

[AHR-KI-TEK-TON-IK]

PAR ALAIN-MARTIN RICHARD

> Robin Fox, *Laser*.

La onzième édition du *Mois Multi*¹ gravitait autour de la question des formes architecturales, des stratégies que les artistes utilisent pour élaborer leurs œuvres. Déjà, le titre de l'événement, par sa graphie, nous induit en erreur et joue lui-même sur un faux-semblant. En effet, bien qu'il en ait l'apparence, ce titre ne respecte pas les codes de l'alphabet phonétique. Dès le départ, les règles du jeu sont claires : tout n'est qu'illusion. De fait, on aurait pu placer cette édition sous le troisième œil bienveillant de Shiva qui est le dieu hindou de la destruction des illusions et de l'ignorance, Shiva qui détruit le monde en fermant les yeux et en crée un neuf en les ouvrant.

La généreuse programmation 2010 a retenu des projets dans les volets usuels qui sont les zones privilégiées du *Mois Multi* : installation, propositions interactives, concert de musique électronique et art audio, théâtre et performance. Nous avons regroupé les propositions selon leur architecture, selon leurs caractéristiques dominantes² : le pictural, le théâtral, l'errant, le performatif, le concertant, l'interactif. Regardons de plus près le merveilleux monde de l'illusion³.

Le pictural

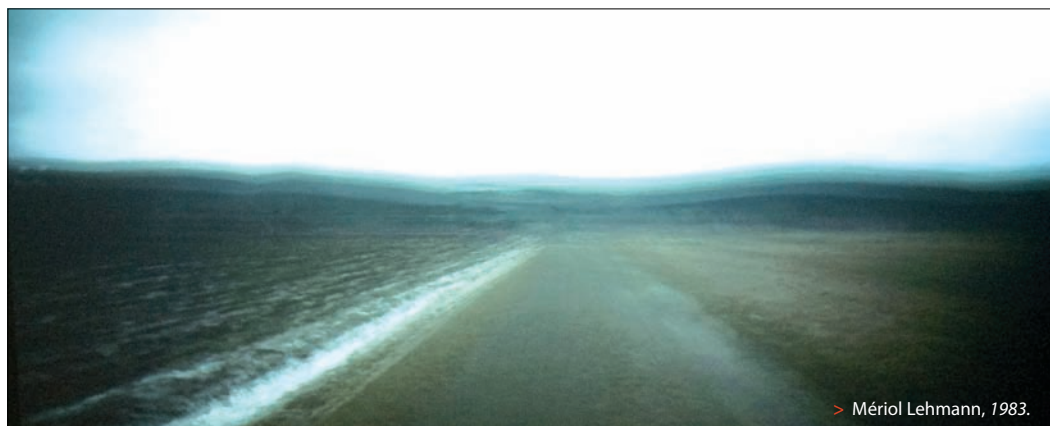
Une première architecture serait celle du pictural, autant par sa forme que par sa stratégie de monstration. Installation en deux dimensions, le tableau photographique *1983* et les tableaux par images génératives de *Pam* et de *Bend* s'inscrivent dans la tradition picturale. Dans le cas de *1983*, la stratégie derrière la toile consiste à mettre en mouvement un paysage à l'aide de centaines de photos. Dans le cas de *Pam* et de *Bend*, la stratégie repose sur une décomposition numérique qui engendrera des milliers de combinaisons qui effleurent au passage le regard multiple du peintre au XX^e siècle.

1983 Mériol Lehmann⁴

La projection occupe tout le mur du studio d'Avatar. Ainsi, l'objet visuel se présente comme une grande fresque et non pas comme un objet vidéographique sur petit écran. On se croirait dans un paysage de William Turner⁵. Ce tableau dégage une atmosphère tout en ocre, dont les contours

imprécis ajoutent au sentiment de flottement et d'incertitude. Or, on réalise rapidement qu'il bouge. Le paysage se module en un subtil jeu de coloration, de forme fluide. Et puis, il se développe et s'amplifie par un effet d'appropriation de la mémoire. Bien sûr, le paysage présenté est celui de la jeunesse de l'artiste ; il en garde les formes générales, mais plutôt comme un générateur d'impressions que comme une photo précise qui fixerait les couleurs et les objets de cette époque. Par sa métamorphose continue, *1983* surgit dans la mémoire de chaque spectateur qui s'en sert dès lors comme voyage intérieur vers son propre passé.

La mémoire, on le sait, est un processus de construction du réel qui se fabrique à partir d'une superposition de perceptions, de sentiments, d'émotions, de faits où chaque élément emprunté s'absorbe dans les autres plutôt que de s'y additionner, selon une mathématique vindicative qui voudrait prendre sa revanche sur l'imprécision du monde tangible. Le jeu se fabrique ici à partir de plus de 300 photos



> Mériol Lehmann, 1983.

Notes

- 1 Une production de Recto-Verso (Québec), sous la direction artistique d'Émile Morin : www.moismulti.org/presentation.html.
- 2 Voir le tableau à la fin de cet article.
- 3 Comme le dit si bien Andrée Bourret : « Désolée de vous le dire, mais la réalité n'existe pas. »
- 4 Un tableau projeté de Mériol Lehmann, une production d'Avatar (Québec).
- 5 Entre autres *Pluie, vapeur, vitesse*, de 1844.

qui cohabitent en groupes de 15, mais jamais au même rythme. Dans cette permutation décalée des images, le paysage avance, se moutonne, se construit, se défait ; s'y ajoutent des touches de neige, d'eau, de foin qui dort, s'opacifie ; fait surgir une grange, puis la décompose comme un plan d'architecte inachevé ; chantourne un horizon de hautes collines que ne viennent définir ni végétation ni lumière compacte et incisive. Et nous sommes happés par cette ligne de fuite, cette perspective qui n'est plus qu'un envoûtement. Au-delà de l'anecdote locale, ce paysage devient dès lors un prototype de paysage ; il est de partout et de nulle part, mais il contient les ingrédients de tous les pays plats interrompus de collines : Europe centrale, Mongolie, Sibérie... et bien sûr la région du Saguenay ! Mais la géographie devient ici secondaire, voire abolie.

1983 s'inscrit dans la longue lignée des machines à méditation, alors que la contemplation glisse dans les réminiscences que chacun porte en lui. Dans un jeu de va-et-vient entre le temps continu de Bergson et l'instant de Rounpnel⁶ pour qui il « faut beaucoup d'instant pour faire un souvenir complet », 1983 emporte la raison du côté de la rêverie en une reconfortante plénitude.

Pam Standing et Bend Mark Napier⁷

Pam Standing, c'est Pamela Anderson, l'actrice canadienne, plus célèbre pour ses mensurations que pour le raffinement de son jeu. Et d'un. Dans l'autre tableau, Bend, l'artiste utilise comme trame de fond l'Empire State Building. Les deux tableaux numériques se prêtent au jeu d'une mécanique mathématique qui décompose et recrée les images de manière générative en un processus continu. Les compositions picturales animées d'une force interne mettent en relation deux stéréotypes populaires, et les deux sont ici explorés à l'aide de leur architecture respective : le corps de la femme et l'édifice symbole de la Grosse Pomme.

Le corps de Pamela en bikini est déstructuré dans les articulations, qui sont les points de rupture des parties du corps. Quelques repères de programmation gravitent en permanence sur la toile : des chiffres déroulant comme dans une horloge numérique, quelques flèches, les mots *left* et *right*. La pulpeuse actrice perd ainsi son attraction sensuelle au profit d'une lecture cubiste du corps, alors que le croisement et le décalage des morceaux de membres en font un objet analytique. À l'inverse, la rigide architecture de l'Empire State, pliée dans des séquences elliptiques d'images reconstruites, deviendra souple et fluide. Au fil des séquences, les lignes architecturales ploieront sous une force interne en un parcours esthétique ponctué de clins d'œil au surréalisme, au cubisme, à l'abstraction.

Les tableaux numériques constituent un nouveau genre en art actuel. De plus en plus d'artistes développent des projets de ce type. Plus près de nous, rappelons entre autres *L'arc d'apparition* de John Oswald, en 2004, ou les métamorphoses de Lynn Cazaban dans l'événement *Losier de Folie/Culture*, à l'automne 2009.

Le théâtral

Les architectures théâtrales sont ici hybrides, non seulement dans l'utilisation des technologies, mais aussi dans leur mode narratif, dans leur travail exploratoire sur la dramaturgie elle-même. L'exposition d'un conflit et sa résolution inventent ici de nouvelles avenues d'écriture. IncurSION dans la structure même du théâtre et expérience directe du spectateur-comédien dans *Étiquette*. Théâtre intimiste pour deux protagonistes où les frais de la représentation sont entièrement absorbés par le spectateur qui, en plus de payer son billet, doit lui-même se transformer en comédien amateur

pour que la pièce ait lieu. Connivence ludique pour un transfert du code dramaturgique et son appropriation par l'« interacteur »⁸. Hybridation des arts de la scène avec *Gobo.Digital.Glossary* dans un foisonnement chaotique où l'on retrouve le cirque, la performance, le multimédia en direct et en différé... pour un éclatement du théâtre en une série de petits récits sur le thème du héros. Propositions poétiques et oniriques avec *Le mobile* et *L'invisible*, deux objets théâtraux multi qui explorent l'évanescence du rêve, du coma, du souvenir lointain, la première dans une architecture mécaniste à deux volets qui s'installe sur plusieurs plans physiques (suspension, coulisses intégrées, comédiens accessoiristes, etc.), la seconde dans une architecture sculptée par la lumière et le son.

Étiquette Rotozaza⁹

Spectaculaire dépouillement. Un plateau noir comme une ardoise sera la scène du crime. De part et d'autre, un verre d'eau, une bouteille de sang, des craies, des figurines, de la plastiline, des crayons, des carnets de notes... Déjà, le dispositif, les accessoires, les consignes, le tapis noir, les verres d'eau, contiennent un immense potentiel narratif. Du gigantisme dans le minimalisme. C'est plus qu'il n'en faut pour construire une zone qui deviendra le lieu de sentiments troubles où se succèdent suspicion, questionnement, effet de distanciation, joie, tristesse et surtout une forme de paralysie que provoque l'abandon ; car il faut faire confiance, s'abandonner aux ordres, se dépouiller momentanément de son libre arbitre pour vivre de l'intérieur les aléas de la création théâtrale.

Assis face à face à une table de restaurant, deux protagonistes deviendront l'espace d'une demi-heure complices d'un drame mi-tragique, mi-philosophique. Deux individus sont invités à produire une pièce de théâtre où ils seront à la fois spectateurs, auteurs, acteurs et metteurs en scène. Les gestes et les paroles leur sont soufflés à l'oreille grâce à des écouteurs. Une voix chaude, calme, neutre, dicte les consignes, la manière de toucher le partenaire d'en face, de lui donner la réplique, de construire un petit drame familial tout en réfléchissant sur le rapport à l'autre. Les indications s'entrecroisent, bien sûr, et aucun des deux ne peut savoir ce que son vis-à-vis entend. Ce serait comme une forme d'autisme résolu par une voix intérieure.

On y explore les mécanismes de l'univers symbolique, l'enchevêtrement des répliques, la mise en place de la scénographie, les subterfuges de l'illusion théâtrale. On apprend comment se construisent et se déconstruisent les drames, comment toujours l'homme contemporain est en porte-à-faux entre la perception de lui-même et celle que les autres ont de lui. À partir d'une scène de *Vivre sa vie*¹⁰, qui n'est au fond que le prétexte d'une rencontre, les deux spectateurs-acteurs élaborent une pièce ambiguë où les non-dits s'interposent entre le drame sur le plateau et la communication entre les deux protagonistes. Ils font des gestes, disent des



> Rotozaza *Étiquette*.

6 Cf. Gaston Bachelard, *L'intuition de l'instant* [1931], Paris, LGF, 1994, 154 p. (Livre de poche) [se référer surtout au premier chapitre, « L'instant »].

7 Deux tableaux numériques de Mark Napier (New York).

8 Dans les installations et autres dispositifs *interactifs*, le spectateur devient un agent actif de l'œuvre. Comme il interagit avec les senseurs, c'est lui qui fait vivre l'installation, la pièce de théâtre. Il quitte le mode récepteur passif et passe en mode dynamique, en intervention directe. Je propose le néologisme *interacteur*.

9 *Étiquette*, une production de la troupe britannique Rotozaza, constituée d'Art Hampton et de Silvia Mercuriali, en collaboration avec Paul Bennun et 3 mètres pour la version française.

10 Un film de 1962 de Jean-Luc Godard. La scène de rencontre entre le personnage principal (Anna Karina), devenu une prostituée, et le philosophe (Brice Parain) se déroule dans un café.

mots, déplacent des objets, écrivent, effacent, se touchent... Simultanément, à cause des consignes du jeu, la communication est artificielle et soulève plus de questionnements qu'elle ne donne de réponses.

En explorant les vastes coulisses du théâtre, les spectateurs-acteurs font un périple inusité dans les méandres de la création artistique : les impacts de l'objet théâtral, sa charge symbolique, les outils polymorphes de la scène, jusqu'au jeu du comédien dénudé dans le regard sceptique, interrogateur ou ironique du partenaire. De quelle manière une simple anecdote met-elle en branle un ensemble d'éléments, *a priori* hétéroclites, pour produire une œuvre ? Dans cette architecture élaborée autour d'un autothéâtre dirigé, l'expérience esthétique est mise en branle par le spectateur même et non plus seulement par les créateurs.

Gobo.Digital.Glossary Ahke¹¹

À sa manière touffue, Akhe poursuit sur sa lancée de petits récits en forme de performances polymorphes : c'est à la fois théâtre, art visuel et art du cirque, sur fond musical entre art audio et musique de fanfare. *Gobo.Digital.Glossary*, comme son titre l'indique, propose un glossaire illustré du héros en 17 tableaux. Chaque proposition se construit alors en un emboîtement d'actions filmées et diffusées en direct. Personnages absurdes aux prises avec des dispositifs simples mais ingénieux où tout bascule, pivote, dans une série de réactions en chaîne. Des bougies sur la branche d'un mobile mettront le feu à une ficelle qui, en cédant, déclenche à son tour un balancier. Danse désynchronisée avec son double projeté en vidéo, qui se transformera bientôt en un duel où le réel et le virtuel s'affrontent. Petit théâtre dans un aquarium magnifié par une captation vidéo en très gros plan. Scène de pugilat avec un kangourou boxeur qui finira par se laisser attendrir : réconciliation de l'homme et de la bête. Marche vers le public du livre enflammé, alors que le porteur est entravé par un mors attaché à des élastiques qui ralentissent sa course ; livre attaché, puis fouetté et lacéré. Diffraction de rayons laser sur des obstacles mobiles, billes de verre et autres miroirs.

Profusion. Chaos. L'univers est fragmenté en milliers d'objets que le héros rencontre sur son chemin. L'espace scénique est circonscrit et habité par des trucs bizarres et hétéroclites où se côtoient petites machines domestiques, constructions ouvertes, objets technologiques. L'espace comme toujours est strié de cordes, de filets, de lignes obliques et transversales. Et puis on reconnaît bien quelques tables et chaises, mais la certitude s'arrête là. Le parcours du héros est parsemé d'objets qui sont autant d'embûches ou d'ouvroirs sur l'imaginaire ; objets de tout acabit dont la place dans le puzzle n'est pas toujours évidente, comme si chaque fonction permutait constamment vers une autre. Sa charge symbolique étant démultipliée dans ses rapports souvent conflictuels avec l'homme, l'objet acquiert ici une amplitude nouvelle qui lui est assignée par chaque spectateur car, au royaume du héros, même le titre de l'action annoncée n'est somme toute qu'un indice de plus à détourner et qu'il faut constamment décoder.

Le jeu des corps et des objets, leur étroite imbrication, leur relation empreinte de complicité, portent ici un regard à la fois ludique et critique sur l'humanité.

Les deux protagonistes explorent l'image du héros. Tour à tour clowns grotesques et attendrissants, artistes de cirque, lecteurs, comédiens, ils vacillent en une incertitude perpétuelle qui est doute et déséquilibre ; car du déséquilibre dépend l'action, il sous-tend la marche et le mouvement. Rien de définitif ici, rien qu'une dynamique en ébranlement continu. Empruntant à la performance, ce théâtre du minirécit s'approprie les technologies pour les investir dans un jeu de dérision sur la condition humaine.

Le mobile Le Pont Bridge/Recto-Verso¹²

Ce mobile est constitué d'une femme harnachée, d'une table, d'un cerceau. Les trois éléments sont maintenus ensemble dans une relation dynamique, chacun des mouvements entraînant une réaction sur les autres éléments de la sculpture aérienne. Les autres personnages, trois laborantins, s'affairent à leurs machines et produisent en direct à partir de leur laboratoire la bande sonore, les images, le texte. Immergé dans des images vidéo projetées en fond de scène sur deux écrans angulaires, le personnage songe. En voix *off*, nous entrons dans l'univers psychique de l'accidentée.

Par collage, dérive mentale, association d'images, narration en voix *off*, le spectateur est invité à circuler dans la tête d'une femme comateuse. L'hypothèse poétique du délire part de la structure contraignante qu'est la suspension. C'est en quelque sorte cette architecture de l'inconfort qui écrit le récit. Allusion au mythe des aborigènes australiens où le rêve est le monde réel, tandis que la réalité quotidienne n'est que leurre et illusion. Mise en parallèle entre le monde réel qui construit l'illusion théâtrale (les laborantins et leurs outils) et le coma où se déroule le seul monde réel et tangible pour la personne qui s'y trouve plongée (la femme en suspension). Les laborantins, animaux mythologiques ou vulgaires comme le cheval, le chien, le porc, pénètrent parfois dans ce monde flottant, tentant de communiquer, de reconstituer l'accident.

Dans ce jeu de va-et-vient entre l'illusion, les images symboliques et surréalistes, et la structure tangible du décor, le mobile et les coulisses visibles, le récit prend forme, se matérialise en un superbe tableau poétique construit en direct par le scénographe Louis Hudon. À partir d'une maquette et d'un chariot aux multiples fonctions, il construit le décor en temps réel, appuyant la narration avec éclat. Le personnage central baigne littéralement dans sa tête. Images concrètes de l'accident, empruntées au cinéma américain, et images abstraites, élaborées en direct, viennent déconstruire le récit linéaire pour le situer du côté de l'agglomérat, de la confusion, de l'enchevêtrement des fils de la pensée. Le traumatisme sera démonté morceau par morceau et situé dans une histoire dont l'évidence manifeste est trompeuse.

Le mobile joue sur un double sens. Physiquement, les pièces d'un mobile sont interdépendantes. Or, dans ce récit, il ne s'agit peut-être pas d'un banal accident, mais peut-être d'autre chose, d'un geste volontaire dont on ne connaît pas, justement, le mobile. Entre l'évidence d'un accident de la route et les questions soulevées par l'enquête sur les circonstances de cet accident, entre le coma et la conscience, se dessine un suspense qui cache un drame plus profond. Au-delà de l'image poétique du dispositif, il y a donc une construction dramatique qui se tapit dans la membrane soluble sise entre deux univers parallèles qui s'interpénètrent sans jamais parvenir à se rencontrer.



➤ Le Pont Bridge/Recto-Verso, *Le mobile*.

- 11 Une performance-théâtre d'Ahke (Russie). Conception, scénarisation et acteurs : Maxim Isaev, Pavel Semchenko. Direction : Yana Tumina. Éclairage : Vadim Gololobov. Son et musique : Andrey Sizintsev. Vidéo : Oleg Mikhaylov.
- 12 Une coproduction Le Pont Bridge (Montréal) et Les Productions Recto-Verso (Québec). (Équipe Le Pont Bridge) Idée originale, mise en scène et performance : Carole Nadeau. Assistance à la mise en scène : Steeve Dumais. Scénographie : Louis Hudon et Carole Nadeau. Vidéographie en direct : Louis Hudon. Vidéographie préenregistrée : Carole Nadeau. Environnement sonore : Martine H Crispo. Régies : Steeve Dumais et Martine H Crispo. Conseillers artistiques : Martine H Crispo, Steeve Dumais et Louis Hudon. Conception et réalisation du harnais : Créations Fil Lion. (Équipe Recto-Verso) Conception du dispositif scénographique : Émile Morin et Mathieu Thébaudeau. Réalisation du dispositif scénographique : Mathieu Thébaudeau. Conception et réalisation du logiciel de contrôle vidéographique : Émile Morin et Pierre-Olivier Fréchet-Martin.

L'invisible Infrarouge¹³

Le monde est binaire. Non seulement dans sa manifestation numérique, mais aussi dans sa simplification quotidienne : le noir, le blanc ; le bon, le méchant ; le lobe gauche, le lobe droit ; la vie, la mort ; l'imaginaire, le réel. Et toujours, nous percevons une ligne médiane ou une membrane plus ou moins tangible qui sépare les deux aspects, qui isole plus ou moins étanchement l'un de l'autre. Mais qu'advient-il une fois le séparateur retiré ; lorsque le mur de Berlin s'écroule et que les Allemands de l'Est déferlent comme un fluide continu sur Ku-Damm¹⁴ ; lorsque le personnage fictif J. T. LeRoy, double de Paula Albert, se matérialise en un androgyne timide qui se cache sous la table pour lire ses propres écrits ; lorsque les ectoplasmes du XIX^e siècle dévoilent leur simulacre d'outre-tombe ?

Cette non-zone constitue la matière invisible, là où les images imprécises prennent place, là où l'illusion se joue de notre raison. La scène devient en quelque sorte un lieu de manifestation de l'imaginé où la matière prend forme au contact de la lumière ; car il s'agit d'abord d'une architecture lumineuse, espace d'exploration du rêvé. Si la matière n'est que la concrétisation des images que nous accumulons dans notre souvenir, la scène ici amplifie l'évanescence de ces souvenirs. Cette interrogation entre la *réalité* et sa *re-présentation* par la mémoire constitue la trame dramatique de cette pièce. Souvenirs d'enfance sur film 16 mm, appropriation de souvenirs empruntés à la littérature, entrelacement du monde extérieur et des images intimes retenues pour leur force émotive, *L'invisible* explore la matérialité combinée de la lumière, de la musique, de la narration, du corps métamorphosé dans des postures et des voix empruntées, trafiquées par l'ordinateur.

Il s'en dégage un sentiment d'étrangeté où le naturalisme, aboli par la technologie partout visible, se transforme en une incertitude du corps. Bien sûr, la voix ; bien sûr, le corps physique de Brassard ; mais le tout déformé, magnifié dans la fumée, les lasers, les projections. La multiplicité des signaux fait de la scène un lieu polymorphe où chaque élément participe à l'instauration d'une ambiguïté théâtrale : la figure fictive de J. T. LeRoy s'imisce dans les souvenirs d'enfance de Brassard, les ectoplasmes démasqués comme usurpateurs de l'au-delà sont jetés sur scène comme matière inexpressive. Le théâtre devient l'expression totalisante du flou, de l'impossible nomenclature des choses. Androgynie, souvenirs imprécis, images flottantes, rien n'est palpable, rien n'a la couleur rassurante du monde aristotélien. Ici, la raison s'abandonne dans les mythiques « limbes chrétiennes récemment abolies par le Vatican »¹⁵, ce lieu intermédiaire, en attente de définition. Espace poétique, donc, où le spectateur est invité à se fluidifier au rythme d'un récit polymorphe non linéaire.

L'errant

Le parcours audio utilise différentes stratégies et met en place des architectures différentes où le public (passif en voiture, actif au supermarché) devient essentiellement un auditeur. Mais cet auditeur, habituellement réduit à une ou quelques personnes, devra se déplacer, suivre le son en quelque sorte. Les parcours sonores se veulent ici une exploration du potentiel sonore d'espaces particuliers, une manière d'écouter la musique du hasard (*RoadMusic*) ou celle de parcourir un lieu avec des consignes qui orientent l'auditeur dans l'espace où il se trouve (*Wondermart*). Dans un cas comme dans l'autre, le rapport au son est intime et direct, et l'auditeur doit aussi déambuler puisque le rapport entre l'environnement et le son est immédiat. Voici venu le temps des « audio-errants »

Wondermart Rotozaza¹⁶

Wondermart se présente comme la déambulation presque naturelle d'un consommateur qui fait son marché. Les écouteurs bien visibles n'attirent même pas le regard des clients, habitués qu'ils sont à la présence des iPod, des cellulaires et autres systèmes de son portatifs. De fait, le spectateur actant se soumet à un parcours dirigé. Information sur la naissance des supermarchés, stratégies de marketing, reconnaissance des caméras de sécurité, les informations débitées dans les écouteurs proposent une démarche où le public est amené à poser un regard critique sur le seul commerce incontournable, celui où il met mille fois les pieds : le supermarché.

Cette stratégie d'immersion entretient un rapport discret avec le lieu. Seulement deux moments palpitants viennent enrichir ce parcours par l'imaginaire et la délinquance, et placent le protagoniste dans une situation instable. Sinon, le propos est plutôt analytique et tente de décoder les mécanismes du marketing alimentaire. Nul n'est tenu d'acheter, nul n'est tenu de suivre le rythme. Nous pouvons bien nous promener en public avec des écouteurs sur les oreilles, nous isolant dans une bulle que personne ne peut percer. Cet isolement relatif vient amplifier en le rendant conscient ce sentiment que nous avons parfois, dans les heures de lucidité, d'être totalement étrangers au monde qui nous entoure.

Le travail de Rotozaza se veut une exploration des forces qui nous maintiennent sur la corde raide lorsque nous nous matérialisons dans l'espace public. En tant qu'acteur volontaire, le jeu consiste à emprunter l'univers intime de quelqu'un d'autre que nous consentons à « mettre en action ». Alors, nous sommes bien le personnage physique qui se montre, mais les signaux intimes qui commandent normalement nos actions sont perturbés, entachés de suggestions étrangères. Jouer le jeu de Rotozaza, c'est admettre en son for intérieur une forme d'aliénation, comme un jeu de perception, le jeu des *perles de verre* qui risquent d'éclater en tout temps, qui a la fragilité de notre soumission temporaire.

Il est intéressant ici de faire un lien avec le travail de l'ex-troupe de Québec Arbo Cyber théâtre (?) qui prenait le public en otage dans une mécanique incassable. Ici, le jeu est plus doux, il est plus souple et développe une certaine complicité avec cette voix étrangère en nous, mais la tentative est identique : comment estomper cette ligne entre acteur et spectateur, entre artiste et public ; comment rendre l'expérience de création, l'expérience esthétique, plus réelle, plus profonde ? Dans ce cas-ci, la parole se déploie dans des courbes sinueuses qui vont de l'ordre à l'invitation, du discours rationnel à l'appel des émotions. Il n'y a ici ni spectateurs ni observateurs. C'est comme si l'interacteur s'installait dans un monde parallèle enclavé à l'intérieur du capitalisme.

RoadMusic/Entendre la route Peter Sinclair¹⁷

Rouler en silence constitue une expérience audiotactile singulière où les bruits du véhicule interagissent avec ceux de l'environnement : friction du vent, roulement des pneus, *staccato* des nids de poule, percussion des amortisseurs dans les accidents du pavement, grondement du moteur ou du silencieux qui fuit, cliquetis d'un accessoire mal fixé... Le concert de la route appartient au quotidien et s'inscrit dans l'art audio *live*. Il suffit de rouler et de se concentrer sur le « bruit ». Partant de ce constat, dans le circuit audio *RoadMusic*, Peter Sinclair entend produire la musique de la route, du déplacement. Muni d'une caméra frontale et de capteurs de stabilité, le dispositif produit un

13 Une production Infrarouge (Montréal). Texte, mise en scène et interprétation : Marie Brassard. Composition musique et son : Alexander MacSween. Lumières, composition musique et son : Mikko Hynninen. Dramaturge : Daniel Canty. Scénographe : Simon Guilbault. Film 16mm : Karl Lemieux.

Assistante du scénographe : Julie Measroch. Direction technique, régie son : Frédéric Auger. Régie lumière : Laurent Routhier.

14 Grande arène commerciale de Berlin-Ouest. À l'époque du mur, c'était le centre-ville de Berlin. La nuit de l'ouverture, les Berlinoises de l'Est se ruèrent par milliers sur Ku-Damm, émerveillés par la surabondance des biens de consommation.

15 Image spontanée suggérée par Guy Sioui Durand. Par association, on peut faire un lien ici avec *Limbes* (2009), un spectacle de Christian Lapointe à partir d'écrits du poète Yeats, surtout en ce qui concerne le travail de la voix, du corps et de la lumière comme personnages.

16 Une production Rotozaza de Silvia Mercuriali, en collaboration avec Matt Rudkin et Tommaso Perego.

17 Un circuit audio de Peter Sinclair (France).

concert spontané à partir de ces *inputs*. Captation et translation en direct des phares, des lampadaires, des signaux que la caméra enregistre et donne en pâture à l'ordinateur. De même, le roulement, les surfaces inégales, les montées, les descentes, sont perçus comme autant de variations dans l'environnement de la voiture et seront transmutés en direct ou en différé pour composer la « musique de la route ».

Concert aux accents numériques, battements percussifs, timbres étoilés, aigus et graves en contrepoint, *Road-Music* de Sinclair permet une lecture auditive instantanée de la route et surtout celle de la relation du véhicule avec son trajet. Transcodage du paysage sur un autre plan, le voyageur est invité à percevoir son propre déplacement comme un ancrage particulier dans le temps et l'espace en mutation continue. Sons et bruits d'ambiance, au sens littéral. Contrairement à *Audiomobile/Artist Run Limousine*, de Matt Smith et Sandra Winter¹⁸, où le voyageur découvrirait la lecture qu'un artiste faisait d'un lieu, ici c'est l'aléatoire de la route qui produit sa propre fiction. Les capteurs *nomment* l'environnement dynamique au fur et à mesure de son avènement, illustrant la célèbre formule d'Héraclès *Ta Panta Rei*, affirmation d'un mouvement perpétuel et de la constante permutation des choses.

Le performatif

La performance, dans son infinie variété, est une zone expérientielle qui fait flèche de tout bois. Du corps-son au corps-média en passant par le corps-matériau, la performance focalise le regard sur le corps, sur la présence dynamique de l'artiste qui construit un récit dans la mince frange qui délimite les formes d'expression artistique, par ailleurs bien définies. Les stratégies utilisées ici mettent l'accent sur le corps athlétique en tant que propulseur de sons, comme dans *Speaker Swinging*. Il s'agit bien sûr d'une pièce audio, mais qui prend son appui sur la matérialité sonore dispensée dans l'espace en un mouvement dynamique. Dans *Shrink*, la performance repose

sur le corps-matériau encapsulé dans une membrane et son altération par tentative de suffocation dans le vide. Dans *Circuits du sélénoïde*, la dimension performative me semble prédominante : corps médiatique traversé par le flux électrique, s'insérant dans le matériau et les outils qu'il déploie.

Shrink Lawrence Malstaf¹⁹

Le dispositif est constitué d'une double membrane de plastique et d'un tube pour en retirer l'air. Il y avait deux de ces cadres suspendus à la verticale dans la salle Multi de Méduse. Les performeurs se glissent alors entre les membranes, et l'air est retiré, les écrasant, les retenant dans ce vacuum. Corps en suspension, danse de cosmonautes sans combinaison, les performeurs se laissent porter dans le vide, parfois en position fœtale, donnant l'illusion d'un confort utérin. Sous vide ! L'image est belle. C'est que les structures se présentent comme des toiles vivantes. Proposition plastique dans tous les sens du terme. Il y a un esthétisme dans chaque mouvement, dans chaque position. Sous vide, l'homme est beau.

L'image est une allusion directe au monde aseptisé qu'espèrent tous les virologues, enclins à déclencher des campagnes de vaccination dès la première offense du premier microbe venu²⁰ : aliments sous vide, jouets sous vide, virus sous vide, le vide comme valeur absolue, comme garantie de la santé globale de l'humanité. Êtres en suspension, libérés de la loi de Newton, flottant en apesanteur dans un monde sans taches. Voilà une posture de retrait dans un espace épuré où les rapports à l'environnement sont rompus. Et dans cette coquille, l'humain devient bien sûr totalement désuet, non seulement comme corps inadapté, mais encore plus comme entité neutre, avatar en devenir ou enveloppe résiduelle mise en une éternelle quarantaine. Image symbolique du nouvel homme enfermé dans son égocentrisme et une individualité exacerbée. Respirer au ralenti, bouger (déranger) le moins possible. Se réduire à une image, à peine mouvante.



> Lawrence Malstaf, *Shrink*.

- 18 Présenté lors de la 6^e édition du *Mois Multi* en 2005. Dans *Audiomobile*, les passagers entendaient des pièces de circonstance actionnées par un GPS selon un circuit précis. Chacune des pièces composées par des artistes locaux proposait la lecture sonore d'une rue, d'un quartier, d'un carrefour.
- 19 Structure pour deux performeurs, de Lawrence Malstaf (Belgique).
- 20 Le dernier exemple en date est la campagne mondiale, ou plutôt celle des pays riches, de vaccination contre la grippe H¹N¹, dite « porcine » à cause de sa souche (automne 2009).



> Gordon Monahan *Speaker Swinging/Fendre l'air*.

Speaker Swinging/Fendre l'air Gordon Monahan²¹

À ses débuts, la musique électroacoustique s'inscrivait dans la tradition des concerts de musique classique. Mais, contrairement à cette dernière, il n'y avait plus de musiciens sur scène : une seule personne suffisait à générer une ample polyphonie et à remplir les oreilles. Le concert de musique électronique était très peu spectaculaire. On offrait bien peu à voir. Très tôt, Gordon Monahan, comme bien des artistes de cette époque, sentit le besoin d'ajouter du performatif au concert. Pour plusieurs, il fallait bien s'attarder aussi à l'impression étrange que l'artiste *ne faisait rien* sur scène, qu'il était en quelque sorte superfétatoire, ce que viendra démontrer avec une ironie mordante Georges Azzaria avec sa pièce *DÉCHIQUETEUSE RECOLEUSE*, présentée lors de la 6^e édition du *Mois Multi*, en 2005, où il mettait en marche son programme et se retirait dans l'assistance pour écouter ce que la machine jouerait. Or, cette question de la présence active de l'artiste, au moment où l'art action explore le tout performatif, sur scène, dans la rue, dans les interstices sociales, constitue un pôle important de la démarche de nombreux artistes de l'art audio et de l'art médiatique.

Ainsi dans *Speaker Swinging*, Monahan met en branle une machine à produire un effet Doppler à partir de la force motrice humaine. L'artiste manipule la console et compose en direct un concert à base de sons simples, qui vont des graves aux aiguës, avec toutes les sinuosités que permet l'oscillateur. Et voilà que trois porteurs de haut-parleurs musclés grimpent sur des estrades à hauteur d'homme et, bien campés sur leurs pieds, font virevolter les haut-parleurs dans un mouvement giratoire continu des poignets et des bras. S'y ajoute une ampoule dont l'intensité sera aussi modulée en cours de concert. La scénographie délimite la scène comme l'espace usuel du concert : au centre se trouve le chef d'orchestre, les danseurs-porteurs exécutent la partition et le son est projeté dans l'auditoire assis dans les gradins. Et dans ce va-et-vient permanent où les haut-parleurs, selon le rythme imposé, s'approchent et s'éloignent de l'auditoire, l'effet Doppler opère dans une triple oscillation, le maintenant dans une écoute dynamique.

Ultrasons de chauves-souris avec leurs battements caractéristiques, danse de lucioles dans la nuit sidérale, noctuelles consommées par l'ampoule où elles se ruent, la musique électroacoustique nous emporte dans des sphères colorées et envoûtantes. Cela tient au visuel, mais aussi aux sons autoproduits dans l'oreille interne par les hautes fréquences²². La matérialité du son devient palpable. Et le spectaculaire est au rendez-vous. Pièce d'anthologie, *Speaker Swinging* par sa simplicité et son caractère physique s'inscrit directement dans la courte histoire des technologies du son qui explorent le potentiel des machines et leur dialogue avec les performeurs et créateurs. Ici, la « spatialisation sonore » passe par un travail physique intense où le son est projeté dans l'auditoire à partir de trois sources, pour une expérience sensorielle qui se développe en de jouissives variations.

Circuits du solénoïde Barry Schwartz²³

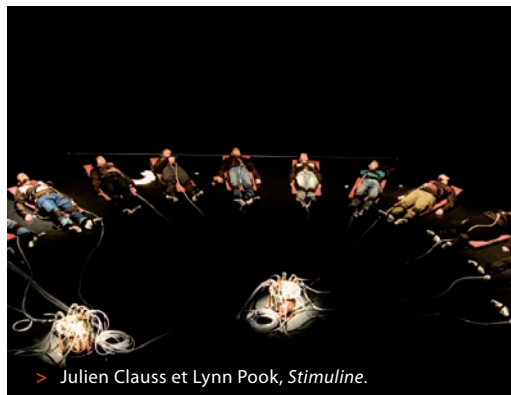
Le dispositif scénique ressemble au laboratoire d'un savant fou qui jongle avec les forces électromagnétiques harnachées dans des générateurs de courant alternatif. Métal en feuilles, circuits solénoïdes à la verticale, câblage, occupent l'espace central où intervient Schwartz. Son instrument privilégié est une espèce de tablette complexe munie de deux tables tournantes amovibles et d'une caméra branchées à un mixeur audio. Avec cet instrument, qu'il peut enfile sur ses épaules, il génère des boucles sonores, des captations vidéo *live*, qui sont diffusées en direct sur écran géant. Les instruments étranges et inquiétants cohabitent en une interaction dynamique avec le performeur. Il enfle une salopette et des gants de protection pour manipuler les décharges électriques qui n'auront finalement pas lieu, car le module principal est en panne, la carte mère ayant sauté. Nous ne verrons ni le performeur capter les éclairs avec ses mains et les diriger sur des matériaux sonores, ni les éclairs jaillir en électrons libres dans le noir de la scène. Nous n'entendons pas toute la musique de l'énergie brute confrontée à différentes formes de résistance.

Le concertant

Les modalités *concertives*, reconnues essentiellement comme « un ensemble de sons simultanés » définissent bien quelques propositions audacieuses qui, chacune, empruntent des architectures singulières. Dans le cas de *Stimuline*, la stratégie repose sur une modalité d'écoute individuelle et audiotactile. Le corps, et non l'oreille, devient l'organe sensible de cette pièce numérique composée en direct. Dans *Power*, l'improvisation audionumérique se double d'une composition visuelle, les deux générées par la même impulsion électrique. Dans le cas de *Laser*, il s'agit d'un mode plus ludique présenté dans l'architecture convenue de la discothèque. Ici aussi, l'image laser et le son se conjuguent en une variation synesthésique. Des concerts, bien sûr, mais dont les composantes électroacoustiques se développent en des stratégies d'écoute multisensorielles. Il faut fermer les yeux pour entendre par le corps ; il faut garder les yeux ouverts pour voir la couleur et l'image du son.

Stimuline Julien Clauss et Lynn Pook²⁴

Il faut revêtir une peau sensible où sont enfouis 15 haut-parleurs. Camisole sensorielle, enfilée dans un concert de velcros. Les 28 auditeurs sont invités à s'étendre sur des matelas, leur costume rattaché par des câbles à l'émetteur central, espèce de matrice double d'où émergent autant de cordons ombilicaux qu'il y a d'auditeurs. La scène a quelque chose de futuriste : on se croirait dans une navette spatiale filant vers Alpha du Centaure et dans laquelle les humains sont placés en état d'hibernation. Ne manque que le liquide amniotique. Et puis l'obscurité, lentement. La musique, les



> Julien Clauss et Lynn Pook, *Stimuline*.

- 21 De Gordon Monahan (Canada).
- 22 Entre 15 et 24 kHz, l'oreille interne produit des sons autonomes qu'elle ajoute à ceux provenant de l'extérieur. En principe, l'oreille humaine perçoit consciemment les sons de 20 Hz à 20 000 Hz.
- 23 Une performance à haut voltage de Barry Schwartz (États-Unis).
- 24 Conception, réalisation, composition : Julien Clauss et Lynn Pook (France).
Chargée de production : Catherine Launay. Design mobilier : Alexandre Chinon. Costumes : Sarah Veillon. Conseil en ingénierie électronique : Manfred Fox.

sons, les rythmes, pénètrent littéralement dans le corps par les haut-parleurs appliqués sur la peau. Audition osseuse, vibrations transmises par le corps entier. Ici l'oreille est inutile, on *entend* par la chair et les os. Percussions de bambou, grondements, roulis, légers tapotements, crissements dans les tubes sanguins, oscillations dans les os du crâne, le son se promène des pieds jusqu'aux mains à travers le corps.

Dans ce délicat massage sonore, jamais tonitruant, pourrait-on presque regretter, le corps s'endort et le cerveau voltige. *Stimuline* opère comme un générateur de rêves, un déblocageur de conscience. Quelques longueurs ajoutées à la subtilité des stimuli amènent parfois l'auditeur aux limites du sommeil. Parfois, dans le lointain et lancinant vacillement d'un chemin de fer, on croit percevoir la charge d'un troupeau de bisons qui ne viendra jamais.

En conférence, Clauss et Pook expliquent avoir opté pour de petits haut-parleurs où le volume est au maximum. Par expérience, ils ont remarqué que la perception est très variable d'une personne à l'autre. L'écoute par conduction osseuse dans cette pièce audiotactile permet une relation très intime avec le son où l'on peut ressentir les vibrations et les pulsions. Certaines personnes sont profondément perturbées par ce mode d'écoute.

À l'aide d'une véritable poupée vaudou, Pook manipule les sons qu'elle dirige aux endroits précis sur le corps des auditeurs. Le jeu musical étant pris en charge par Clauss, il y a un ajustement constant puisque ce dernier porte aussi une combinaison ressentant en direct ce que l'auditeur tactile reçoit comme impulsion sonore.

Stimuline se situe dans la lignée des travaux de Bernhard Leitner, comme son *Tonanzug*²⁵, mais l'audiotactile est ici renforcé par cet habit audio qui permet d'éprouver au plus intime les vibrations sonores. De même, la composition en direct permet un jeu intimiste où les musiciens manipulateurs et les auditeurs deviennent des clones sonores s'évadant dans leurs propres rêves.

Éclairs dans la nuit

Soirée électrique, le samedi soir 13 février, en hommage aux univers fabuleux que l'électricité permet de développer à travers les interfaces inventées depuis que les physiciens maîtrisent la bête. Bouteille de Leyde, électrophore de Volta, générateur de Van de Graaff, générateur de Felici, le XIX^e siècle est secoué d'une frénésie d'inventions d'appareils électriques et de combats épiques entre courants continu et alternatif, machines électrostatiques et électromagnétiques. Des noms deviendront génériques : Volta, Ampère, Watt. Et ces inventions marqueront l'imaginaire populaire dans les foires où les machines et autres robots d'horlogerie ont opéré une grande fascination sur les spectateurs ébaubis. Dans un même siècle, révolution industrielle et révolution électrique imprimeront une tangente du tout techno qui connaîtra une seconde impulsion majeure avec le transistor et le passage au numérique.

Si le XIX^e siècle est parvenu à domestiquer l'électricité et le XX^e, à la rendre partout accessible, voire incontournable, le monde bascule dans une autre zone avec l'invention puis l'intrusion de l'ordinateur dans la sphère privée. Le samedi soir 13 février, donc, condensé exceptionnel des effets secondaires de l'électricité mise en boîte²⁶.

Power Artificiel²⁷

La bobine de Tesla génère des éclairs. Image mythique reprise dans le cinéma fantastique d'un appareil très XIX^e siècle avec ses bobines, sa boule de cuivre, son *look* futuriste. Les impulsions électriques du petit bidule utilisé comme source, générant arcs électriques et coups de tonnerre, seront transformées en un concert polymorphe violent et grandiose. Sur

l'écran central, les éclairs sont projetés en direct, puis en différé, en couches multiples de plus en plus complexes. Ce tableau se construit en un enchevêtrement d'images de foudre décomposées et reconstruites sur des surfaces de format variable. On dirait un montage graphique sur une feuille de papier découpée en six rectangles qui offrent au graphiste la possibilité de nombreux amalgames. Les six rectangles s'interpellent, s'entrecroisent, se croisent, se déroulent, s'unissent ou se séparent, s'accolent et se décollent. En couches successives qui s'estompent les unes dans les autres, des paysages étranges prennent forme, éclairs célestes, bien sûr, mais aussi algues marines, fissures dans les nuages, ruptures des codes visuels.

Alexandre Burton et Julien Roy manipulent leurs outils avec dextérité et brio. Ils en jouent comme d'un instrument de musique déjà spectaculaire en soi – la fascination devant l'éclair et le tonnerre – dont les « événements » sont permutés en une fresque audiovisuelle qui se situe dans les méandres de l'inconscient, là où se cachent les « étymologies premières »²⁸. Électricité, moteur de vie, étincelle originelle : celle qui anime le cœur du fantastique Frankenstein ; celle qui de même fait battre toute vie. Un signal d'une puissance inouïe, ici parfaitement domestiqué. Les impulsions électriques contrôlées par les « musiciens-peintres » amorcent un paysage visuel et sonore qui interpelle directement ces étymologies premières, celles où l'esprit donne naissance au monde tangible pour s'y glisser à son tour. Fresque poétique aux accents primitifs pour une forte expérience esthétique. Juste en deçà de toute rationalité.

Dans la physique du son, les fréquences atteignent des zones particulières du cerveau et du corps. La construction scénique nous emporte constamment entre le signal brut, éclair et tonnerre, et sa métamorphose en un objet d'art construit sur le vif. L'attention et la tension sont maintenues au paroxysme par ce jeu alternatif entre la manifestation naturelle d'une décharge électrique et sa relecture immédiate en une œuvre d'art. Le phénomène naturel *dénaturé* est inséré dans une métaphore de création de la vie et, en finale, on croit reconnaître, dans une dislocation du bruit en une double voix, un *Dies irae dies illa* aux accents grégoriens d'une terrifiante mélancolie.

Laser Robin Fox²⁹

Le reste de la soirée se passe au Cercle. D'entrée de jeu, l'artiste australien Robin Fox nous présente une composition électronique percutante. Au mur latéral sur trois écrans, projection de grésilllements de bits, bandes stratifiées, granules multicolores, surgissent et s'entrechoquent au rythme de la musique électronique générée sur ordinateur et manipulée par des appareils de contrôle sonore.

La deuxième pièce, en duo avec Érick d'Orion, est un moment fort de la soirée. C'est ici que la charge *gavrueresque* des originaux épormyables se rue sur un public ravi. Heureux contraste entre Fox, presque impassible à sa table, manipulant discrètement ses instruments, et d'Orion, investissant son vaste corps dans un rapport intempêtif avec ses machines, comme si un rocker et un premier violon symphonique s'ajustaient en une symbiose parfaite. Morceau puissant porté par une belle complexité. *Ça arrache*.

Puis la foule se masse à l'avant pour la dernière pièce solo de Fox. Ce *morceau pour laser* se projette littéralement au-dessus du public. Un rayon laser vert diffracté à sa source construit des structures insolites dans le vide : lamelles de chimiste où les bactéries se métamorphosent en continents, en structures tridimensionnelles, hachurant le noir de minces membranes lumineuses où se greffent des volutes de fumée blanche. Rythmes, boucles, stridences, basses, ébranlent la place d'une énergie qui *décape*. La table est mise pour Millimétrik qui viendra clôturer cette soirée électrisante.

25 *Tonanzug* (habit sonore) est une combinaison ample munie de haut-parleurs. Pièce de Bernhard Leitner (Autriche), 1975.

26 Voir aussi *Circuits du solénoïde* plus haut.

27 Du duo *Artificiel* (Québec), composé d'Alexandre Burton et de Julien Roy.

28 Cf. Gaston Bachelard, *La psychanalyse du feu*, Paris, Gallimard, 1949.

29 De Robin Fox (Australie).

L'interactif

On ne pourrait plus concevoir un événement médiatique sans l'exploration du concept de l'interaction, concept qui définit le nouveau contrat social : individualisation, démocratie participative, citoyenneté active, etc. De l'hypertexte aux senseurs hypersensibles, des interfaces au langage numérique de plus en plus accessible, l'interactivité marque l'époque : d'un simple clic, il est possible de naviguer dans les rues du monde entier, par sa seule présence de mettre en branle des événements, de contrôler son environnement par la parole... Pénétrer au cœur du vortex (*Nemo Observatorium*) par une pression sur un bouton, s'enfoncer dans le monde sous-marin par la déambulation (*Circulation des fluides*), effacer toute trace de sa présence dans la sinuosité des amibes (*Healing Pool*), animer une forêt biomécanique (*Hylozoic Soil*), deviennent des opérations d'une facilité déconcertante. L'architecture du monde, défini comme une fiction réifiée, se prête désormais à mes désirs. Bien sûr, je ne contrôle pas complètement les événements, mais je peux décider de les mettre en branle ou de les rendre inertes. Je peux par ma seule présence transformer une sculpture ou une installation en une chose dynamique qui bouge, qui émet des sons, qui module sa structure, qui m'engloutit dans ses rets.

Nemo Observatorium Lawrence Malstaf³⁰

La structure est imposante. Dispositif machinique en forme de cylindre aux parois transparentes. Bien assis dans un fauteuil au centre de l'installation, un spectateur aventurier s'estompe dans le vortex de particules blanches tourbillonnant dans le sens des aiguilles d'une montre. Délocalisation subtile : nous serions donc dans l'hémisphère Sud³¹. Vue de l'extérieur, la chose pourrait être une invention de H. G. Wells, une machine à voyager dans le temps ou un *apparatus* de cirque pour éprouver la force giratoire. La vision se trouble, une tempête de neige sévit dans la cage. Les moteurs grondent. Est-ce que le brave sera téléporté dans une autre galaxie ? Déjà son image se pulvérise, balayée par les grands vents.

Mais à l'intérieur, bien installé dans le fauteuil, rien ne bouge. Dans l'œil du cyclone, calme plat. La machine permet d'explorer une illusion, de décortiquer deux points de vue d'une même situation. Malgré les attentes, la zone centrale est faite de paix, protégée par un espace virtuel entre le spectateur et le vortex qui pousse les particules vers les parois, éloignant du centre toutes perturbations. Du dehors, le regard du spectateur cherche l'expérimentateur évanescant qu'il voudrait rendre tangible sur son fauteuil à travers le blizzard. L'impression créée est la même que celle au cœur d'un blizzard intense, le froid en moins. Du dedans, le regard du spectateur s'accroche aux volutes virevoltantes, abolissant temporairement le monde extérieur.

La circulation des fluides

Catherine Béchar et Sabin Hudon³²

Un cube. Un sentier de pelouse. Un étang symbolique. Et sur l'étang une installation de pavillons et de cornets blancs montés sur des baguettes. On dirait les corolles blanches d'une fleur folle qui s'offre au butinage de tous les côtés. Cette sculpture aérienne pique la curiosité. Chaque pavillon est muni d'un haut-parleur, d'un canal d'amplification et d'un capteur à ultrasons. La structure se met donc à jouer selon l'approche et les déplacements du spectateur-auditeur. Il faut marcher, s'avancer, reculer, se pencher, pointer son oreille dans chaque pavillon, évaluer la distance, sortir du champ de vision de l'œil magique. Ces mouvements activent les haut-parleurs en une symphonie aquatique où se mêlent



> Catherine Béchar et Sabin Hudon, *La circulation des fluides*.

chants de grenouilles, gargouillis et clapotis, grognements et déglutitions, borborygmes et autres sonorités voyageant par l'eau. Les sons captés par des hydrophones révèlent des textures qui nous plongent dans un univers utérin.

L'installation réagit à la position de l'auditeur puisque chaque senseur enregistre la distance et la position du visiteur. Chacun peut ainsi explorer l'installation, créer des rapports toujours nouveaux avec celle-ci, l'interpréter à sa manière. Cette installation interactive d'une infinie variété se présente dès lors comme une création spontanée à partir de sons en dormance. En une danse improvisée avec l'objet, le visiteur peut créer son propre concerto en H²O mineur où il explore le monde des fluides, autant celui du sang dans ses veines que celui de l'eau qui rigole sur les toits et s'engloutit dans la terre.

Béchar-Hudon nous ont habitués à la magie. Ici encore, le système fonctionne. Il y a une relation étroite entre la sculpture-installation et les sons qui s'y terrent. Les projections mentales associées à l'installation s'amplifient dans le dispositif qui emporte le spectateur dans une zone de bien-être immédiat. C'est que le promeneur, encore mieux, plusieurs promeneurs peuvent s'inventer le concert qu'ils souhaitent à partir d'un cocktail sonore bien dosé. Le fait d'avoir choisi des sons « naturels », quoique modifiés par les hydrophones, joue un rôle important dans ce montage sonore interactif. Nous sommes loin ici de certains sons numériques « froids », générés par ordinateur. *La circulation des fluides* place justement le spectateur dans une zone à la fois étrange et familière, qui ressemble à une caresse.

Healing Pool/Chaos lumineux Brian Knep³³

Au sol, une bizarre configuration de lignes aux courbes moléculaires remplit l'espace. Le spectateur est invité à se déchausser et à marcher sur ce lac primitif. Les lignes, comme un bouillon de culture de molécules, réagissent à la présence des marcheurs et s'ouvrent sous leur ombre, s'agglutinent, se déplacent pour reprendre ensuite leur position et leur forme d'origine. Il s'agit d'un tapis magique qui réagit à la présence. Sur cette surface déjà pleine de sa trame organique, on peut donc intervenir et créer des dissociations, des chemins sombres, des lignes de partage. Mais dès qu'on se retire, les traces disparaissent, s'évanouissant dans la texture mouvante.

Ce « bassin thérapeutique » explore la complexité de la trace dans la dynamique du monde. Elle met en exergue le degré zéro de notre présence, comme si, de notre passage, il ne subsistait rien. La présence est bien réelle, mais elle est gommée immédiatement dès son avènement. Cette installation interactive met en branle une architecture de l'invisible et rejoint en cela le mouvement de plein air Leave No Trace. On pense aussi aux peintures sur sol que les aborigènes australiens exécutent au moment des grands rassemblements rituels et qui évoquent le Temps du rêve. Ces peintures

30 Une installation sensorielle de Lawrence Malstaf (Belgique).

31 Par l'effet de Coriolis, les tourbillons dans l'hémisphère Nord vont dans le sens anti-horaire.

32 La circulation des fluides, une installation sonore de Catherine Béchar et Sabin Hudon (Montréal).

33 Une installation interactive de Brian Knep (États-Unis).



LE PICTURAL	LE PERFORMATIF	LE THÉÂTRAL	LE CONCERTANT	L'ERRANT	L'INTERACTIF
1983 Pam Standing Bend	Circuits du séleñoïde Shrink Speaker Swinging	Gono Digital.Glossary Étiquette Le mobile L'invisible	Stimuline Laser Power	RoadMusic Wondermart	Hylozoic Soil : Méduse Field Healing Pool La circulation des fluides Nemo Observatorium

éphémères servent ensuite de terrain de danse et disparaissent ainsi, ne laissant de trace que dans la mémoire des assistants.

Healing Pool opère un peu de la même façon, laissant dans la conscience de l'interacteur des images de fluidité, de métamorphose continue, d'un milieu qui serait imperméable à sa présence, inversant en cela la stratégie mnémotechnique des grands monuments : traces sur le sable des plages, pas perdus dans les hautes herbes du rivage, empreintes d'anges emportées par la poudrière, pierres englouties dans les ondes de surface, voix emportée dans le vent du large... Cette installation oppose à la tentation du définitif la griserie de l'évanescence.

Hylozoic Soil : Méduse Field Phillip Beesley³⁴

Le studio d'Essai de Méduse est occupé par une forêt flottante, un champ de méduse dans lequel le visiteur s'engage, une étrange forêt de bidules légers, biomécaniques, simulant des fougères, des plumes, des feuilles, des tentacules, des masses vaporeuses. Dès que le visiteur s'avance, cette « serre hylozoïque »³⁵ s'anime, des queues rétractiles se courbent, des fibres vacillent, des plumes de plastique frétilent. S'engage une sarabande lumineuse et sonore entre les géotextiles biomécaniques et l'interacteur. Dans un échange symbolique, la chose réagit à sa présence, l'invitant à explorer ses entrailles, à lui donner vie par sa seule circulation. Création d'un monde où la ligne entre le végétal et l'animal n'existe plus, où les espèces se croisent, où des fleurs carnivores dévorent de la viande, où des algues flottantes s'animent dans son cou, où le bruissement et la stridulation des criquets survolent des basses fréquences en grondement profond.

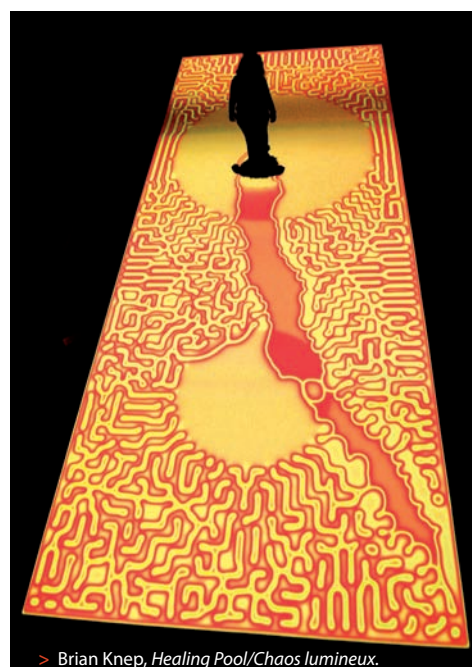
Du pur émerveillement. Cet univers volatile rappelle bien sûr les improbables paysages du film *Avatar*, mais aussi les hybridations biomécaniques de Cronenberg. Le syncrétisme apparent se ramifie alors en une lecture fine de cet environnement étonnant construit à partir de 50 000 pièces, fils, petits moteurs, senseurs, câbles et autres morceaux de plastique se donnant des airs de tissus. Exploration d'un monde fantastique d'une grande puissance poétique. C'est tellement déraisonnable ! Le ravissement – un petit enfant dans les bras de sa maman voulait tout palper. De fait, il pourrait s'agir d'un autre « bassin de guérison », un lieu humide, suggéré ici par les formes plutôt que par le son comme dans *La circulation des fluides*, mais tout aussi évanescence que les amibes de *Healing Pool* effaçant toutes traces de notre passage car, ici aussi, l'installation reprend son inertie et sa forme première après notre départ.

De quelles stratégies s'agit-il ?

Le classement suivant ne prétend pas donner une lecture définitive du *Mois Multi*. Il s'agit tout au plus d'une proposition appuyée sur une analyse sommaire d'aspects dominants dans chacune des propositions. Les architectures et stratégies déployées par les artistes témoignent de certaines modalités que les arts empruntent pour laisser une trace tangible dans le monde et offrir une expérience esthétique qui corresponde à la sensibilité du monde actuel. En ce sens,

on voit que chaque architecture, chaque modalité explorée ne vient pas rendre caduque une forme antérieure mais, au contraire, vient augmenter notre présence au monde. L'art, avec ses charges poétique et symbolique, se présente ici dans son aspect le plus excitant, dans sa pulsion vers le nouveau, vers l'amplitude de l'innommable.

L'art au *Mois Multi* trouve un lieu d'expression polymorphe exemplaire qui permet toutes les audaces. Au fil du temps, il est possible de constater que le monde des arts multimédias a désormais atteint l'âge adulte, une tendance qui se confirme tout de même depuis quelques années. Toutefois, il faut reconnaître le dosage judicieux du directeur artistique qui présente une programmation où le tout techno (l'interactif, le pictural) côtoie la présence humaine dans son expression primitive (le théâtral) ou exacerbée (le concertant, le performatif), reconnaissant ainsi que les pratiques artistiques ne sont pas exclusives les unes des autres. Bien sûr, la trame retenue ici demeure l'usage des technologies et, en ce sens, le *Mois Multi* offre une plateforme exceptionnelle aux arts médiatiques. Le mois de février a désormais fait sa niche (11^e édition cette année) dans l'événail culturel de Québec. Cette édition, particulièrement ambitieuse, aura permis de saluer les fascinantes réalisations de l'interactivité. De réaliser aussi que des moyens très modestes peuvent donner des résultats puissants. Les différentes stratégies sont symptomatiques de notre rapport à la vie. En ce sens, je dirais que le *Mois Multi* est totalement en phase avec les sensibilités actuelles. On regrettera seulement l'absence d'une réflexion simultanée et d'une prise de parole des artistes et des théoriciens à laquelle les colloques d'*Avatar* nous avaient invités lors des éditions antérieures. ■



> Brian Knep, *Healing Pool/Chaos lumineux*.

Photos : Jean-François Gravel et Audrey Gaudreault.

Alain-Martin Richard vit et travaille à Québec. Artiste de la manœuvre et de la performance, il a présenté ses travaux en Amérique du Nord, en Europe et en Asie. Il poursuit un travail de commissaire, de critique et d'essayiste. Il a publié dans de nombreuses revues des articles sur le théâtre, la performance, l'installation et la manœuvre. Membre des ex-collectifs *Inter/LeLieu* et *The Nomads*, toujours actif avec *Les Causes perdues* et *Folie/Culture*, ses productions, telles que *L'atopie textuelle* (2000) et *Le chemin vers Rosa* (2006), se déploient souvent sur plusieurs plans de réalité. Ses dernières productions prennent appui sur la communauté locale et intègrent toujours des aspects singuliers de ce qu'il nomme « le paysage humain ».

34 Installation de Phillip Beesley (Canada). Cet architecte de Toronto représentera le Canada à la Biennale d'architecture de Venise en 2010 avec une version augmentée de cette installation.

35 L'hylozoïsme, concept philosophique chez les présocratiques, est réintroduit en Angleterre au XVII^e siècle par Ralph Cudworth. Il s'agit « d'une doctrine philosophique qui soutient que la matière est douée de vie par elle-même, sans qu'intervienne des principes extrinsèques. Les choses, la matière, la nature ont une vie propre ». (www.fr.wikipedia.org/wiki/Hylozoïsme)