



HAL
open science

Habiter les images

Clarisse Bardiot

► **To cite this version:**

Clarisse Bardiot. Habiter les images. Josette Feral. L'acteur face aux écrans. Corps en scène, L'Entretemps, pp.341-348, 2018. hal-02335738

HAL Id: hal-02335738

<https://hal.science/hal-02335738>

Submitted on 28 Oct 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Habiter les images¹

Clarisse Bardiot

Depuis plus de 100 ans, les images envahissent l'espace scénique. La présence des écrans sur la scène a été maintes fois remarquée et commentée². Pourtant, l'avènement d'une scène-image – scène et écran se superposant jusqu'à se confondre – a rarement été pris comme objet d'étude. Dans la scène-image, les interprètes et/ou les spectateurs sont immergés dans des images en 3D, grâce à divers stratagèmes optiques, à des machines de vision. La contradiction entre tridimensionnalité du plateau, corps en volumes et bidimensionnalité des images projetées sur un écran disparaît. L'équation est résolue par la création d'images « sans support ni surface »³. Le numérique, avec l'interactivité, permet d'agir sur ces dernières, de les modifier, en temps réel ou différé. Il ne s'agit plus de changer de décors, les uns à la suite des autres, mais de créer un espace qui soit en mouvement perpétuel, souple et malléable, où l'image répond instantanément à l'action et offre un voyage immobile, dirigé soit depuis la régie par un technicien, soit depuis le plateau par un interprète. Les images deviennent ainsi des espaces habitables. Le phénomène est loin d'être marginal. Il concerne de nombreux metteurs en scène et chorégraphes contemporains – citons notamment Mark Reaney, Teatro Cinema, Dumb Type, Victor Pilon et Michel Lemieux, Kris Verdonck, Kitsou Dubois, Gilles Jobin, Jean-Michel Bruyère, Joris Mathieu – et rejoint une autre quête : celle de l'anéantissement de toute distance entre l'image et l'œil, ce qui revient à

1 L'intitulé de ce texte découle du colloque que j'ai organisé en novembre 2013 à Valenciennes : « Arts de la scène et 3D : des images habitables ». Un ouvrage issu des conférences présentées lors de ce colloque est en préparation.

2 Cf. notamment PICON-VALLIN Béatrice (éd.), *Les écrans sur la scène: tentations et résistances de la scène face aux images: études et témoignages*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1998 ; DIXON Steve, *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, Leonardo, Cambridge, Mass, MIT Press, 2007 ; FREYDEFONT Marcel, « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010) », *Agôn*, Déborder les frontières, N°3: Utopies de la scène, scènes de l'utopie, Dossiers, mis à jour le : 10/01/2011, URL : <http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1559>.

3 MAURIN Frédéric, « Sans support ni surface ? Les images émancipées de 4D Art », *Jeu*, n° 108, 2003, p. 106-111.

supprimer l'écran – ou du moins à le faire disparaître – l'écran ultime étant la rétine. Aujourd'hui, la scène-image connaît un essor sans précédent, lié en particulier à la naissance et au développement de la « magie nouvelle » en France depuis 2002 ainsi qu'aux promesses des casques de réalité virtuelle. Initiateur du mouvement avec Clément Debailleul, Raphaël Navarro définit ainsi la magie nouvelle : « [elle] se joue du réel dans le réel : c'est-à-dire dans le même espace temps que ce que la perception offre à appréhender. Les images ne correspondent plus à une activité d'illusion ; elles constituent un ordre propre de la réalité. »⁴. Un casque de réalité virtuelle est un dispositif qui permet de naviguer en 3D et en temps réel dans un univers numérique. Le plus médiatique d'entre eux est l'oculus rift. Si les expérimentations étaient réservées depuis les premières expérimentations dans les années 1960 à un public restreint, le dépassement de verrous technologiques semblent promettre ces casques au hit parade des révolutions technologiques. Porté par le jeu vidéo, le casque de réalité virtuelle a l'ambition d'investir le cinéma, le journalisme, la recherche, la formation ou encore la création artistique.

De fait, l'essor de la scène-image est consécutif au développement de diverses technologies, dont certaines ont un ancrage historique de plusieurs siècles : écran panoramique ou écran géant, réalité virtuelle, stéréoscopie, images virtuelles en 3D, renouvellement de la technique du Pepper's ghost... Je n'évoquerai ici que trois procédés au travers d'oeuvres récentes : les hologrammes ; la projection en relief ; les casques de réalité virtuelle.

Des revenants en « hologrammes »

Les hologrammes pour concerts *post-mortem* connaissent un véritable engouement. L'apparition du rappeur Tupac, décédé en 1996, lors d'un concert en 2012 a ainsi défrayé la chronique et fait la une des journaux dans le monde entier. Marilyn Monroe, Elvis Presley devraient bientôt faire leur *come back*. Au Japon, des chanteurs numériques appelés vocaloides se produisent sur scène. Hatsune Miku, la plus célèbre d'entre elles, a interprété un opéra au Châtelet en 2013.

L'appellation d'hologramme pour ces revenants est usurpée. Car il s'agit d'une autre technique, dont on trouve la trace dès le 16^e siècle. Giovanni Battista della Porta affirme, dans son ouvrage *Magia naturalis*, « qu'il parvient à faire apparaître une "image pendante dans l'air à l'aide d'un miroir". Il dresse au milieu d'une chambre

4 BORDENAVE Julie, « Une faculté de transformation infinie du monde. Entretien avec Raphaël Navarro et Clément Debailleul », *Stradda*, n°6, 2010, p. 9.

obscur, sur le plancher, un miroir incliné. Dans l'épaisseur du mur opposé est pratiquée une ouverture en tronc de pyramide, l'extrémité la plus étroite étant dirigée vers le miroir. On place dans cette ouverture pyramidale une image peinte sur un papier légèrement transparent. Le miroir capte l'image (éclairée par derrière grâce au soleil ou à une source artificielle) et la renvoie au plafond, ou sur le mur. »⁵ Au 19^e siècle, deux scientifiques anglais, Henry Dircks et John Henry Pepper, améliorent le dispositif afin de faire apparaître des spectres dans les fantasmagories. Le miroir est remplacé par un miroir sans tain, incliné à 45°, disposé à l'avant-scène. Un espace de jeu, invisible du public et violemment éclairé par une lanterne magique, se reflète sur le miroir. Le spectateur a ainsi l'impression que le reflet « flotte » derrière le miroir (ce sont souvent des spectres qui sont représentés), partageant le même espace que les comédiens évoluant sur le plateau. Ce stratagème est popularisé sous le nom de « Pepper's ghost ». Aujourd'hui, l'espace de jeu dissimulé et la lanterne magique sont remplacés par un vidéo-projecteur. Le numérique donne une nouvelle vie au Pepper's Ghost, tant les spectacles ayant recours à ce stratagème se multiplient ces dernières années. Quelques exemples : les metteurs en scène canadiens Victor Pilon et Michel Lemieux (dont la compagnie se nomme 4d art) ont fait de ce dispositif un principe scénographique, devenu la marque de fabrique de leurs spectacles ; le metteur en scène Jean Lambert-Wild, dans *Orgia* (2001), a recours à cette méthode pour donner l'impression qu'acteurs et organismes marins évoluent dans le même espace ; la compagnie Haut et Court, dirigée par Joris Mathieu, met en oeuvre un « théâtre optique » dans *Les Anges Mineurs* (2006), *Le Bardo* (2010) ou encore *Urbik/Orbik* (2011) pour interroger les liens entre illusion et réalité, et mettre à distance le réel.

Urbik/Orbik prend pour point de départ la biographie de l'écrivain de science-fiction Philip K. Dick, réinterprétée par l'auteur Lorris Murail. K. Dick avait une soeur jumelle, décédée alors qu'il est nourrisson. « K. Dick est traumatisé pour le reste de son existence par cet évènement tragique. Il est régulièrement traversé par l'hypothèse que c'est lui qui serait mort et non sa jumelle, et que son impression d'être vivant n'est donc qu'une fiction. Il se forge ainsi l'intime conviction qu'il est possible de vivre dans une forme d'illusion totale. Il lui paraît d'ailleurs envisageable que nous soyons en train de vivre collectivement cette expérience.⁶ » Pour estomper les frontières entre le vrai et le faux, Joris Mathieu a recours à un procédé sophistiqué de Pepper's Ghost, où l'acteur en chair

5 MANNONI Laurent, *Le Grand Art de la lumière et de l'ombre. Archéologie du cinéma*, Paris : Nathan (coll. Réf., Série Cinéma), 1997, , p. 29.

6 Dossier de présentation du spectacle, 2011.

et en os et son double désincarné, la réalité et la fiction, cohabitent. Dans la semi-obscurité du plateau, corps réels et corps virtuels se dédoublent, apparaissent et disparaissent, flottent en apesanteur, s'affranchissant de tout ancrage, en un rêve éveillé, une hallucination collective. Le corps de l'acteur vient hanter son propre double.

Une scène en stéréoscopie

Depuis *Avatar*, film en relief de James Cameron sorti en 2009, on ne peut ignorer comme arrière-plan à la scène-image l'enthousiasme suscité par les films réalisés et projetés en 3D. Il ne s'agit pas ici de rejouer une analyse des relations entre théâtre et cinéma mais bien au contraire de voir comment les arts de la scène s'emparent de cette question de la profondeur des images. La stéréoscopie donne lieu à une double dimension exploratoire : la création de films de danse en 3D et la projection d'images en relief sur le plateau.

En tant que chorégraphe, Gilles Jobin se considère comme un spécialiste de la 3D⁷ : « La danse est un art fondamentalement tridimensionnel. J'utilise le volume du plateau et le volume des corps comme des éléments de tension artistique. Le cinéma stéréoscopique donne la possibilité de prendre en compte la profondeur de champ dans son volume, une problématique proche de la danse sur scène. Grâce à la technologie 3D, je peux me plonger dans le monde de l'image tout en gardant le volume de la danse, ce qui m'a immédiatement convaincu de l'intérêt d'explorer ce langage cinématographique en lien avec la chorégraphie.»⁸ Gilles Jobin prépare actuellement « une pièce cinématographique chorégraphique stéréoscopique et sonore ». Intitulée *Womb*, cette oeuvre se présente comme un spectacle diffusé dans une salle de cinéma équipée pour la 3D. Pour le chorégraphe, la stéréoscopie permet la création d'une unité spatio-temporelle : le cinéma peut ainsi rejoindre le *hic et nunc* des arts de la scène. Au-delà des effets de jaillissement et de profondeur, la stéréoscopie semble imposer le plan séquence, la continuité et la contemplation, justement pour mieux saisir le volume des corps et de l'espace.

Le projet et les réflexions de Gilles Jobin font écho au film de Wim Wenders, *Pina*, documentaire sur la chorégraphe allemande, décédée deux jours avant le début du tournage. Grand succès public, ce film sorti en 2011 montre une toute autre façon de « faire de la 3D » au cinéma, à la fois par l'usage de longs plans séquences pour filmer

7 Gilles Jobin, conversation avec Clarisse Bardiot, novembre 2012.

8 Gilles Jobin, dossier préparatoire, *Still Life* (titre de travail), février 2013. Le titre a ensuite changé et est devenu *Womb*. NdA.

les chorégraphies et par le recours à un espace tridimensionnel davantage rentrant que saillant – contrairement à l'usage classique de la stéréoscopie au cinéma. Le spectateur a ainsi l'impression d'être immergé au milieu des danseurs, dans une proximité corporelle à l'effet de présence inédit. La 3D employée au cinéma semble faire basculer ce dernier du côté du théâtre. L'écran s'évanouit, le support disparaît, ne laissant que l'image sans cadre, sans limite ; une image qui renoue avec la profondeur du plateau de théâtre, avec un espace-temps de représentation continu, avec le volume du corps des interprètes ; une image qui happe le spectateur.

Parallèlement, des metteurs en scène projettent des images en 3D sur scène. Si l'on sait depuis longtemps créer des images en volume, la projection d'images en stéréoscopie sur un plateau de théâtre est récente. Il s'agit en général d'espaces en 3D dans lesquels les acteurs en chair et en os s'intègrent. Grâce au port de lunettes spécifiques, le spectateur a la sensation que les interprètes évoluent à l'intérieur des décors représentés, lesquels semblent flotter dans un espace insaisissable, entre la scène et la salle. L'américain Mark Reaney, professeur de scénographie à l'Université du Kansas, utilise ce procédé à plusieurs reprises après une première expérience dans *The Adding Machine*, en 1995. Les spectateurs portent des lunettes polarisantes qui leur permettent de voir les images en 3D. Ils ont ainsi la sensation que les acteurs évoluent dans le même espace que les décors représentés, et que l'espace vient vers eux. Le procédé se répand et d'autres metteurs en scène en font usage, comme George Coates pour *20/20 Blake* en 1997. En 1998, Robert Wilson a recourt à la stéréoscopie pour *Monsters of Grace*. Cet opéra, composé par Philip Glass, est né après quatre ans de recherches, d'expérimentations et de prototypages. La réalisation des images projetées, grâce à la collaboration de Kleiser et de la Walczak, mobilisa durant un an une équipe de vingt personnes et une centaine d'ordinateurs qui fonctionnaient jour et nuit. Si Robert Wilson utilise la stéréoscopie (les projections d'images sont très rares dans ses spectacles), c'est sans doute parce qu'elle lui permet de créer une impression visuelle identique à celle de ses éclairages diffus qui créent un halo lumineux. Autres exemples tirés des années 2000 : *Obs* de La Fura dels Baus (2000), *Le recours aux forêts* mis en scène par Jean Lambert-Wild (2009), *Twice Through the Heart*, opéra chorégraphié par Wayne McGregor (2011), le premier film en stéréoscopie de Pierrick Sorin pour *3 rêves non valides*, un spectacle musical d'Art Zoyd (2013).

L'espace trouble de la stéréoscopie, entre la scène et la salle, offre la possibilité au spectateur de rejoindre la scène, de s'immerger dans la représentation. La projection en relief, creusant ou s'échappant de la profondeur du plateau de théâtre, permet de

conférer aux images une matérialité, un espace tangible. Les images prennent appui sur le sol du théâtre tout en en faisant disparaître les contours. L'immersion s'inscrit dans et sur un monde réel.

Un spectacle dans un casque

La stéréoscopie trouve un prolongement dans les casques de réalité virtuelle. Ces derniers sont l'aboutissement d'un long processus qui vise à immerger le spectateur dans l'image : stéréoscope, Cinérama, Sensorama, Omnimax, cinéma IMAX... Il s'agit de fusionner l'image et l'observateur, créant ainsi les conditions de la disparition de l'écran et l'immersion dans un monde artificiel. En général utilisés dans le contexte des jeux vidéos, ces casques sont dotés d'un ou deux écrans diffusant des images en relief, d'écouteurs et de capteurs afin de coupler le défilement des images au mouvement de la tête. L'image s'adapte au spectateur. L'ensemble provoque un fort sentiment d'immersion... et de nausée. Ce dernier problème est en grande partie résolu avec l'Oculus Rift, dernier né des casques de réalité virtuelle et dont la commercialisation vient tout juste de commencer, le 28 mars 2016. Rachetée par Facebook, la société à l'origine de sa conception est promise à un bel avenir, à en croire les pythies des nouvelles technologies. Si bien que ce dispositif, jusqu'ici réservé à une utilisation confidentielle, devrait se répandre largement et susciter des créations artistiques spécifiques.

Certains artistes font figure de pionniers. Dès 1994, le chorégraphe Yacov Sharir, en collaboration avec Diana Gromala, crée *Dancing with the Virtual Dervish*, une installation pour casque de réalité virtuelle, également utilisée dans le cadre de performances. Le visiteur est immergé dans un corps qu'il peut pénétrer, au travers duquel il peut cheminer. Le dispositif est également utilisé dans le cadre de performances. Toujours dans les années 1990, Mark Reaney réalise plusieurs scénographies en réalité virtuelle avec ses étudiants. Dans un premier temps, il utilise la réalité virtuelle pour prévisualiser des maquettes de scénographie. En les projetant à l'échelle 1, ces maquettes se révèlent être des décors interactifs, souples et malléables, visibles en 3D grâce au port de lunettes ou de casques HMD. Dotés d'écrans translucides, ces derniers permettent de voir un plateau de théâtre réel au travers des images projetées, offrant ainsi une démultiplication des strates visuelles. Pour Mark Reaney, « le théâtre est la première machine de réalité virtuelle ». Selon lui, théâtre et réalité virtuelle ont en commun deux caractéristiques : le temps réel (les images de réalité virtuelle ne sont pas précalculées, à la différence de la vidéo ou du cinéma) et un

espace en 3D qui repose sur l'illusion⁹. Dans ces spectacles, la réalité virtuelle et l'usage de la vision tridimensionnelle des images transforment radicalement le rapport au cadre : l'espace virtuel représenté est théoriquement infini et tout le champ visuel est occupé. Dès lors qu'elles sont vues en 3D, les images numériques sont des espaces, signant par là même la fin de la vision copernicienne où nous tournions autour des objets : ces derniers sont devenus pénétrables, tout comme les installations de Soto.

En Europe, depuis sa première tentative pour un spectateur (*Crash*, 2004) au dispositif pour plusieurs spectateurs simultanés (*Terra Nova*, 2011), le metteur en scène Eric Joris et sa compagnie CREW ne cessent de perfectionner leur interface immersive. « L'immersant », littéralement harnaché d'un équipement pesant son poids de technologies pas si *high tech* que cela, est conduit dans un parcours narratif à la dramaturgie bien plus « futuroscopique » que théâtrale.

Mirage, spectacle chorégraphique créé par la compagnie japonaise Grinder-Man en 2012 et présenté lors du festival Ars Electronica 2014, convie le spectateur à une expérimentation perceptive qui va au-delà de la seule fascination pour un dispositif ravissant littéralement le corps de celui qui le revêt (de nombreuses personnes chutent lorsqu'elles essayent pour la première fois un casque de réalité virtuelle). Dans cette performance de moins d'une dizaine de minutes, un spectateur est équipé d'un casque de réalité virtuelle opaque. De dos au public, il assiste à la représentation dans un fauteuil placé à l'avant-scène. Les autres spectateurs voient à la fois l'action qui se déroule sur le plateau et l'image projetée dans le casque, retransmise en direct sur un grand écran. Au début du spectacle, les deux réalités (celle de l'image et celle du plateau) coïncident – comme si un aveugle avait enfin la faculté de voir la réalité au travers d'un casque. Puis, petit à petit, une autre réalité se substitue à l'image de la représentation, faisant coexister deux régimes spatio-temporels différents, provoquant une perte de repère chez le spectateur : ses sensations kinesthésiques (les frôlements, voire le toucher direct des danseurs) sont à l'opposé de ce qu'il voit dans/au travers du casque.

La scène-image n'offre pas tant une image à contempler qu'un espace à expérimenter. Dans les expériences artistiques évoquées, la scène est constituée d'un espace numérique ET d'un espace physique. L'image projetée est l'élément le plus évidemment perceptible de l'espace numérique, mais il n'est pas le seul. Le son en particulier est un élément majeur, surtout lorsqu'il est spatialisé. Dans les tentatives de donner chair aux images, de leur conférer une tridimensionnalité, le cube scénique, et sa mise à distance

9 REANEY Mark, « Virtual Reality on Stage », *VR World*, vol. 3, n°3, mai-juin 1995, pp. 28-31.

de la salle, ne sont pas fondamentalement remis en cause. Pour que l'artifice opère, le spectateur doit se tenir à distance de la scène – à la bonne distance – pour avoir parfois l'impression d'être *sur* scène. Car la scène-image a pour corollaire la création de dispositifs immersifs : immersion de l'acteur, immersion du spectateur. En particulier, le port de lunettes ou d'un casque de réalité virtuelle ne place pas le spectateur devant la scène mais à l'intérieur d'une image en mouvement. L'immersion dans l'image s'accompagne de l'émergence d'une apparition. La scène-image, avec ses images numériques interactives, se situe dans la continuité de la scène baroque et de son espace en mouvement. Les dessus et les dessous sont remplacés par des ordinateurs, les vols et les gloires par les mirages de la réalité virtuelle combinée à la vision en 3D. Plus fondamentalement, c'est en termes d'espace théâtral, de scène, qu'il convient d'analyser les dispositifs d'immersion actuels. L'image est la nouvelle demeure théâtrale à investir.