

# Voyage intérieur

## Par Philip Szporer

Philip Szporer est un auteur, cinéaste et chargé de cours montréalais dont deux des films de danse, *Bhairava* et *40*, figurent dans le répertoire de la collection Regards Hybrides. Il a en outre coréalisé *Corps fugaces : empreinte* (2010), production de l'Office national du film, avec Marlene Millar, Crystal Pite, et Theodore Ushev à l'animation, ainsi que codirigé le projet de recherche 3D stéréoscopique, *Leaning on a Horse Asking for Directions* (2014), imaginant un environnement technologique combiné pour les incarnations comparées de l'art martial BaGuaZhang, du contact improvisation et de la chorégraphie en danse contemporaine.

Traduit de l'anglais par Magali Stoll

Songez-y: les cinéastes ont surfé sur la vague liée à l'essor des films 3D stéréoscopiques, en partie parce que l'industrie promouvait ces technologies. *Out-Sideln*, d'une durée de 40 minutes, est créé au plus fort du regain pour les films 3D: en effet, le tournage commence en 2013. Ce projet d'installation-projection tire parti de cet élan et se voit sélectionné pour la Biennale de Venise 2015, l'une des vitrines artistiques internationales les plus célèbres au monde, où elle est présentée sur un écran monumental de près de quatre mètres.

L'artiste de la danse Bill Coleman approche tout d'abord Anne Troake, artiste multidisciplinaire, danseuse, chorégraphe, cinéaste et praticienne manuelle originaire de Twillingate, Terre-Neuve, afin de réaliser un film 3D avec un grand nombre d'interprètes en danse dans un parc national. Comme elle l'évoque au téléphone de sa maison à Logy Bay, tout près de St. John's, «un projet de cette envergure, avec beaucoup d'interprètes, aurait été difficile à mettre en œuvre». Mais la réalisatrice-productrice était captivée par l'idée. L'entreprise prend cinq ans, du concept à la postproduction, avec moult conversations approfondies, et s'avère une énorme courbe d'apprentissage. Une fois Troake convaincue, l'objectif est d'exploiter le potentiel de la 3D afin d'enrichir l'expérience visuelle. Initialement, elle souhaitait travailler avec des caméras arthroscopiques, c'est-à-dire des lentilles macroscopiques permettant une amplification visuelle et l'illumination d'infimes espaces à peine visibles de l'extérieur. Au fil du temps, la distribution est réduite à deux artistes: Coleman, également producteur délégué du projet, et la danseuse réputée Carol Prieur. Dans le cas d'une production 3D, il s'agit avant tout d'art et d'expérience des affects: la technologie servant d'agent d'empathie kinesthésique pour la danse en direct, communiquant impulsion, intention et ressenti, tout en approfondissant la problématique du regard extérieur. Sans subterfuge, ni artifice.

Pour le trio Coleman, Prieur et Troake, le mouvement du corps est essentiel à notre compréhension du ressenti, de l'émotion et de l'empathie. Chaque protagoniste avait exploré la pratique du Continuum dans sa vie personnelle. Ce processus de mouvement en sensation profonde est souvent décrit comme «subtil, sublime, fluide», activant les liquides organiques: que ce soit au niveau de la lymphe, du sang, des fascias, des nerfs, des organes, des muscles, des os ou des cellules. Les artistes étaient enthousiastes à l'idée d'explorer ces processus internes, ces intuitions de l'intérieur, sur écran. L'impact des rythmes microscopiques à l'intérieur et de l'extérieur évoque des variations, et ces vibrations et réverbérations induisent des oscillations. Ce qui se donne à voir n'est pas un mouvement performatif ni explicatif, bien qu'il me faille admettre la possibilité d'une lecture allégorique du film. Il s'agit plutôt d'une vision des états physiques, ce que Troake appelle une réponse «au mouvement respirant,

vivant, à la vie des tissus corporels qui peut révéler la danse de la nature, la danse de la biologie qui nous constitue».

Fascinant et magique: tels sont les mots clés pour décrire l'énergie d'un autre monde, issue du processus de Continuum, présente à l'écran. Cette façon de travailler approfondie, plus centrée, était ce que Troake désirait capturer. C'est l'interconnectivité de toute la vie que la pratique du Continuum célèbre, tout comme le film, dont les prises de vue au sein de l'action transmettent efficacement cette physicalité nuancée. La richesse d'*OutSideIn* réside dans la capacité que possède la fine pointe de la technologie d'évoquer et de mettre en valeur une bribe de ce vécu en profondeur, ainsi que de capturer une part réelle de cette plongée dans l'immensité métaphysique du vivant. Le film nous invite à nous relier à une certaine intelligence du corps, une conscience présente dans chaque cellule, dans l'idée ultime que nous sommes tous des êtres liquides, communicatifs et interconnectés. Éveiller cette conscience chez la personne qui regarde est essentiel pour que se révèle l'ampleur du projet.

Accéder à différentes manières de voir ou d'être, ainsi que les transformer est fondamental en Continuum. De la même façon, il importe de souligner qu'entraîner nos yeux à ce type de film prend du temps. Le temps: mystérieux et bref, mesuré et fugace. La décision de tourner le film, coproduction de Galin Productions et Coleman Lemieux & Compagnie, en 3D stéréoscopique, s'intègre à tous les aspects d'une production où les deux protagonistes parcourent la splendeur d'une forêt boréale, en terrain géographique inconnu et boisé. Le voyage n'est pas seulement la vue panoramique de cet environnement naturel, bien que la magie infuse le regard porté sur ces corps dénudés, nichés dans de robustes et majestueux arbres anciens ainsi que dans des réseaux racinaires renversés, dont l'odeur est presque perceptible. Avec ce film, la combinaison unique du lieu et de la danse en réponse aux éléments naturels, anime le projet, avec le potentiel de créer un sentiment d'appartenance à cet environnement.

Parcourir la nature, et sur ce terrain géographique particulier, y pénétrer, principalement pour donner cette sensation de mouvement, s'est avéré crucial. En outre, l'utilisation de caméras 3D sublime l'intimité viscérale que les artistes recherchaient, notamment au fil d'une odyssée dans la végétation allant de pair avec un voyage intérieur fait d'ondulations internes. Par essence, la traversée s'ancre profondément, au niveau cellulaire. En témoigne une séquence fascinante, où l'iris humain magnifié est transformé en un paysage réfléchissant, onirique et liquide, qui fut tourné sur le téléphone de Troake. Une qualité méditative et sensorielle magnifiquement modulée s'établit au fil de cette étude du paysage du corps; au fur et à mesure que les êtres que nous sommes expérimentons et accueillons en toute conscience, les perceptions sensorielles, l'imagination, la pensée et les émotions.

Le support numérique aide à transmettre les mouvements subtils, reliés au niveau liquide et primitif, permettant au regard extérieur de ressentir le corps humain de manière unique. Au fur et à mesure que le film se déploie, la caméra saisit des éléments si rarement appréhendés par l'œil. Prieur et Coleman possèdent un sens primal et intuitif de l'un et l'autre, se frayant littéralement un chemin, innovant, offrant au regard une impression de devenir profondément différente. Selon Troake, grâce à la nature internalisée du mouvement de la dan-

seuse et du danseur, nul besoin de recalibrer leur présence pour une sensibilité 2D, l'image peut être acceptée telle quelle.

Ce que nous voyons, c'est ce que Troake appelle «les microfilaments du corps». En substance, nous assistons aux microchangements qui se produisent dans ce paysage presque sculptural du corps. Rien ne paraît statique, tout bouge dans chaque plan, même dans son immobilité. Les images, inoubliables, évoquent presque la tendresse. Troake ajoute: «Cela rejoint, dans le corps, mon approche de la guérison.» En un sens, la cinéaste et ses acolytes créent une géographie émotionnelle, où chaque scène, de composition naturaliste, est délicatement mêlée de considérations sur la manière dont l'espace suscite l'émotion, autant que le paysage affecte et construit l'identité personnelle et de groupe. C'est certainement ce que vivent les deux artistes, sous forme d'expérience mise-en-corps (*embodied*), mais c'est aussi là, en puissance, pour le public.

En termes de variations au sein des tableaux, Troake – dont l'expérience inclut le montage de documentaires, de films d'art et d'autres films de danse – travaille de manière viscérale et intuitive avec les séquences: pause à la fin d'une expiration, ou d'une inspiration, et rythme établi au fil des différents lieux. L'œuvre est structurée en noirs séparant les diverses sections, définies par l'apparition de chiffres romains à l'écran.

Lors de la genèse de l'œuvre, un autre élan est venu de la chasse et de la trappe et de la compréhension de l'aspect écologique de la vie que ces activités engendrent. Parée de sa casquette d'anthropologue, Troake, qui possède une maîtrise dans cette discipline, dit avoir «plongé au plus profond du décor bucolique», tout en rompant avec l'idée communément admise de l'absence d'êtres humains dans les régions sauvages. Nous voyons des arbres sculptés par la puissance du vent, de la mousse poussée aux racines des buissons, et les corps semblent fusionner avec l'environnement naturel. Pourtant, Troake filme sur une terre près de chez elle, non loin de l'aéroport, à l'extérieur de la ville. Afin d'approfondir l'état émotif intérieur, l'expérience viscérale de l'impulsion physique, ainsi que le récit du mouvement d'origine cellulaire, elle travaille avec Ross Murray, qui intègre du son diégétique et non diégétique avec la musique de Jim O'Rourke, produisant ce que Troake nomme «un paysage sonore vaste et épuré, ponctué de sons industriels aléatoires et de croassements de corbeaux». La partition bourdonne de moments abrasifs, avec ses sons d'émetteur radio et ses voix décousues, brisant clairement l'ultime projection romantique du corps dans le paysage. Comme un rappel que tout n'est pas que béatitude là dehors. «En nature sauvage, on voit les animaux lutter. La vastitude de la nature peut aussi s'avérer cruelle, ajoute-t-elle. Une entité ne vit qu'un temps.» Ce qui s'inscrit dans l'entraînement en Continuum, où, formule Troake, «nous nous situons sur un continuum, dans le processus de venir au monde et la décomposition qui en découle».

Bien que le film soit en 3D stéréoscopique, et se veuille immersif sur grand écran avec un son ambiophonique, il se défend en 2D. Cette dernière version est certainement plus facile à regarder, car la 3D exige attention et vigilance par rapport à l'inconfort qui pourrait résulter du visionnement lui-même. En outre, la danse semble cohérente en regard des possibilités inventives de la 3D stéréoscopique, et l'écran peut se révéler agent d'empathie kinesthésique.

Ainsi, la personne qui regarde est entraînée à l'intérieur de l'espace avec les artistes. Ce qui se manifeste ici, ce sont les détails inhérents à la faculté de mouvement, que ce soit dans l'œil humain, la contraction des muscles, les plis de la peau, les impulsions des articulations, parallèlement à la terre fertile et aux rythmes naturels de l'environnement sauvage, qui semble respirer. Ce paysage figuratif et incarné, en constante évolution, défie toute signification narrative. La compréhension élargie du «mouvement» possède une dimensionnalité qui nous saisit, nous aspire «dans» l'émotion et le dynamisme de la danse.

Concevoir et créer une visualité stéréoscopique exige temps et considération. Troake travaille avec Alain Baril, stéréographe et directeur général du studio montréalais Post Kopic, à élaborer le paysage stéréoscopique 3D. Cependant, impossible d'échapper aux difficultés inhérentes à la nature et à l'utilisation des multiples illusions d'optique de la stéréoscopie comme point de départ, y compris les écueils de la perception visuelle et la présence d'un regard extérieur – remettant en question la primauté de l'écran ou l'idée d'un plan d'action originel –, et situant la personne qui regarde en relation avec un paysage en 3D. Une fois immergées en forêt, Troake et son équipe doivent repenser leurs méthodes pour représenter– et le langage pour décrire – les configurations spatiales d'images stéréoscopiques mouvantes qui prennent en compte les potentialités kinesthésiques-empathiques de la personne qui regarde.

Les aspects spatiaux de la vision et de la coordination perception-action sont inhérents au processus de recherche en imagerie 3D, et bien des cinéastes de la danse défrichent avec bonheur de nouveaux territoires. Ainsi, comme le montre *OutsideIn*, le cinéma 3D, la danse, l'anthropologie, la science cognitive et les études somatiques peuvent représenter une progression logique ainsi qu'une façon de penser novatrice par l'intermédiaire de nouvelles technologies.

En même temps, les mouvements apparaissant dans *OutsideIn* imposent une espèce de corporisation du support. Plus particulièrement, Troake et Coleman s'intéressaient à des méthodes d'encodage de sens et de changements conceptuels en émotions, expression, perception visuelle et incarnation physique, souhaitant transposer ces résultats en un voyage sensoriel. Selon sa description, Troake choisit alors une interaction intuitive caméra-interprète, afin de mettre en valeur et d'évaluer l'expérience relationnelle entre la caméra, la personne en mouvement et le public.

Pus que tout, existera toujours le besoin de visionner des films avec un public. Par le passé, lorsque nous étudions la perception visuelle et l'orientation spatiale 3D stéréoscopique pour notre propre projet, ma collègue Marlene Millar et moi avons consulté Bruce Bridgeman, psychologue cognitiviste, afin d'enrichir nos connaissances et d'augmenter le degré de maîtrise de l'IO (intervalle oculaire – ou entraxe – entre les lentilles de la caméra, c'est-à-dire l'espace – semblable à celui entre nos deux yeux – entre les deux lentilles qui imite la vision humaine et détermine la perception de l'illusion de volume) et la convergence participant à l'expérience 3D stéréoscopique. Ces questions ont trait à la recherche permettant de mieux maîtriser l'image, ainsi que la finesse et la manipulation de la caméra, lors de productions ultérieures. Toutefois, les questions auxquelles le Dr Bridgeman a répondu concernaient aussi notre perception des objets, par opposition à la réalité physiologique de notre monde. En d'autres termes, bien que toute l'information visuelle parvenant à la rétine soit

en perpétuel mouvement, le monde visuel demeure constant et stable. Dans sa recherche, Bridgeman propose de tester la distance spatiale et les tons d'éclairage qui pourraient déterminer des manières de créer une sensation de profondeur accrue pour amplifier le corps en mouvement. Par exemple, ses études indiquent que la proximité des mains par rapport à un stimulus visuel peut moduler la perception, l'attention et la mémoire.

Finalement, l'intrigue se déploie dans la relation altérée que la personne qui regarde noue avec la performance en entrant dans l'espace de l'écran, et dans la possibilité qu'elle fasse une expérience différente de la danse et du corps en mouvement que celle offerte habituellement par un film 2D standard. La danse et la 3D sont peut-être faites pour s'entendre, mais selon moi, les films de danse 3D doivent entrer en résonance émotive avec la personne qui regarde, la stimuler, et offrir une nouvelle expérience d'interaction avec la danse à l'écran. Comme je l'ai mentionné dans d'autres écrits, le public ne veut pas s'encombrer d'un attirail (les lunettes) ou se débattre pour tenter de décoder la multitude de questions qui lui passe par la tête (pourquoi la 3D est-elle si importante? Est-elle plus réelle que la 2D? Pourquoi ne puis-je pas visionner ce film comme d'habitude? Pourquoi est-ce que j'éprouve une sensation d'isolement derrière mes lunettes?) Ce type de technologie ne vient pas avec un manuel d'utilisation. Chaque spectatrice ou spectateur a certes ses propres préoccupations, mais ce qu'*OutSideIn* et les projets de ce type créés durant cette période montrent, c'est que lorsqu'un public avide plonge dans l'univers des films de danse 3D, il ressent le mouvement à l'écran comme jamais auparavant. Le mot ravissement est peut-être trop fort, néanmoins l'immédiateté du geste et du mouvement provoquent une secousse émotionnelle très particulière. L'inventivité de la caméra stéréoscopique renforce l'expérience kinesthésique et transforme la dimension de l'espace, du volume et de l'énergie, offrant à la danse une illusion de profondeur et amenant le public au cœur de l'action, créant une expérience différente de l'impact séduisant qu'offre un spectacle sur scène. Avec la 3D, songez qu'un objet empiète sur l'espace délimité de l'écran jusque dans le théâtre; autrement dit, cela saute aux yeux et suggère une entité réelle. Laissons le fonctionnement anatomique de l'œil ou le cadrage de l'apex de la vision faire l'objet d'un autre débat. Ou peut-être pas; mais poser les questions plus philosophiques et cryptiques de ce qui est réel, tel est l'enjeu.

*OutSideIn* nous amène au-delà de notre conception du mouvement, au-delà de notre rôle de spectateur ou de spectatrice, vers un environnement affectif où nous devenons partie prenante de la performance par l'entremise d'un engagement visuel et corporel, où l'émotion, l'affect et le ressenti sont loin d'être arbitraires. Comme on le sait, la 3D stéréoscopique dépend de la présence tangible de la personne qui regarde et de l'objet. Ce couplage des nouvelles technologies avec le geste mis-en-corps (*embodied*) et la danse est essentiel pour créer un lien et établir un sentiment de territoire commun. Ce vivant accent mis sur des réalités physiques plutôt que sur un récit crée une expérience affective corporelle et émotionnelle pour le public.

À la fin de notre conversation, Troake suggère : «Si vous le pouvez, visionnez-le sur grand écran avec le meilleur son possible.» C'est noté. J'ai mes lunettes rouge-bleu/cyan à portée de main. Et vous ?