

Sauter dans l'écran : le cinéma à la scène dans *Norman* de Michel Lemieux et Victor Pilon

Par Sylvain Duguay

Le faux perfectionnement
menace l'art du cinématographe.
Le théâtre en meurt.

— Jean Cocteau

Le théâtre, au fil des millénaires, a toujours été prompt à intégrer dans son système sémiotique les dernières avancées technologiques des époques qu'il a traversées. L'évolution des espaces de la représentation (des grands amphithéâtres de l'Antiquité jusqu'aux cubes noirs contemporains en passant par les places, parcs et parvis investis momentanément), l'apparition de nouveaux moyens d'éclairage (flambeaux, fanaux, chandelles, ampoules) et bien entendu la formidable accélération des techniques et des arts de l'image au cours du dernier siècle ont fortement contribué à faire du théâtre un laboratoire de créativité et d'expérimentation technologique. Si la place de l'humain est toujours au centre du spectacle vivant, il est de plus en plus évident, pour reprendre l'expression de Béatrice Picon-Vallin, qu'elle est *déstabilisée* (Picon-Vallin 1998 : 29).

Le cinéma a beau être plus jeune que le théâtre, il a tout de même hérité d'une bonne partie des traditions millénaires de son aïeul. Les artisans du septième art se rendent compte rapidement des possibilités que leur offre la mobilité de la caméra, la continuité du montage et la reproductibilité mécanique de l'oeuvre finale. Les contraintes liées à l'accès à l'équipement et à la diffusion sont aujourd'hui beaucoup plus facilement contournées grâce à la miniaturisation des caméras et aux sites internet de deuxième génération qui servent au partage de fichiers numériques.

Il est possible de postuler que le théâtre et le cinéma, après cent ans de cohabitation, ont chacun trouvé leur voix propre et que les industries séparées desquelles ils dépendent en sont la preuve. Cet article, dans une perspective interdisciplinaire, propose toutefois une optique opposée qui mettra en relief les points communs qui permettent aux deux formes artistiques d'entrer en contact et de s'enrichir l'une et l'autre. Une bonne partie des études comparatives actuelles entre les deux arts se concentrent sur les

traces de la théâtralité au cinéma¹ ou sur les problématiques de l'adaptation du théâtre au cinéma (Loiselle 2003, Helbo 1997, Knopf 2005). Je propose toutefois d'analyser un phénomène moins courant, bien que de plus en plus présent et diversifié, celui de la présence du cinéma (ou des codes filmiques, de la *filmité*) sur la scène théâtrale contemporaine. Les textes rassemblés par Picon-Vallin dans *Les écrans sur la scène* (1998) offrent des pistes de réflexion variées et toutes intéressantes.

Si au Québec plusieurs metteurs en scène ont expérimenté avec le médium cinématographique (Robert Lepage et son théâtre de l'image, Denis Marleau et ses visages désincarnés, Isabelle Choinière et ses cyberpartenaires, etc.), c'est aux créations du tandem Michel Lemieux et Victor Pilon que je m'attarderai. La particularité de leur pratique mixmédià est d'avoir perfectionné un système de projections sans support apparent, créant de cette manière l'illusion d'images en trois dimensions² qui flottent dans l'espace scénique. Ces projections virtuelles² sont mises en scène avec les codes de la danse, de la performance, du théâtre, de la musique, etc. La dernière création du duo, *Norman* (2007), pousse le métissage des formes jusqu'à faire éclater les dimensions de certains des films du cinéaste Norman McLaren et à faire interagir un performeur avec eux.³ En plus, une dimension documentaire est présente tout au long de l'oeuvre, exacerbée par l'utilisation de témoignages (virtuels) de personnes liées de près ou de loin à McLaren.

Ce spectacle de Lemieux et Pilon servira de base à une réflexion sur l'utilisation du cinéma dans les arts du spectacle vivant. Comment l'illusion créée par les projections virtuelles de Lemieux et Pilon redéfinit-elle la relation entre scène et écran? Comment le corps du performeur (et celui du public) est-il transformé par le brouillage des frontières du réel? Quels ajustements surviennent chez le spectateur confronté à l'éclatement de l'espace scénique? À l'aide d'une reconstitution de la trame narrative du spectacle et de l'analyse de certaines scènes, je compte utiliser les concepts de présence et d'hybridité pour dégager quelques enjeux soulevés par l'utilisation du langage virtuel dans *Norman*.

¹ Voir l'article de Sylvie Bissonnette dans ce numéro pour un exposé des recherches sur la théâtralité.

² Le terme *virtuel* fait référence à cette technique de projection et non aux environnements immersifs recréés grâce à la technologie numérique. Les lecteurs intéressés par la technique utilisée se référeront à l'article de Frédéric Maurin, « Sans support ni surface? Les images émancipées de 4D art » dans *Jeu*, No. 108, pp. 106-111.

³ Le terme performeur sera préféré à celui d'acteur ou de comédien pour refléter la multiplicité des niveaux et des genres de performance présents dans le spectacle.

Un hommage multidimensionnel

Dans *Norman*, Peter Trosztmer joue un rôle très près de sa réalité : son personnage s'appelle Peter et est lui aussi danseur chorégraphe. Il est obsédé depuis son jeune âge par les films de McLaren, et se rend à l'Office national du film du Canada dans le but d'étayer la recherche qu'il mène pour créer un spectacle sur l'oeuvre de Norman (ces prémices sont inspirées du déroulement des recherches entreprises par Lemieux et Pilon). Il y a toutefois un hic : les bureaux de l'organisme ont été rénovés et les traces de McLaren ne sont pas facilement accessibles. Peter arpente les corridors de l'ONF en attendant qu'un employé revienne avec la clé d'une voûte où sont entreposés les effets qui ont jadis appartenu à McLaren.

Pour tromper l'attente, Peter visionne sur son cellulaire les entrevues numérisées qu'il a réalisées avec des gens qui ont connu McLaren ou son oeuvre (anciens camarades de travail, historiens, danseurs, cinéastes, etc.). Ces personnages prennent vie aux côtés de Peter et lui permettent d'en apprendre plus sur l'homme qu'était McLaren. La clé de la voûte est finalement remise à Peter par McLaren lui-même (j'y reviendrai) et Peter trouve dans la voûte des objets et des films qui lui permettent de s'interroger sur les différentes créations du cinéaste et d'interagir avec ses films, autant verbalement que gestuellement. À la fin du spectacle, Peter n'a pas éteint sa soif de curiosité envers McLaren, mais lui et le spectateur repartent avec une meilleure connaissance du cinéaste et de son oeuvre.

Espace 1 : l'avant-scène et l'écran de cinéma

Dès les premières minutes, les conventions qui ont trait aux différents plans de réalité sont présentées aux spectateurs. À la fin du message demandant d'éteindre téléphones cellulaires et téléavertisseurs, une sonnerie se fait entendre et suscite des réactions dans la salle (agacement, rires, huées, etc.); les lumières sont encore ouvertes, privant le public d'un des marqueurs du début de la représentation. Peter se lève de son siège dans le public et prend l'appel, descendant l'allée lentement vers la scène. Il dit à son interlocuteur qu'il ne peut pas lui parler, et lorsque les spectateurs comprennent qu'il descend vers la scène plutôt que de quitter la salle comme l'étiquette l'exigerait, donc qu'il fait partie de l'univers de la fiction, la tension suscitée par la sonnerie se dissout. Une fois son bref appel terminé, Peter (qui se trouve à l'avant-scène devant ce qui semble être un écran de cinéma) s'adresse au public et se présente : « Hi! My name is Peter. » Il utilise son cellulaire pour faire apparaître son nom sur l'écran, un peu à la manière d'une télécommande, ou de l'écran de son téléphone qu'il nous serait donné de voir derrière lui. Il entreprend ensuite d'expliquer aux spectateurs la genèse de sa passion pour McLaren, utilisant l'écran de cinéma pour faire défiler en cascade des images tirées des films de McLaren (image 1).

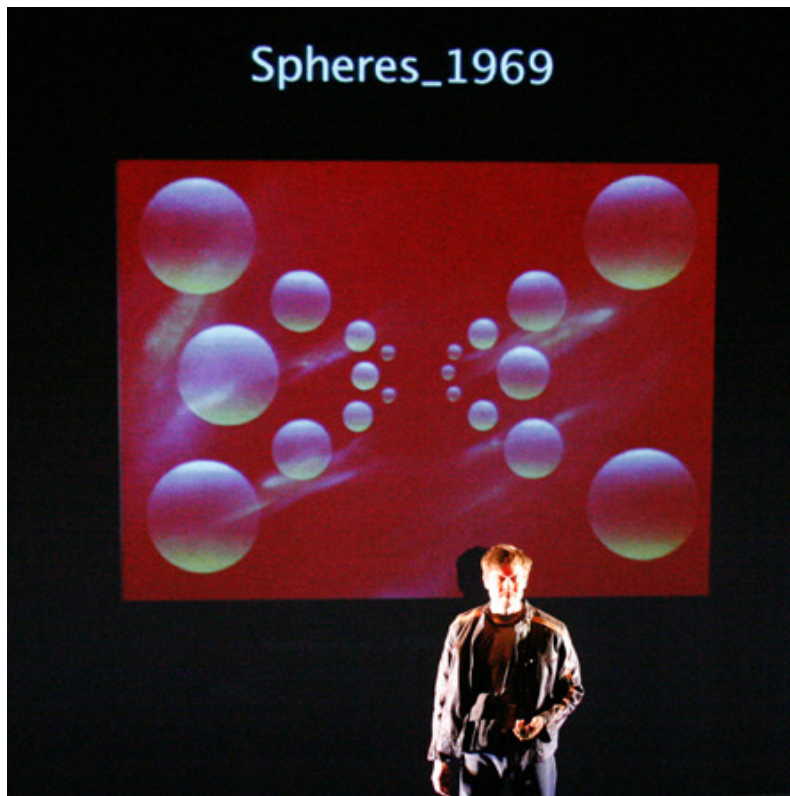


Image 1 – Peter présente en cascade des images des films de McLaren et montre les différentes esthétiques présentes dans son oeuvre.

À ce moment, les images projetées sont relativement petites par rapport à la grandeur de l'écran de cinéma. Peter les manipule à partir de son téléphone, qu'il a à la main et qu'il pointe vers l'écran pour démarrer ou interrompre le défilement des images. La petitesse des images, par rapport à la surface de projection, trompe les attentes en n'utilisant qu'une infime partie de la surface projetable et concentre le regard sur Peter et l'écran qu'il contrôle. Fenêtre de *iPhone* ou de *iPod*, cet écran nous donne accès à l'univers personnel de Peter en nous laissant voir à l'intérieur de cette machine à images numériques dépositaire des goûts, des influences et des souvenirs d'un individu. Peter est définitivement un personnage ancré dans le présent, un danseur de son temps pour qui la technologie fait partie du quotidien. Son vocabulaire chorégraphique, dont il donne quelques exemples en parlant des films, est lui aussi résolument contemporain, amalgame de plusieurs styles qui forme un langage personnel et ludique. Même l'habillement de Peter est actuel, d'une coupe et d'un style qui l'ancrent dans la temporalité des spectateurs. On nous invite donc, pour pénétrer dans une oeuvre dont ses racines remontent à près

de soixante-dix ans, à accompagner un jeune homme et à construire avec lui un pont entre les deux époques. Le présent du performeur aide le voyage vers le passé à se faire sans heurts, sur le mode de la découverte et de l'introspection. Le petit écran donne également la chance au spectateur de faire la connaissance du performeur avant que le cinéma ne vienne prendre sa place dans toutes les dimensions de l'espace scénique. Le lien humain établi lors de ces premières minutes grâce à l'ancrage de Peter dans le présent, à sa gestuelle de danseur qui permet un contact corporel somatique avec le spectateur, et à la grandeur raisonnable des images vidéo sera d'une grande importance pour permettre la navigation entre les différents espaces de jeu et de projection. L'introduction se termine alors que Peter propose aux spectateurs de visionner *Flicker Film* (1961) et que les images stroboscopiques qui composent le film s'agrandissent jusqu'à occuper la surface complète de l'écran de cinéma.

Cette entrée en matière propose déjà au spectateur un espace hybride entre le théâtre et le cinéma, l'espace scénique restreint rappelant l'absence de profondeur typique aux salles de cinéma. La présence de Peter trouble toutefois cette analogie en inscrivant le corps vivant devant l'écran de cinéma et en appelant le public à s'insérer lui-aussi dans l'espace cinématographique. En effet, le propre du théâtre étant de faire participer le spectateur à deux plans discursifs distincts, celui de sa réalité et celui de la fiction, la présence de Peter dans l'univers du spectateur amène celui-ci à s'identifier à Peter et ses souvenirs. La scène, à ce moment, semble à la fois inexistante (remplacée par l'écran de cinéma), et en attente (comme une scène dissimulée avant le lever du rideau). Le manteau d'Arlequin, qui trace traditionnellement la frontière entre la scène et la salle (Helbo 1997 : 9), est ici réajusté pour faire de la scène un prolongement spatial en profondeur de l'écran de cinéma. Ce ne sera pas la seule convention spatiale mise en place, mais comme elle survient en ouverture, il est important de s'y attarder.

Peter laisse le spectateur devant le spectacle hypnotique de *Flicker Film* pour disparaître côté jardin hors de la surface éclairée de l'écran. *Flicker Film* cède la place à la musique et aux images enlevantes de *Caprice en couleurs* (1949) et l'écran de cinéma, grâce à des jeux de lumière, devient semi-transparent pour révéler Peter qui danse sur la musique dans une chorégraphie adaptée aux images du film. Peter est de cette manière présenté comme étant à l'intérieur du film, comme une présence humaine qui habite l'univers hautement abstrait de *Caprice en couleurs*. Ce film porte deux esthétiques : la première consiste de pellicule transparente peinte de couleurs vives alors que l'autre consiste en une pellicule noire grattée. Ce sont les moments où le film est noir qui se prêtent le mieux à la présence de Peter à l'intérieur du film, l'absence de lumière projetée sur la majeure partie de l'écran permettant de jouer avec les effets de transparence.

La musique enlevante du *trio Oscar Peterson* qui accompagne le film et la danse de Peter fait l'effet d'une transition entre l'avant et l'arrière-scène en réinscrivant Peter dans son rôle de danseur. Une fois passé derrière l'écran, Peter n'est en effet que mouvements, interrompu seulement par le film lui-même et son découpage esthétique. Il apparaît dans des éclairs où sa chorégraphie agit comme un accompagnement au mouvement et à la musique déjà présents dans le film. À ce point, par contre, la frontière entre le cinéma et la performance est toujours matérielle, séparant clairement l'avant-scène de l'arrière de l'écran. Le corps de Peter est toutefois présent : il n'a pas envahi le film selon les codes de la filmité, mais bien selon ceux de la théâtralité. Le corps de Peter n'est pas médiatisé par un objectif, et c'est cette réalité qui, lentement mais sûrement, va donner aux films de McLaren une certaine présence.

Le spectateur se trouve, dès le départ, confronté à un métissage des genres et des conventions, ce qui déstabilise son horizon d'attente. L'espace dramatique est ouvert d'entrée de jeu par la présence de Peter dans la salle et il le sera encore à quelques reprises pendant la représentation. Le spectateur est de cette manière interpellé dans l'univers du personnage, l'appel à la salle plaçant performeur et spectateur sur un niveau commun. L'univers de la fiction n'est pas complètement dissous, mais cette inclusion du spectateur dans le processus de découverte l'amène à réfléchir sur le type de spectacle auquel il assiste et tente, pour reprendre les mots de Patrice Pavis, « d'établir un passage entre le monde de la fiction théâtrale et la situation concrète des spectateurs. » (Pavis 1996 : 13). Pavis ne manque pas de rappeler que cette adresse fait partie de la fiction et qu'elle n'est qu'un effet de la mise en scène, mais la réaction des spectateurs n'en demeure pas moins la même.

Flicker Film, en créant un effet hallucinatoire grâce à son alternance rythmée entre écrans noirs et blancs (synchronisée à la bande sonore percutante gravée directement sur la pellicule, un effet signature de l'univers McLaren), offre une transition entre le monde théâtral et celui du cinéma. Le spectateur est englouti par l'image, une sensation exacerbée par l'expansion de la projection, qui passe de l'écran de iPod à l'écran de la salle de cinéma. L'espace scénique est rapidement oublié pour laisser la place aux deux dimensions et à l'abstraction de la lumière projetée. Il n'y a plus de présence humaine pour inscrire le spectateur dans l'espace scénique et, à ce moment, il peut être porté à croire qu'il ne verra qu'un montage des films de McLaren, commenté par un maître de cérémonie. L'utilisation de la transparence dans *Caprice en couleurs* vient réinscrire Peter à la fois dans l'espace théâtral et dans l'espace cinématographique. Il ne dit rien, mais il s'exprime par le biais de son corps, donnant au spectateur une autre convention qui sera centrale à l'arc exploratoire de l'oeuvre de McLaren : la danse.

Les premières minutes du spectacle donnent au spectateur les deux conventions de base dont il aura besoin pour comprendre l'évolution dramatique de l'oeuvre : la présence du performeur vivant appelle le public à puiser dans son expérience (ou sa connaissance) des codes du théâtre et des arts de la scène afin d'adhérer à la fiction de Peter; elle invite aussi le spectateur à suivre Peter lorsqu'il entre dans les films, à se laisser porter par le mouvement, le regard de l'intérieur, l'interprétation somatique de l'univers cinématographique. Fontanille parle de la présence comme de « l'expérience de l'événement en tant que tel avant d'en saisir le sens » (Fontanille 1999 : 9), une présence donc que le spectateur ressent dans son corps par le biais de l'expérience sensorielle. La présence du personnage de Peter dans la fiction de *Norman* donne au spectateur l'ancrage nécessaire pour naviguer sans heurt à travers les divers plans spatiaux proposés par Lemieux et Pilon.

Espace deux : l'espace scénique

Si Peter peut passer de l'avant-scène (et d'une négation du quatrième mur) à l'intérieur d'un film, il peut aussi passer du film à l'intérieur d'un espace scénique qui ignore la présence du spectateur et suture l'espace de la fiction. *Norman* présente cet espace immédiatement après l'ouverture. Le montage cinématographique passe de *Caprice en couleurs* à *Discours de bienvenue de Norman McLaren* (1961), un film réalisé pour l'ouverture du Festival des films du monde de Montréal. On y voit McLaren se battre avec un micro récalcitrant qui l'empêche de prononcer son discours; à la fin, il abandonne et saute dans l'écran, déclenchant l'animation du mot *bienvenue* traduit en plusieurs langues. À ce moment, l'écran cinématographique que l'on croyait fixe s'ouvre latéralement pour dévoiler Peter dans l'espace scénique, au milieu d'un décor représentant les corridors de l'ONF (image 2). Les photos sur les murs, qui représentent McLaren à différents moments de sa vie, jouent sur l'absence apparente de McLaren qui vient tout juste de sauter à travers de l'écran et qui devrait donc se retrouver dans l'espace scénique, situé derrière l'écran. Ces traces rappellent le passé, le fantôme de McLaren, son empreinte temporelle laissée dans le lieu par son corps jadis en mouvement. Peter est toujours seul dans ce lieu institutionnel, encore une fois la seule présence humaine qui puisse nous rattacher à la réalité représentée sur scène. Peter s'installe et amène le public à s'installer avec lui. Il parle au téléphone, prend des photos et des notes, apprivoise le lieu. Il enlève son manteau, indiquant une occupation de ce lieu vide et quelque peu inhospitalier. La vision romantique de McLaren que Peter s'était construite ne trouve pas immédiatement de suite; ses ardeurs sont refroidies par l'austérité du lieu et l'attente à laquelle il doit se plier.



Image 2 – Une reconstitution des corridors des bureaux de l'ONF à Montréal.

Le registre de parole de Peter devient double à ce moment : il communique avec un monde hors scène à l'aide de son cellulaire, et il se livre à de courts monologues qui semblent plus relever du dialogue intérieur que de l'adresse à un destinataire quelconque. Les appels téléphoniques placés par Peter ont pour effet d'exclure le public et de centrer le dialogue dans un monde fictionnel inaccessible au spectateur. Bien que les paroles ne soient pas destinées au spectateur, elles lui fournissent les informations nécessaires pour construire l'espace dramatique : on apprend que Peter est dans les bureaux de l'ONF pour mener à bien sa recherche et qu'il attend qu'on lui apporte une clé pour pénétrer dans l'univers de McLaren, dans la voûte où se trouvent les traces de son travail à l'ONF. Ce dialogue a pour effet de déclencher chez le spectateur l'effet de dénégation propre à la fiction théâtrale (je sais bien que ce qui se passe sous mes yeux n'est pas vrai mais je décide quand même d'y croire) et de lui permettre de s'accrocher au fil dramatique de la recherche menée par Peter.

L'arc dramatique choisi par Lemieux et Pilon est particulièrement efficace pour mettre en place la dimension documentaire centrale au spectacle, donnant au spectateur un point d'appui pour faire l'apprentissage des codes propres à McLaren. Peter manifeste dès le départ un enthousiasme appuyé pour les films de McLaren, mais il ne prétend pas être un expert qui guidera le spectateur de manière didactique; il admet simplement être intrigué par l'oeuvre, insistant sur le rapport qu'il entretient avec les films en tant que danseur. L'utilisation du mouvement est ce qui permet au performeur de naviguer d'un espace à l'autre, passant de l'adresse au public à l'espace dramatique à l'espace imaginaire, dans l'ordre ou le désordre.

Espace trois : les projections virtuelles

Afin de contrer l'aspect didactique qui peut surgir d'une approche documentaire, Lemieux et Pilon utilisent leur technique

de projections virtuelles pour pénétrer dans l'imaginaire de Peter et ainsi offrir au spectateur un regard onirique et ludique sur l'oeuvre de McLaren. Le virtuel est utilisé principalement pour créer deux effets : amener des personnages à témoigner sur scène, et projeter les films de McLaren dans l'espace scénique, sans écran apparent. Les effets de présence créés par ces usages du virtuel sont multiples.

L'utilisation de témoignages issus de gens qui ont connu McLaren ou son oeuvre prouve être particulièrement efficace pour lier les codes du théâtre et du cinéma. Cette pratique, très répandue dans le cinéma documentaire, est difficile à mettre en place sur scène à cause de la logistique qui y est inhérente : disponibilité des intervenants à venir témoigner à chaque soir de représentation, paiement des cachets, coûts des déplacements en tournée, etc. Bien entendu, il est possible de recourir à des écrans traditionnels (télévisions, tulle, écrans blancs) pour amener ces individus sur la scène, mais cette façon de faire rompt l'espace dramatique pour amener le spectateur dans l'ailleurs évident de l'image projetée. Les entrevues convoquées par Peter surgissent de son téléphone cellulaire pendant qu'il attend la clé de la voûte. Il reçoit les entrevues numérisées et décide d'en regarder quelques-unes. Lorsqu'il déclenche la lecture de la première entrevue, seule la voix de Robert Verall (un cinéaste qui a fait partie de la première équipe d'animation à l'ONF) se fait entendre, donnant à croire que ce sont des fichiers audio que Peter met en marche. Puis, une forme lumineuse prend forme lentement aux côtés de Peter pour finalement révéler Verrall assis sur le banc à côté de Peter (image 3). Le spectateur est alors confronté au troisième espace utilisé par Lemieux et Pilon, celui du virtuel, et est confondu par le degré de la présence de ces témoins sur la scène.

Les personnages virtuels sont de facture troublante : un peu éthérés, ils ne sont de toute évidence pas faits de chair et d'os. Toutefois, Peter interagit avec eux en nouant un dialogue, en les regardant et en respectant l'espace scénique qu'ils semblent occuper. C'est aussi lui qui, dans une tout autre dynamique, les fait apparaître et disparaître. La présence réelle de Peter ayant été établie auparavant, il devient compliqué de résoudre le manque ressenti face au degré de présence des personnes qui témoignent. L'image 3 nous montre la première apparition comme étant compatible avec l'univers de Peter à cause de sa grandeur équivalente, de sa présence sur le banc réel aux côtés de Peter, et du son de sa voix, similaire à celui de Peter. Le jeu sur l'illusion est réussi, mais il est rapidement contrecarré par le zapping vidéo (une espèce de brouillage qui marque la transition entre les entrevues) et l'éclatement des perspectives des autres témoins qui seront parfois géants, nains, ou présentés en plan moyen dans l'espace scénique.



Image 3 – Robert Verrall, cinéaste d'animation, partage ses souvenirs de McLaren avec Peter.

L'inclusion de témoignages dans l'univers scénique n'est pas la seule manifestation du virtuel à laquelle Peter et les spectateurs sont confrontés. Certains des films de McLaren bénéficient aussi de cette incarnation spatiale, surtout ceux (nombreux) qui ont un arrière-plan noir et qui, à cause de cette particularité, concentrent la lumière projetée dans des zones précises et permettent d'éliminer le carré lumineux propre à la pellicule cinématographique. La première utilisation remarquée de ce procédé a lieu avec *Lignes verticales* (1960) alors que surgit de nulle part une ligne verticale en plein centre de l'espace scénique. Le spectateur ne sait pas trop comment jauger l'apparition de cette image qui semble être *en avant* du fond de scène tout en n'étant pas projetée sur un écran visible. Le trouble s'agrandit lorsque Peter, d'un geste de la main, lance le mouvement et la démultiplication de la ligne (image 4). Les films les plus abstraits de McLaren trouvent ainsi leur place dans l'espace scénique, et leur côté formel possiblement hermétique est traduit en quelque sorte par les mouvements dansés de Peter. Son corps est prisonnier des lignes filmiques, comme s'il ressentait en son corps chaque contact de ces lignes verticales, espèces de tubes fluorescents évanescents qui pourraient le traverser. En communiquant avec le film comme il le fait, Peter ouvre son imaginaire de danseur et le projette dans l'espace scénique alors que la précision maniaque de sa chorégraphie renforce l'impression de partager l'intimité de son impulsion créatrice.



Image 4 – Peter se laisse emporter par la poésie abstraite du mouvement des *Lignes verticales* (1960)

Cette interaction entre Peter et les films sera reprise manière tout au long du spectacle, avec des films aussi variés que *Pas de deux* (1968) et *Le Merle* (1958).

Les projections virtuelles permettent aussi de créer des effets spéciaux en direct à l'aide de logiciels de manipulation de l'image. Par exemple, après avoir dansé avec les lignes de *Lignes verticales* et *Lignes horizontales* (1962), Peter se met à danser sur une chorégraphie de son cru, laissant derrière lui un sillage de lignes verticales et horizontales qui ne sont pas issues de films de McLaren, mais bien d'une réinterprétation du mouvement de ces lignes avec les outils de la technologie moderne (image 5). À ce moment, Peter est encore dans l'espace de l'ONF, mais l'éclairage sombre et l'estompement de la musique laissent toute la place à son improvisation.



Image 5 – Peter garde en lui des fragments des films de McLaren qu'il réinterprète librement, comme si les films laissaient une trace lumineuse en lui.

Il n'est plus contraint par les mouvements préétablis des lignes de McLaren, la projection s'accordant instantanément à ses mouvements pour le suivre dans l'espace scénique. L'instantanéité de l'effet vidéo place encore une fois la présence de Peter, contemporain et libre de ses mouvements, face à l'absence de McLaren et au caractère passé et fixe de ses films. Ce lien entre présent et passé permet de réinscrire l'oeuvre de McLaren dans un continuum (in)temporel où son influence se fait sentir dans les pratiques artistiques contemporaines. Ces dernières sont multiples dans *Norman*, Lemieux et Pilon montrant l'influence de McLaren sur le mouvement, la musique, le cinéma et les arts de la scène d'aujourd'hui.

Cette utilisation donne au spectateur l'impression que Peter a non seulement interagi avec les films, mais aussi qu'il en a intégré une partie dans son vocabulaire chorégraphique. Ces moments sont aussi l'occasion pour le personnage de s'adonner à des mouvements moins contraints par l'exactitude nécessaire à son immersion dans les films déjà existants. Peter peut de cette manière se recentrer et réintégrer l'espace scénique à part entière, sans l'intermédiaire de l'oeuvre de McLaren.

Enfin, en plus des témoignages (tournés par Lemieux et Pilon pendant la période de création du spectacle) et des films de McLaren, le virtuel sert une troisième fonction : amener des personnages réels (tournés par McLaren) sur scène. Certains films et tests mettent en scène Grant Munroe ou Claude Jutra, deux

collaborateurs de McLaren, et *Norman* les fait en quelque sorte revivre sur scène. Plus surprenante (et émouvante) pour le spectateur est l'apparition à quelques reprises de McLaren lui-même – par exemple dans *Mosaïque* (1965) ou *Blur Test* (1956-1957) – dans l'espace scénique, en interaction (limitée, mais tout même efficace) avec Peter (images 6 et 7). L'effet de présence créé par la projection virtuelle donne l'impression que McLaren influence l'action directement, par exemple en remettant à Peter la clé qui lui permettra d'ouvrir la voûte qui lui donnera accès à une dimension plus intime de l'imaginaire de McLaren.



Image 6 – À la fin de *Mosaïque* (1965), McLaren remet à Peter la clé qui lui permettra d'accéder à son imaginaire



Image 7 – Peter offre une chaise à McLaren qui sort de la voûte.

Le corps de McLaren filmé par lui-même présente un puissant paradoxe sur la mémoire de l'image, comme si McLaren s'était filmé dans l'espoir qu'un jour on pourrait le ramener à la vie grâce aux traces qu'il aurait inscrites sur la pellicule. Dans un geste peu commun dans ses films, il se donne un rôle visible d'instigateur du mouvement dans *Mosaïque*, envahissant l'écran pour y déposer un point qui deviendra l'intersection des lignes verticales et horizontales des deux films précédents. Lorsqu'il revient prendre possession du point lumineux, Lemieux et Pilon utilisent un simple effet de recul pour le faire revenir vers Peter et lui mettre le point lumineux dans la main. Lorsque Peter ouvre sa main, la clé de la voûte y apparaît comme s'il avait prouvé à McLaren que son langage de danseur était digne de côtoyer et de réinterpréter ses films. McLaren réapparaît d'ailleurs un peu plus tard alors que Peter a trouvé la chaise de *Il était une chaise* (1957) dans la voûte. Norman émerge alors de la voûte, de la même grandeur que Peter et sur le même plan que lui, pour se voir offrir la chaise par un Peter attentionné. Présence et absence sont encore une fois convoquées pour suspendre les repères spatio-temporels.

Le corps du performeur théâtral fonctionne d'ailleurs, pour reprendre l'expression d'Anne Ubersfeld (1981), selon deux axes : celui de la présence et celui de l'absence. Le performeur, par sa présence sur la scène du théâtre dans lequel se trouve le spectateur, fait partie du même espace-temps que celui-ci. Cette présence est toutefois trompeuse car le spectateur, grâce à l'effet de dénégation, accepte que ce corps fasse aussi partie du monde de la fiction, un monde auquel le spectateur ne peut pas accéder. Cette opposition présence/absence est à la base de tout contrat théâtral, et Lemieux et Pilon l'exploitent doublement en intégrant à l'espace scénique un corps qui d'habitude ne se pose que selon l'axe de l'absence, celui de l'acteur de cinéma. Si l'identification au personnage fonctionne de manière si puissante au cinéma, c'est en partie dû à la séparation des plans spatio-temporels de la fiction et du monde concret.

Peter, en tant que personnage qui navigue dans l'espace de la fiction, ressent son monde fictionnel selon différents degrés de présence qui fera en sorte que

« [l']on pourra alors parler de l'intensité et de l'étendue de cette présence, mais aussi, plus généralement du *mode d'existence* (virtuel, actuel, potentiel, réel) de ces contenus pour le sujet qui est le centre de discours, et auquel ils procurent un "sentiment d'existence" plus ou moins fort ou plus [ou] moins net [sic]. » (Fontanille 1999 : 10)

Lemieux et Pilon structurent la fiction de manière à ce que Peter perçoive les entrevues virtuelles, les films projetés et les apparitions de McLaren comme des éléments réels, comme des objets qui lui confèrent un sentiment d'existence fort. C'est en tant que danseur qu'il connecte avec ces objets dématérialisés, laissant

de côté ses perceptions rationnelles pour se fier à l'intuition physique du mouvement improvisé ou chorégraphié.

Le spectateur, amadoué dès les premières secondes du spectacle par un personnage qui pose les limites entre la salle et la scène comme invisibles grâce à ses adresses au public, utilise son lien immédiat avec le corps du performeur pour résoudre l'incomplétude ressentie face aux images virtuelles. Fontanille définit l'incomplétude comme « l'écart plus ou moins grand entre ce qui est visé (*apparaître*) et ce qui est saisi (*apparence*) » (Fontanille 1999 : 234). Ainsi, le spectateur voit apparaître dans l'espace scénique des objets qui sont en apparence absents. L'écart entre ce qui est visé et ce qui est saisi est maximal : l'intensité des images sur scène est indéniable (elles apparaissent au spectateur qui ne peut pas les nier), mais leur étendue spatiale est nulle (le spectateur est confronté à l'impossibilité de leur présence à cause de l'absence d'écran visible et à cause de leur aspect fantomatique). Pour résoudre cette incomplétude, le spectateur n'a d'autre choix que de se fier aux perceptions du personnage, qui semble trouver toute naturelle leur présence dans l'espace scénique.

Cette absence apparente de support de projection rend difficile pour le spectateur l'identification par le spectateur du degré de présence des projections. Peter agit comme si elles étaient réelles, il entre en relation avec elles comme il a interagi avec le public au début, elles semblent faire partie de l'univers de la fiction, peut-être même de l'univers du spectateur. En adhérant à l'univers de Peter et en acceptant les nouvelles frontières entre réel et virtuel selon lesquelles il semble interpréter son monde, le spectateur parvient à résoudre le sentiment d'incomplétude et à se laisser aller dans le registre ludique et onirique proposé par la fiction, guidé par la syntaxe esthétique des mouvements dansés de Peter et par les courtes réflexions parlées qu'il partage avec le public. Le corps du performeur offre donc au spectateur une porte d'entrée dans l'univers éclaté des projections virtuelles, amenant encore plus loin l'effet de dénégation (je sais bien mais quand même), cette acceptation de l'illusion propre au théâtre.

La présence virtuelle, telle que mise en scène par Lemieux et Pilon pousse le spectateur, à cause de son impact déstabilisant sur les sens conventionnels, à chercher d'autres registres de perception que le rationnel. Fontanille l'exprime en ces mots :

« Tout s'organise autour de la position d'un corps, centre de référence, toute modulation qui advient dans le champ de présence de ce corps est ressentie par lui, et, par conséquent, il n'y a rien qui advienne dans ce champ qui ne soit peu ou prou intrinsèquement émotionnel, affectif, ou passionnel. » (Fontanille 1999 : 11-12).

Cet ordre de choses est fortement représentatif de plusieurs films de McLaren où la rationalité est souvent suspendue au profit des

aspects ludiques et oniriques, difficilement accessibles ou compréhensibles autrement que par le biais de l'affect et de l'émotion.

Entrer dans l'écran

Le principal atout de cette mise au diapason entre le corps du performeur et celui du spectateur est de permettre un passage souple et sans heurts entre les trois espaces identifiés plus haut. Le personnage de Peter peut de cette manière guider le personnage devant, derrière, et dans l'écran. Le corps de Peter n'est jamais présenté comme une présence désincarnée à l'intérieur des films, ce qui aurait été facilement réalisable avec les logiciels de montage non linéaire contemporains.

Ce n'est pas toujours pour s'adresser au public que Peter vient devant l'écran. Dans *Workshop experiment in animated sound* (1957) par exemple, Peter interagit avec les images psychédéliques présentées sur scène par le biais d'une chorégraphie effrénée, ancrant le son et l'image de manière violente dans le corps du spectateur (image 8). L'écran de cinéma, pour cette occasion, n'est plus bidimensionnel; il laisse entrevoir le fond et le cadre de la scène en faisant déborder les projections non seulement sur les côtés mais aussi en profondeur. Peter résiste à son aspiration dans l'espace du film en lançant son corps dans des mouvements violents dont l'intensité se communique au public.



Image 8 – Peter danse devant l'écran qui laisse entrevoir sa profondeur.

À d'autres moments, il passe derrière l'écran, comme pendant la version raccourcie de *Voisins* (1952), pour s'intégrer dans le cadre du film et partager avec le spectateur le désarroi que lui inspire le film. Il s'intègre également à l'action des films grâce à

l'absence d'écran, exprimant de manière très intime sa communion avec le mouvement des films de McLaren, comme dans *Pas de deux* (image 9). Les deux danseurs de ce film sont souvent cadrés en plan moyen et en gros plan, mais le montage ingénieux de Lemieux et Pilon permet de les recentrer dans l'espace scénique, alors que les mouvements de Peter s'insèrent dans la chorégraphie de Ludmilla Chiriaeff. Le film, très lent et exécuté avec brio, est projeté à l'intérieur de la voûte et de ce fait amène Peter dans un registre plus intime qui le verra entrer en interaction avec *Narcisse* (1983) et un dernier film pour lequel McLaren a accepté de jouer quelque temps avant sa mort.



Image 9 – La danse classique fait partie de l'univers de Peter, ce qui lui permet de s'intégrer à la chorégraphie de *Pas de deux*.

Encore, mais plus rarement, Peter s'efface complètement pour laisser toute la place aux films et aux codes cinématographiques projetés sur l'écran blanc. La courte durée des films, toutefois, permet de ne fermer l'espace scénique que pour de brefs moments, ne laissant pas oublier au spectateur trop longtemps son engagement dans la fiction théâtrale.

Selon Béatrice Picon-Vallin, « la coexistence des différents registres de présence implique une tension entre corps vivant et corps dématérialisé, propice là encore au développement de l'imaginaire. » (Picon-Vallin 1998 : 29). Cette affirmation trouve toute sa puissance dans les spectacles de Michel Lemieux et Victor Pilon, où les images convoquées aident le spectateur à avoir recours à son imaginaire, à sa capacité de faire usage des registres ludiques et oniriques pour interpréter son monde. L'illusion ainsi créée, même si elle demeure un simple tour de magie, force le performeur et le spectateur à nouer des liens forts pour la durée de la représentation afin que s'accomplisse sans heurts l'intégration du cinéma de McLaren dans l'univers scénique des deux créateurs multidisciplinaires.

BIBLIOGRAPHIE

FONTANILLE, Jacques, (1999) Sémiotique et littérature : Essais de méthode, Paris : PUF.

HELBO, André, (1997) L'adaptation. Du théâtre au cinéma, Paris : Armand Colin.

KNOFF, Robert (éd.), (2005) Theatre and Film : A Comparative Anthology, New Haven : Yale University Press.

LOISELLE, André, (2003) Stage-Bound : Feature Film Adaptations of Canadian and Québécois Drama, Montréal : McGill-Queen's University Press.

PAVIS, Patrice, (1996) Dictionnaire du théâtre, Paris : Dunod.

PICON-VALLIN, Béatrice, (1998) Les écrans sur la scène, Lausanne : Éditions L'Age d'Homme, pp. 9-35.

PICON-VALLIN, Béatrice, (1998a) « Hybridation spatiale, registres de présence », dans Béatrice Picon-Vallin (éd.), Les écrans sur la scène, Lausanne : Éditions L'Age d'Homme, pp. 9-35.

UBERSFELD, Anne, (1981) L'école du spectateur : Lire le théâtre 2, Paris : Éditions sociales.