Territoire intérieur* (1992), elle occupe la place centrale alors que plusieurs lieux miniatures sont créés, chacun peuplé d'un rêveur et de ses rêves qui s'offrent aux yeux médusés des spectateurs.

Puisque Lemieux et Pilon travaillent à partir de maquettes très tôt dans le processus, celles-ci en viennent à jouer un rôle d'interface de communication avec les autres créateurs et les différentes parties engagées dans le projet. En montrant la facture visuelle et l'écrin à l'intérieur desquels se déploie la dramaturgie, les artistes peuvent faire littéralement surgir une vision du spectacle dans l'esprit de leurs interlocuteurs, qu'il s'agisse du producteur, du compositeur, des chorégraphes ou de l'éclairagiste. Généralement, Lemieux raconte l'histoire avec force détails, alors que Pilon manipule les divers éléments visuels qui constituent les fondements de la scénographie, tout en ajoutant au récit de Lemieux. Alors que la maquette évolue au fil du travail avec un scénographe professionnel (et avec les autres créateurs), les modifications appropriées sont apportées aux dispositifs scéniques, permettant un véritable travail d'équipe, malgré la rare présence de tous les créateurs lors des premières étapes du processus créatif.

HARMONIES DRAMATURGIQUES

En dépit de ses avantages indéniables, la maquette est prisonnière du temps et de l'espace au même titre que l'espace scénique : ce qui y est représenté l'est de manière éphémère. Une méthode de notation plus permanente s'avère donc nécessaire pour fixer certains paramètres de la création et rendre compte de manière globale du déroulement du spectacle. Chaque œuvre est ainsi l'occasion pour Lemieux et Pilon de mettre en place un cahier de création propre aux systèmes scéniques convoqués (chorégraphie, images fixes et en mouvement, éléments scénographiques, etc.). Ces méthodes de notation sont organisées autour d'un but dramaturgique bien précis et caractéristique des créations du tandem : l'intégration et l'harmonie de tous les systèmes de la performance.

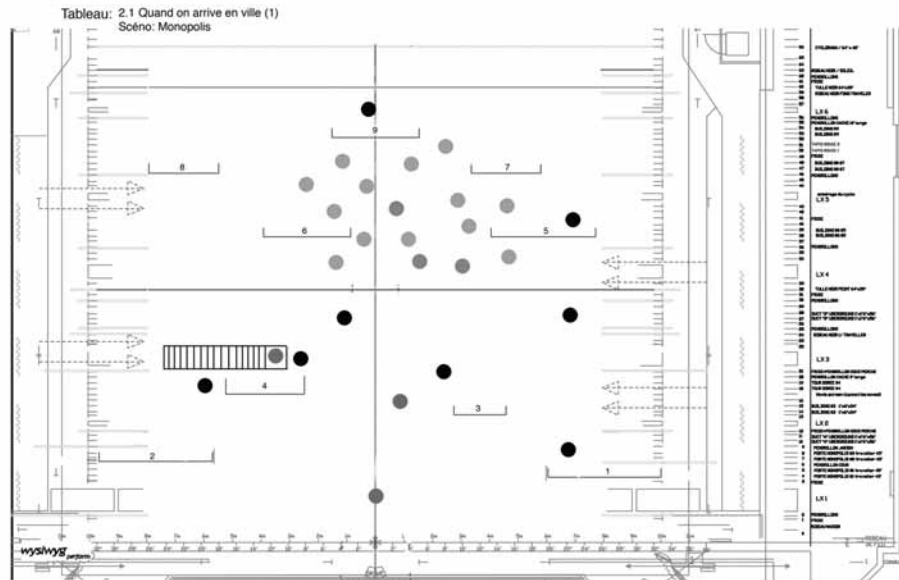
musique			
vidéo	1B texture Blau aute		Rotation 2000 Harmonie
projection sphère			
projection casino			
scène	2B texture Blau métal aute	A double? ÉAVESH → D sphère mécanique DEPUEK → D Avant scène jante automate Kathy Sphere.	4 costumes ↑ 5
train	DANSEUR POLOUT TAP DANCE		

Le cahier de création d'*Harmonie 2000*, mégaspectacle pour souligner le nouveau millénaire, intègre tous les systèmes de la performance – musique, vidéo, projections et actions – sur les différentes scènes qui s'étendent sur près d'un kilomètre.
© Victor Pilon.

Ces cahiers sont particulièrement utiles lors de créations *in situ* qui requièrent la mise en contact d'éléments qui ne sont pas nécessairement courants dans le monde de la performance. Lors du spectacle *Harmonie 2000*, créé pour les célébrations du millénaire à Hull, deux trains éloignés d'un kilomètre se rapprochaient lentement pour enfin se rencontrer sur le coup de minuit, le tout accompagné d'immenses projections, de dizaines de danseurs, d'une trame sonore originale et de petites scènes disposées sur les bords de la falaise qui surplombe le lac Leamy. Puisque l'emboîtement des divers éléments devait être réglé au quart de tour afin de célébrer le changement de millénaire au bon moment, une coordination précise était essentielle. Lemieux et Pilon ont pour cela développé un cahier de création sous la forme d'une partition musicale ou d'un code temporel cinématographique qui permettait de prévoir la position et le déclenchement de chacun des éléments du spectacle dès les premières ébauches de la création. Le cahier pouvait s'ajuster tout au long du processus créatif aux différentes contributions des collaborateurs et aux aléas de la production, et servait encore une fois d'interface de communication entre les différentes parties engagées dans la création.

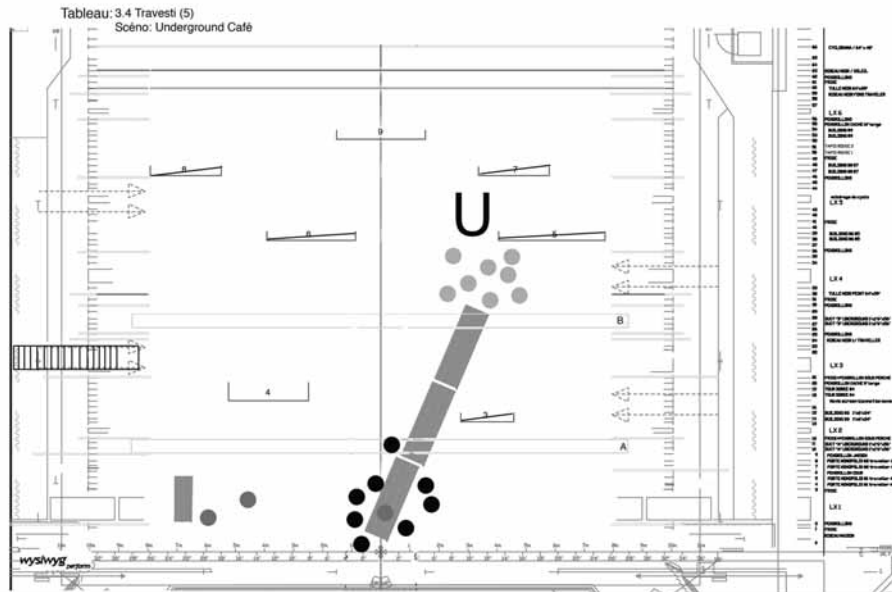
DÉPLOYER LA PERFORMANCE

Si le format de la partition de chef d'orchestre fonctionne bien pour certaines créations, d'autres, étant donné le grand nombre de performeurs qui y évoluent, nécessitent un format qui permet de noter le déplacement des acteurs ou des groupes d'acteurs, de même que la présence de plusieurs autres éléments de la performance. Un diagramme de positions, utilisé en conjonction avec les autres outils mentionnés précédemment, assure la cohérence du déploiement des différents acteurs à travers les multiples tableaux et permet aussi de juger de l'équilibre des compositions visuelles qui sont mises en place dans l'espace scénique.



Les diagrammes de position de *Starmania* (Opéra de Montréal/ Opéra de Québec, 2008) laissent voir les éléments scénographiques et les positions des chanteurs et danseurs, tout en permettant de voir évoluer, d'une scène à l'autre, l'occupation de l'espace scénique.
© Victor Pilon.

Dans le cas de *Soleil de minuit* (2004), la célébration du 25^e anniversaire du Festival international de jazz de Montréal et du 20^e anniversaire du Cirque du Soleil, le diagramme a non seulement permis de coordonner les musiciens, chanteurs et groupes de performeurs à travers un lieu urbain aux multiples scènes, mais il a également rendu possible une captation et une diffusion télévisuelle en direct en donnant au réalisateur Mario Rouleau une forme de folioscope qui, page après page, offrait un portrait spatiotemporel très exact de la performance. Un diagramme de position a aussi été conçu lors de la création de l'opéra *Starmania* afin de rendre compte des mouvements des solistes, des danseurs et du chœur, tout en permettant de placer les cintres et autres éléments scénographiques mobiles.



FAÇONNER L'IRRÉEL

Ces différentes étapes de la configuration visuelle des spectacles de Lemieux et Pilon visent au final à établir une communication efficace entre les différents acteurs de la création en ayant recours à un grand nombre de canaux de communication. À moins que la création ne soit fondée sur un texte dramatique déjà établi (comme pour *la Tempête*), ces documents visuels servent plus tard de base à la rédaction d'un synopsis écrit, plus proche d'une dramaturgie classique. Celui-ci ne remplace ou ne surpasse toutefois en rien les documents élaborés par les deux artistes : la trace écrite s'ajoute à l'échafaudage dramaturgique qui parvient, spectacle après spectacle, à ouvrir une porte sur le monde irréel de l'esprit créatif de Michel Lemieux et Victor Pilon. ■