

Hiroaki Umeda : créature de l'onde

Sylvain Campeau

Number 108, Summer 2016

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/83115ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (print)

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Campeau, S. (2016). Hiroaki Umeda : créature de l'onde. *ETC MEDIA*, (108), 87–89.



Hiroaki Umeda

CRÉATURE DE L'ONDE

Hiroaki Umeda était de retour au festival Temps d'image¹, après un premier passage en 2012. La pièce qu'il a présentée cette fois était plutôt courte, mais d'une intensité visuelle suffisante pour laisser une impression durable. *Intensional Particle* relève assez brillamment le pari d'une immersion totale du corps du danseur dans l'environnement visuel créé par l'artiste. Sur un arrière-fond se confondant avec le plancher où il évoluait, des ondes, blanches sur tableau noir, apparaissent. Se modifiant au gré du temps de la performance, elles seront houles, vagues, vortex, contre-courants. C'est qu'elles sont en fait dépendantes des mouvements mêmes du corps du danseur. Elles en sont l'écho, recueillant, depuis un écran logé derrière Hiroaki Umeda, des données provenant de son corps, de ses mouvements. On comprend dès lors la forte impression que nous éprouvons de voir un corps en osmose totale avec les mouvements ondoyants de la scène, images générées par ordinateur.

En plus, Hiroaki Umeda danse d'une manière qui s'intègre parfaitement à l'environnement généré. Il orchestre souvent ses mouvements comme si le tout émanait du sol même, comme s'il y trouvait sa force et son énergie, les pieds bien ancrés au sol, ondulant son long torse. Le pantalon bouffant qu'il porte, doublé d'un chandail plus moulant, accentue cet effet sinueux. En fait, l'amplitude et la cadence de ses sinuosités corporelles sont telles qu'on se demande parfois comment il fait pour ne pas se perdre dans le mouvement, comment son corps peut résister, sans excéder à lui-même, sans osciller jusqu'à la trépidation incontrôlée. On craint presque la mise en orbite, le décollage, la déportation dans une réalité physique parallèle.

En plus, passé cela, le danseur se meut bien peu. Je veux dire par là que, sauf pour cet ondoisement, il décolle peu du point qu'il occupe. Ce n'est qu'imper-

ceptiblement qu'il en vient à quitter le côté jardin de la scène pour migrer tranquillement vers la droite, toujours fortement ancré au sol. Pourtant, ce faisant, il crée une sorte de force exponentielle. Les lignes derrière lui et sous lui gagnent en intensité, démarquées et actives depuis les premiers moments de la danse. C'est un peu comme un caillou lancé dans une mare d'eau. Du simple jet qui inaugure le mouvement des ondes, on ne peut anticiper leur devenir en vagues plus prononcées à l'autre extrémité du point d'eau. De son corps bougeant, le danseur inaugure un monde de mouvements; c'est son *big bang*, le début d'une expansion interminable. À l'occasion, il recommence un mouvement et l'effet démultiplie ce qui est déjà commencé et qui s'était aussi accentué. En plus, un effet de sublime se dégage de l'ensemble. Les mouvements évoquent – sans les camper de façon stricte – des formes naturelles. Devant ces lignes en mouvement et en torsion, on pense horizon, cascades, chutes, maelstrom, balancement d'étoiles, quasars, trous noirs, révolutions elliptiques. La force numérique d'animation met le tout en orbite, foment des ères diverses, des moments grandioses dans l'histoire d'une création qui se veut rappel et reprise de la grande création originelle. Celle-ci veut toutefois, en quelque sorte, célébrer le potentiel du numérique et du virtuel. Le créateur tient ici à nous faire croire que, dans sa force animante, le virtuel peut tout, jusqu'à refaire ce grand test originel dont nous sommes la conséquence. *Intensional Particle* se ressent de cette volonté; elle se veut mise à jour continue, force évolutive en action. Les lignes du début ne se sont-elles pas développées jusqu'à devenir déplacements célestes, constellations tour- nantes ?

Au sein de cet univers, le danseur ne se montre pas sous ce jour de créateur premier. Il se confond plutôt dans le tout. Il n'est rien de plus qu'un autre élément de cet ensemble. Il y est complètement absorbé, de-

venu accessoire de scène parmi les autres, ondulant telles ces ondes dont il est paradoxalement à la fois le créateur et le semblable. D'ailleurs, la projection est faite de manière à ce que le danseur ne puisse créer d'ombres ou être trop lacéré par la lumière. Il ne se distingue finalement que très peu de son environnement digital, devenu lui aussi pixel, c'est-à-dire *picture element* ou plutôt *scenic element*. Elle évolue comme s'il ressentait les effets de ce qu'il a créé et s'y conformait, façonné lui-même par sa création, dans une sorte de choc en retour déjà anticipé, prévu.

On reçoit cette égalité des éléments scéniques comme une sorte d'équipotence par laquelle, finalement, le spectacle devient l'occasion d'affects numérisés. Les lignes et hachures projetées sur une scène devenue écran, formes réduites et épurées de formes naturelles, travaillent à une expression non figurative. Le corps et l'humain ainsi travaillés par le virtuel sont également, à l'instar de tout le reste, soumis à une continue mise à jour des effets scéniques et imagés.

Triomphe des effets numériques, cette création est une sorte de machine cybernétique, mise en action puis laissée à elle-même, se déroulant selon un ordre immuable. Si elle se présente comme une simulation et une reprise de la Création, elle en offre une vision moins humaniste, ramenée à un pur fonctionnement machinique, codifié. Elle illustre en plus une certaine jubilation devant ce que peut le numérique. En cette *Intensional Particle*, c'est à une certaine présomption idéologique, une soumission devant ce que peut le numérique, que nous faisons face. Comme si l'*intention* était bien moins présente dans cette opération qui met la minuscule et inessentielle *particule* élémentaire en action, depuis une création qui génère ses effets à l'aune du numérique. Il est assez confondant de penser que celui qui est à l'origine de ce spectacle-installation a mis en marche un modèle de création qui, au final, l'assimile et le réduit à un élément aléatoire, mis à jour tel un programme informatique, dans un univers qui se déploie presque sans lui, sans autre moment déclencheur qu'un geste inaugural et qu'un programme appelé à réagir à celui-ci.

Sylvain Campeau

1 Hiroaki Umeda, *Intensional Particle*, première nord-américaine à l'Usine C (Montréal), dans le cadre du festival Temps d'image, du 18 au 20 février 2016.



