

## ***Cabina Obscura*** **La voix du projectionniste**

Marie-Hélène Mello

---

Volume 25, Number 2, Spring 2007

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/33550ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

### ISSN

0820-8921 (print)

1923-3221 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this article

Mello, M.-H. (2007). *Cabina Obscura : la voix du projectionniste*. *Ciné-Bulles*, 25(2), 50–52.

# La voix du projectionniste

MARIE-HÉLÈNE MELLO

**J**ohn Blouin conçoit et présente depuis trois ans des performances cinématographiques fort originales intitulées *Cabina Obscura*. D'abord proposé dans le cadre des Journées de la culture 2004, le projet, en constante mutation, a fait partie de la programmation culturelle de Montréal en lumière durant trois années et a récemment été présenté au Festival du nouveau cinéma 2006, puis au Mois-Multi à Québec en 2007. Raconter l'histoire de la projection en redonnant voix au projectionniste aujourd'hui confiné à sa cabine, tels sont le but et le fil conducteur de toutes les réalisations de ce créateur hors de l'ordinaire.

Détenteur d'un diplôme en études littéraires, Blouin a écrit des poèmes et a participé à plusieurs lectures de poésie avant de faire son entrée à l'Office national du film (ONF) en 2000. Ce qui allait devenir *Cabina Obscura* est né de sa fascination de spectateur pour le mystérieux métier de projectionniste, qui n'est enseigné nulle part. « Ce sont les erreurs lors de projections qui m'ont fait comprendre la présence du projectionniste sur l'écran. J'ai compris que le but du métier est d'être le plus transparent possible. Mais quand tout se met à mal aller, le projectionniste surprend parce que l'inverse se produit. J'ai bâti mon *show* sur cette présence-là. » Il était donc naturel que ses performances se déroulent dans un cinéma, le plus souvent au Cinéma ONF, où il se sent chez lui.

Les spectateurs assis dans la salle sont immergés dans des juxtapositions inattendues de sons et d'images issues de plusieurs projecteurs qu'il manie à partir de sa cabine, où se mêlent technologies numériques et analogiques. À maintes reprises, les images en mouvement se superposent et se baladent hors de l'écran de projection pour atteindre les côtés de la salle ou le plafond. D'autres artistes en musique, en danse ou en arts visuels sont aussi présents aux côtés des spectateurs et derrière la scène pour participer aux tableaux dynamiques de Blouin. Chaque performance, d'une durée approximative de 45 minutes, est unique car créée en direct à partir de banques visuelles et sonores qu'il renouvelle chaque fois.

Si *Cabina Obscura* comporte une grande part d'improvisation, une année entière est nécessaire pour effectuer les recherches préliminaires d'images et de sons, créer du nouveau matériel et concevoir les boucles qui lui serviront lors de l'événement en direct. « Je deviens d'abord plus à l'affût, attentif aux images, aux sons, aux mouvements. C'est là que le travail commence, que la cohérence s'insinue. Je travaille les images et les sons trouvés, je recadre les séquences, j'en tourne d'autres en vidéo, en pellicule. Je fais des expérimentations, des immersions où je superpose les choses en quête de syntaxe et de sens. C'est à ce moment que je



John Blouin sur le toit du Cinéma ONF à Montréal – PHOTO : ÉRIC PERRON



John Blouin regrette l'aspect « performance » et artisanal du métier de projectionniste – PHOTO : ÉRIC PERRON

coupe et que je jette énormément de matériel. » Lorsqu'il emprunte à d'autres, c'est donc pour mieux altérer l'image, la refilmer, la recontextualiser à sa manière. Les archives de l'ONF — véritable mémoire du cinéma d'ici — et les films de cinéastes comme Bergman et Tarkovsky sont ainsi réutilisés : « Je prends tout ce qu'il est possible de prendre, tout ce qui m'allume. » Il choisit des images et des sons qui ont la capacité de tisser de nouvelles relations, qu'il s'agisse de liens de mouvement, de texture, de couleur ou de signification. Lorsque *Cabina Obscura* est née, Blouin faisait appel à davantage d'images d'archives, alors qu'aujourd'hui il réalise lui-même plusieurs des séquences filmiques ou photographiques utilisées. L'ONF met à sa disposition la cabine-laboratoire et l'Aide au cinéma indépendant du Canada offre son soutien pour développer ses réalisations en 16 mm.

Quand il est enfin satisfait des matières premières qu'il détient, ses collaborateurs artistes et techniciens entrent vraiment en jeu. *Cabina Obscura* peut compter sur la participation du « platiniste-bruitiste » de renommée internationale Martin Tétreault, cocréateur de l'univers sonore bizarroïde de la performance. Il s'était auparavant rendu dans la cabine de projection pour recueillir les sons propres aux projecteurs de l'ONF. « Chaque cabine a son souffle, chaque projecteur aussi », estime John Blouin. Tétreault

a créé sa musique avec les bruits enregistrés. À cela, se sont ajoutés récemment le violon de Guido del Fabro, exécutant des airs de Bach auprès des spectateurs installés dans la salle de cinéma, et les percussions de Rémi Leclerc. La performance est aussi régulièrement complétée par d'autres musiciens, par Sylvie Chartrand, danseuse, et par la cinéaste d'animation sur verre Martine Chartrand. Sans compter l'aide d'autres projectionnistes venus prêter main-forte à Blouin lors des événements : « Comme j'ai seulement deux mains, je ne peux pas tout enfiler, c'est impossible pour moi. J'ai déjà créé des boucles, mais les gens sont là pour m'aider à tenir les rênes! »

Née d'une faille qui « donne à voir » le projectionniste, *Cabina Obscura* est ainsi devenue un vaste terrain de jeu où Blouin explore les multiples possibilités que lui offre la cabine de projection, jonglant avec divers projecteurs (vidéo, 16 mm, 35 mm). En mars 2007, la dernière mouture de *Cabina Obscura*, contrairement aux précédentes qui ne possédaient pas de thèmes précis, s'est tournée explicitement vers l'idée qui l'alimente depuis ses débuts : l'histoire de la projection. La performance proposait un voyage jusqu'aux origines du projecteur et une réactualisation de la lanterne magique. De même, Blouin a demandé à ses musiciens de se produire dans la salle, afin de se faire bonimenteurs



PHOTOS : ÉRIC PERRON

des temps modernes. Tout cela pour recréer la véritable expérience du cinéma à ses débuts, avec une sauce beaucoup plus expérimentale et très avant-gardiste!

« Il y a de moins en moins de projectionnistes. C'est un métier en voie d'extinction, ou plutôt en mutation. On n'accompagne plus les images », dit Blouin avec regret en évoquant une discussion avec Yvon Vaillancourt, projectionniste retraité ayant travaillé au Ouimetoscope. « Dans ce temps-là, aller au cinéma c'était comme aller voir un spectacle à la Place des Arts! Puis, tout ça s'est dilué. J'ai l'impression que les cinéastes pensent que leur film est terminé une fois que la copie est faite. Mais non, ça commence! Un des derniers maillons du film, c'est le projectionniste. S'il rate son travail, le film ne sera pas bon. » Les techniques de projection se sont beaucoup modifiées durant les dernières décennies au profit de l'automatisation, mais il existe encore des cinémas montréalais qui font appel à un projectionniste. Si plusieurs se réjouissent que les erreurs de projection soient aujourd'hui plus rares, Blouin regrette l'aspect « performance » et artisanal du métier (ainsi que toutes les imperfections qui en découlent), qu'il cherche à restituer par ses créations. Axées sur l'expérience du cinéma, sa transmission et son histoire, les projections-événements de Blouin sont devenues sa façon de « faire du cinéma » et constituent, selon lui, l'une des avenues possibles du septième art. Une autre de ces avenues, qu'il pratique également, serait le VJing, c'est-à-dire les animations ou successions d'images proposées par l'artiste vidéaste (ou le video jockey) pour accompagner un environnement sonore.

Blouin et ses collaborateurs savent en partie ce qu'ils feront lors de la performance, mais personne n'imagine réellement ce qu'il adviendra. À l'aide d'un matériau de base — boucles de pellicule, chorégraphie, banque de sons —, chacun improvise. « C'est un peu casse-gueule, des mois de travail sur la matière, d'immersion, de moments d'extase pour 50 minutes de performance où le risque de se planter est toujours présent... mais grisant. » L'expérience *Cabina Obscura* peut être aussi grisante pour le spectateur, dont le rôle est loin d'être passif : même s'il est assis de manière conventionnelle dans la salle de cinéma, il participe à sa façon à la performance en tentant de donner sens au mariage inhabituel d'images et de sons qu'il perçoit. Les images d'archives font appel à sa mémoire en convoquant d'autres époques ou d'autres films qu'il a déjà vus. Mais l'expérience pourrait toutefois s'avérer frustrante pour quiconque préfère qu'on lui tende la main ou exige qu'on lui fournisse à tout prix une explication figée de ce que l'œuvre signifie. Il faut donc, en quelque sorte, s'amuser en participant à *Cabina Obscura*, mais aussi accepter de s'abandonner à un flot d'images dont on ne comprend pas toujours la signification, deux attitudes qui dépendent davantage d'une certaine sensibilité que des connaissances cinématographiques de chacun. Abstraite et difficile d'accès pour certains, bouleversante et captivante pour d'autres, la performance de Blouin ne laisse certainement pas indifférent. En véritable chef d'orchestre, il innove en proposant des textures en mouvement, des liens de sens fugitifs, des jeux d'intensité lumineuse inusités, et un rapport d'interdépendance entre images et sons. Avec un certain degré de contrôle sur la « machine », la magie advient. ■