

Dans la caverne d'*Anima* **Entretien avec Michel Lemieux et Victor Pilon**

Hélène Jacques

Number 108 (3), 2003

Le corps projeté

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/25976ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Jacques, H. (2003). Dans la caverne d'*Anima* : entretien avec Michel Lemieux et Victor Pilon. *Jeu*, (108), 99–105.

Anima, création de Michel
Lemieux et Victor Pilon
(4D Art, 2002). Photo : Victor
Pilon.



HÉLÈNE JACQUES

Dans la caverne d'*Anima*

Entretien avec Michel Lemieux et Victor Pilon

Victor Pilon et Michel Lemieux, directeurs de la compagnie artistique 4D Art, développent depuis 1983 un langage scénique mariant le virtuel et le réel et transgressant les frontières entre les disciplines. *Voix de passage* (1991), *le Grand Hôtel des étrangers* (1995), *Pôles* (1996), *Orfeo* (1998), et *Anima* (2002, présenté cet automne à Montréal), sont des spectacles multidisciplinaires qui intègrent les arts visuels, la danse, la poésie, la musique, le théâtre, le cinéma, la performance et les projections virtuelles. Sur la scène de ces créateurs polyvalents et magiciens, le corps du performeur est continuellement confronté à son propre reflet, un inquiétant double virtuel qui, déstabilisant le spectateur, brouille la définition du réel.

Tout d'abord, pouvez-vous définir l'art que vous pratiquez ?

Michel Lemieux – On a longtemps défini nos spectacles par les termes « multimédia » et « interdisciplinarité ». En Angleterre, quand nous avons créé *Anima*, on a qualifié notre travail de « mixmedia », ce que nous avons trouvé intéressant puisque cette appellation renvoie à la pratique des D.J., qui mélangent différents matériaux sans que ne transparaissent les coupures. Nous croyons qu'il faut effacer les frontières entre les disciplines, car toutes sont des moyens d'expression, des arts de la scène.

C'est d'ailleurs un phénomène social qui dépasse l'art : dans tous les domaines, en science, sur les plans politique et économique, les frontières disparaissent. Nous suivons ce mouvement et refusons de trop nous spécialiser.

Victor Pilon – Sur la scène, nous travaillons avec tous les éléments – la musique, le corps, le mouvement, la poésie –, sans hiérarchie. Nous intégrons ces arts en même temps, contrairement à d'autres créateurs qui les juxtaposent. Dans nos spectacles, la fusion des différentes disciplines est invisible. Mais comme tous les éléments sont sur le même pied d'égalité, ils doivent tous être forts : c'est un équilibre fragile et difficile à atteindre, un langage long à maîtriser.

M. L. – Notre langage se rapproche plus des arts abstraits et de la poésie que de la dramaturgie. Nous ne faisons pas du théâtre, et s'il y a un aspect théâtral dans nos spectacles, c'est tout de même une nouvelle forme de représentation.

V. P. – De plus, contrairement au théâtre, nos spectacles ne sont pas vécus comme une expérience collective ; le spectateur se retrouve dans une bulle, hypnotisé, et il ne partage pas ce qu'il ressent avec son voisin.

M. L. – Nos spectacles rappellent l'expérience du rêve : on est seul dans nos rêves et, sans être critique, sans chercher à analyser, on se laisse emporter.

Il est vrai que le spectateur, durant la représentation, est fasciné par les images qui défilent sous ses yeux ; il se laisse entraîner par la musique et la beauté des tableaux. Après coup, cependant, ces images le font réfléchir.

M. L. – Oui, et je crois que le rythme compte beaucoup. Quelquefois, au théâtre, on insiste pour tout expliquer, de sorte qu'en sortant le spectateur a l'impression d'avoir tout compris. Le déroulement de nos représentations est au contraire très rapide, et le public est bombardé d'images et de sons. Notre langage est poétique, évocateur : on ne sert pas tout sur un plateau d'argent. Tout dépend de la disponibilité du spectateur, qui retiendra certains éléments lui parlant davantage et qu'il interprétera à sa manière. Nos spectacles sont remplis, intenses ; certaines personnes le voient et s'y abandonnent, d'autres pas.

Quelle place occupe le texte dans vos créations ? Dans le cas d'Anima, vous créez à partir d'un texte, une entrevue radiophonique, qui n'est ni dramatique ni poétique ; pour Grand Hôtel des étrangers, vous avez choisi de travailler à partir de la poésie de Claude Beausoleil ; dans Orfeo, le film de Jean Cocteau sert de fil conducteur. Est-ce que n'importe quel type de matériau textuel peut vous inspirer ?

M. L. – Le texte représente pour nous un déclencheur, il allume notre imagination. Notre travail est de le réduire au minimum : nous nous en inspirons, et il devient un point de référence. Jamais nous n'essayons d'illustrer le texte. Nous partons du texte et lui superposons de multiples couches qui lui donnent un sens nouveau ; à son tour, le texte ajoute de nouvelles significations à notre mise en scène, à notre musique.



Victor Pilon et Michel
Lemieux. Photo : 4D Art.



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

D'où vient l'idée de travailler, pour Anima, avec des extraits d'une entrevue qu'avait accordée Desmond Morris à la BBC et à la CBC dans les années 90 ?

M. L. – Nous avions le désir de travailler avec la pensée de Desmond Morris, que nous considérons très pertinente aujourd'hui. Dans les années 60, *le Singe nu* avait créé tout un scandale dans notre société dominée par un discours religieux affirmant que le corps, impur et vil, devait être séparé de l'esprit. Maintenant, nous n'entretenons plus ce rapport avec la religion, du moins ici au Québec. Mais nous avons une autre religion, celle de la technologie, qui fait elle aussi disparaître le corps au profit de la pensée. Le discours de Morris, qui nous rappelle notre condition animale, commande de revenir à un équilibre entre le corps et l'esprit. Cette pensée est pertinente alors que, dans notre société, le corps devient de plus en plus virtuel, et qu'en même temps nous assistons à une prise de conscience écologique. L'homme s'est placé sur un piédestal par rapport à la nature et a totalement pollué sa planète, alors qu'il devrait se rappeler qu'il n'est qu'un mammifère faisant partie de cette nature.

V. P. – Nous voulions, donc, travailler avec les réflexions du *Singe nu*, quand par hasard, un dimanche après-midi en voiture, j'ai entendu à la radio la rediffusion d'une entrevue avec Desmond Morris. Nous avons fait venir l'enregistrement pour l'intégrer au spectacle.

M. L. – Au début d'*Anima*, je suis assis devant un pare-brise de voiture. Cette idée fait office de sous-texte : le spectateur est en voiture et écoute la radio ; il passe sous des viaducs et dans des tunnels, et perd parfois la fréquence. Entre les moments où il capte la radio et entend des bribes de l'entrevue de Desmond Morris, l'imaginaire

s'allume. Il s'agit d'une trame narrative qui est très éclatée, très onirique.

Pourquoi l'utilisation des projections virtuelles vous semble-t-elle pertinente pour représenter la pensée de Desmond Morris? Les performeurs bougent dans une chorégraphie aux gestes primitifs, bestiaux, et ne parlent pas; ils émettent plutôt des sons, des cris. La coexistence des corps et du virtuel, fruit de l'intelligence et de l'imagination humaines, sert-elle, en somme, à accentuer la corporalité des acteurs?

M. L. – En effet, en faisant apparaître des pensées grâce aux projections virtuelles – qui elles ne représentent jamais le caractère animal de l'homme –, nous faisons ressortir, par contraste, la sueur, le côté bestial des corps. Le corps des acteurs est en constante bataille : Pierre-André Côté, dans une séquence du spectacle, se dédouble et se bat avec lui-même. Tout le spectacle reflète cette dualité entre l'animal et l'humain civilisé, l'esprit, qui sont tous deux en nous. La technique de projection sans cadre que nous avons développée nous permet de faire des projections non pas sur des écrans, mais dans l'espace, ce qui nous donne l'occasion de créer le choc, le contraste entre des images qui sont virtuelles, semi-transparentes, qu'on voit mais qui n'existent pas vraiment, des images qui se rapportent beaucoup à la mémoire, à l'imaginaire, et les corps réels. Dans nos spectacles, d'ailleurs, il y a toujours cette coexistence du corps virtuel et du corps réel. Grâce à ce choc entre la réalité et la pensée, nos spectacles posent toujours la question de la nature du réel.

V. P. – Aujourd'hui, on vit de moins en moins dans notre corps : on utilise des cellulaires, Internet, on tombe même amoureux par le biais d'Internet ! On ne communique plus avec le toucher. Notre spectacle parle beaucoup de cette disparition du corps dans notre société.

Mais vous vous servez de la technologie et représentez le corps de manière virtuelle. N'est-ce pas un peu paradoxal? Cela ne démontre-t-il pas que vous ne croyez plus en la seule présence du corps sur la scène?

M. L. – Pas du tout, puisque dans le processus nous critiquons sans cesse notre civilisation de plus en plus technologique. L'homme dégagé de la nécessité de passer toutes ses journées à aller chercher de l'eau ou à labourer la terre, libéré des travaux physiques essentiels à sa survie, a le luxe de cultiver son imaginaire. Certes, il vit



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

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.

mieux, mais dans notre société nous ne sommes plus que dans l'imaginaire, dans le virtuel, la fiction, dans un monde de plus en plus désincarné. Grâce à Internet, par exemple, on peut être partout, mais seulement par l'esprit. Dans nos spectacles, nous critiquons cette surcharge du monde imaginaire dans nos vies. Lorsque le spectateur voit sur la scène un personnage virtuel et un acteur réel, il y a une remise en question du corps réel, un choc continu. Et l'acteur qui danse avec son double virtuel sur scène est confronté à l'image qu'il se fait de lui-même, qui ne correspond pas toujours à la réalité.

Notre langage scénique vise aussi à déstabiliser le spectateur – ce qui est difficile aujourd'hui – par quelque chose qui ne s'adresse pas qu'à son intellect. Certaines personnes très cartésiennes regardent le spectacle et sont dérangées parce qu'elles n'arrivent pas à s'expliquer logiquement ce qu'elles voient. Nous sommes dans une société où tout est élucidé par la science, dans laquelle il n'y a plus aucun mystère. La vie spirituelle a disparu, et qui dit vie spirituelle dit humilité face à des choses qui nous dépassent et qu'on ne peut expliquer.

V. P. – C'est très intéressant pour le spectateur d'être confronté à un phénomène qu'il ne comprend pas. Comme notre langage est plutôt récent, surtout en ce qui concerne la mise en scène, les gens, par moments, confondent ce qui est réel et ce qui est virtuel. Nous interrogeons la réalité.





Vous reprenez donc à votre compte toutes les grandes problématiques philosophiques, celles de l'identité, de la représentation de l'Autre, de la perception du réel, etc.

M. L. – Sur le plan philosophique, c'est l'allégorie de la caverne de Platon qui pourrait le mieux illustrer notre démarche. Il s'agit en effet du premier spectacle « mixmédia » ! Les ombres projetées sur les murs de la caverne démontrent que la réalité que nous percevons est une illusion. Nos spectacles parlent justement de ça : nous jouons avec ce qui est vrai et le confrontons à ce qui ne l'est pas. La virtualité devient un questionnement sur la nature de la réalité. On vit avec la technologie numérique, qui est virtuelle, et on vit bien grâce à elle. La technologie fait partie de notre vie quotidienne, elle est partout, et c'est cela que nous voulons dire sur scène : nous sommes des animaux conscients et, avec la technologie numérique, nous passons à un autre niveau de réalité, excessivement éthéré.

Un très beau tableau d'Anima montre Michel Lemieux assis à une table avec des êtres virtuels, des projections de personnes âgées, qu'on imagine être les parents du performeur, qui ensuite se désintègrent. Le virtuel représente alors la mémoire, le souvenir. L'image est forte : le souvenir est effectivement intangible, existe en virtualité

Orféo, création de Michel
Lemieux et Victor Pilon
(4D Art, 1998). Sur la photo :
Julie Slater. Photo : Victor
Pilon.

dans notre esprit mais a disparu du monde concret. Est-ce que ce spectacle comporte une réflexion sur la mémoire ?

M. L. – Il est vrai que la mémoire est abstraite et évanescence, tout comme les projections virtuelles, mais ce tableau pose surtout la question de la mort. Nous avons filmé mes parents pour cette séquence, qui est pour moi très émotive parce qu'ils sont encore vivants : je les vois, ils disparaissent et réapparaissent ensuite en tenue d'hôpital. Il y a beaucoup de doubles dans le spectacle, plusieurs miroirs, et mes parents sont mon miroir. Je me vois en eux et je les vois vieillir ; je me vois vieillir en eux et je réalise ainsi que je vais mourir.

V. P. – Dans ce spectacle, je me suis beaucoup interrogé au sujet de la mort : les hommes inventent l'au-delà parce qu'ils ont trop peur de vivre la mort, l'inconnu, le vide qui est trop vertigineux. Dans ce cas, l'âme est-elle, elle aussi, une invention de l'homme, de notre imaginaire, qui nous permet de vivre ? On veut croire qu'il y a une continuité après la mort, mais rien n'est moins certain.

M. L. – Ce qui nous ramène à notre condition animale, éphémère : nous allons mourir.

En terminant, l'utilisation de ce nouveau langage contraint-elle le travail des acteurs sur la scène, qui doivent respecter à la seconde près l'enchaînement établi ?

M. L. – Au départ, les moyens technologiques étaient plus limités et il fallait préenregistrer les séquences filmées. Les acteurs se retrouvaient coincés dans un *timing* précis. Maintenant, tout est sur disque dur : le performeur décide du moment où apparaissent les images virtuelles, il interagit, en direct, avec le technicien.

V. P. – Dans *Anima*, une grande partie du virtuel est en temps réel, n'a pas été préenregistrée, alors que dans *Grand Hôtel...*, la majorité des projections étaient préenregistrées. C'était un univers qui se rapprochait plus du cinéma. Avec le spectacle suivant, *Orféo*, nous avons travaillé à l'échelle humaine : le virtuel préenregistré était grandeur nature, et nous avons trouvé le choc entre les acteurs et les images très intéressant. Dans *Anima*, nous avons intégré les projections en direct, en temps réel. Le performeur sur scène n'est alors plus ancré dans une technologie, il peut improviser, il est libre de ses mouvements.

M. L. – Dans *Anima*, je déclenche le son et l'image avec un manteau muni de senseurs. Je porte la technologie, outil qui devient invisible. Il s'agit véritablement d'un art vivant.

V. P. – La technologie ne doit pas emprisonner les créateurs ; elle doit devenir, au contraire, une extension de nos capacités expressives qui nous permet d'extérioriser nos idées et, finalement, de faire de nous de meilleurs humains, qui peuvent mieux communiquer. ■