

Mois Multi : Une technologie invisible

Ludovic Fouquet

Number 108, Summer 2016

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/83111ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (print)

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Fouquet, L. (2016). Mois Multi : Une technologie invisible. *ETC MEDIA*, (108), 70–75.

UNE TECHNOLOGIE

Cette dix-septième édition du Mois Multi, LE festival de projets multidisciplinaires de Québec, souvent orienté vers les arts médiatiques, avait pour enjeu, selon sa commissaire Arianne Plante, le « ré-enchantement du monde », ce qui semble relativement atteint à voir les réactions des visiteurs-spectateurs tout au long du mois, à voir surtout l'élan, la joie, la douceur, l'émerveillement que laissent en nous les œuvres exposées.

Une particularité, cette année, est d'avoir convoqué des projets qui misent moins sur le caractère spectaculaire de la technologie que sur une non-visibilité technologique, ou plus précisément sur une focalisation non pas sur l'interface technologique qui permet l'œuvre, mais bien sur l'œuvre elle-même. C'est à l'impact poétique, sensible, de la technologie numérique que l'on était convié, et non pas à son exhibition. Une technologie bien souvent invisible donc, mais particulièrement agissante, que ce soit dans le processus de création ou dans les possibilités imaginatives, sensibles qu'elle offre¹.

Ainsi, dans l'installation *Le son de l'ère est froid*, présentée par le collectif L'eau du bain (Montréal), nous

sommes invités à entrer 15 min durant dans une cabane utilisée pour la pêche blanche, mais posée ici dans le parc Saint-Roch. 15 min, en solitaire, pour s'immerger dans une ambiguïté et tracer un chemin propre. Anne-Marie Ouellette et Thomas Sinou se sont installés à plusieurs reprises dans cette cabane posée en plein milieu du lac Saint-Jean en hiver et nous avons l'impression d'entrer dans leur camp retranché : couchettes, sacs de couchage, table, poêle, cahiers, vêtements en vrac. Mais à cela s'ajoute aussi l'histoire d'une femme découverte morte dans une cabane immergée après la fonte des glaces, il y a quelques décennies et dont entend encore la voix, racontant des bribes de son récit, en divers points de la cabane. Et se rajoute surtout une perte de repères très efficace : les bruits du lac Saint-Jean en hiver se mêlent aux bruits autour du parc à Québec, et l'on ne sait plus si le skidoo qui passe se trouve réellement près de la cabane, dont les vitres sont en train de se couvrir de givre brutalement, alors que la lumière change dehors, et que les parois vibrent sous les assauts du vent. Où sommes-nous ? Qui sommes-nous ? Sommes-nous cette femme isolée ? La technologie sonore, lumineuse, est particulière-

ment efficace et entièrement camouflée. En entrant, on pénètre dans un espace absolument low-tech, mais dont la technologie discrète, de même que les objets du lieu, va permettre cette confusion à l'œuvre.

Il en va de même dans *Blind Cinéma*, de l'artiste britannique Britt Hatzius, puisque l'on est invité à se bander les yeux pendant la diffusion d'un film dont on entend uniquement la bande-son, en même temps que la narration que nous chuchote à l'oreille un enfant, qui lui-même découvre le film. Nous ne verrons jamais ce film et il ne le faudrait surtout pas, tant a été efficace notre expérience personnelle, notre film intérieur, que l'on s'est fabriqué en écoutant tant les bruits du film que les voix de notre narrateur : toutes les 10 minutes, le narrateur repose son long tuyau en PVC muni de deux cônes d'écoute (pour pouvoir chuchoter aux oreilles de deux spectateurs à la fois, voire de quatre avec certains tubes bricolés) pour assurer la narration lorsqu'on est en manque de narrateurs ! Précisons que ces narrateurs ont entre 8 et 11 ans ! Un âge propice à cette expérience, pour l'artiste, puisque l'enfant est alors à la fois en âge de formuler des pensées sans être

INVISIBLE

encore gêné par une censure de ce qu'il ressent. La spontanéité des réactions des enfants était en effet magnifique, alors que la précision de leurs commentaires, leur capacité à décrire, étaient surprenantes (précisons qu'ils ont fait un atelier de 2 h 30 avec l'artiste dans les jours précédents). Il n'y a donc là rien à voir, mais tout à entendre et à imaginer.

C'est un peu aussi ce qui mène le projet de Line Nault (Montréal), *Là*, dans lequel quatre visiteurs sont invités à déambuler dans un appartement vide, dont les pièces sont en partie dessinées par quelques lignes lumineuses suspendues. Ces lignes changent de couleur lorsque l'un des quatre visiteurs se déplace. Au début de la visite, on leur a remis un élément de costume équipé de technologie, mais là encore, une technologie discrète, camouflée dans un fouillis de perles, de petits objets décorant un pectoral que chacun enfle sur ses épaules. Chacun de ces ornements a une couleur dédiée et va suivre ou déclencher des séquences. Avec *Là*, on se situe plus près de l'installation, dans une expérience participative qui place les « spectrateurs » – comme l'artiste souhaite les nommer – au cœur de l'action. Dispositif invisible encore, une interface de localisa-

tion permet de tracer les parcours des visiteurs et de déclencher des fragments d'un récit évolutif.

Dans ces trois propositions, il y a une même volonté de faire participer le spectateur-visitateur, à tel point que nul ne verra ou n'entendra la même chose, et que l'expérience sera fondamentalement individuelle, comme souvent toute perception et particulièrement dans les arts visuels et médiatiques (surtout avec les installations), ou dans le théâtre d'images, mais ici en jouant volontairement de multiparcours que personne ne pourra embrasser complètement. On joue de l'unicité d'expérience offerte (il est évident que personne n'aura la même narration dans *Blind Cinema*, et le sel de cette proposition réside notamment dans le passage d'un narrateur à l'autre, et dans leurs différences de discours). On joue également de la multiplicité des perceptions, voire d'une certaine profusion : trop d'éléments à percevoir à la fois et jeu sur la gêne de fouiller dans la cabane, de lire les notes dans des carnets ou pas, de se servir à boire, ou de se coucher dans les couchettes, etc. Un parcours sonore parmi quatre proposés pour *Là* et même ainsi, le contenu sonore dépend de notre parcours (on ne va pas tout entendre du récit suivant nos

déplacements), mais aussi de l'altération en cours du système lui-même. Le dispositif technique permet donc à la fois une reconnaissance des parcours et une diffusion multi-canal, tout en étant programmé pour se perturber, voire pour s'auto-détruire, un peu comme une mémoire en lambeaux qui perdrait de plus en plus de souvenirs de cette soirée de fête alcoolisée qui semble finir en orgie. Souvenirs qui remontent en désordre dans la pensée de celle ou de celui que nous incarnons presque à notre insu, déclenchant ses paroles suivant nos pas, paroles chuchotées à notre oreille par un haut-parleur cousu dans notre costume-pectoral. L'aléatoire est le grand outil du numérique, car on peut facilement multiplier le matériau, ou accélérer une altération de contenu (comme on s'amusait avec l'altération de la bande magnétique à l'époque des cassettes audio ou VHS). Ce dispositif réactif que développe Line Nault aurait aussi pu se retrouver, sous forme installative, dans le projet « Entre », du Théâtre Rude Ingénierie (Québec). Mais en réalisant qu'il y avait là une base installative intéressante (un dispositif lumineux interactif de 24 projecteurs braqués chacun vers le sol, dessinant sur un plancher 24 pixels de lumière, traduisant en



Line Nault, Théâtre Rude Ingénierie (Québec). Projet installatif « Entre ». Photo : Josué Beaucage.

temps réel une image vidéo captée par l'une des caméras placées dans l'espace), Philippe Lessard Drolet a choisi d'en faire un spectacle, en invitant des danseurs (Josiane Bernier et Fabien Piché) à s'emparer de l'espace et du dispositif, à en découvrir les possibles avec leur habileté de danseurs. Comme le ferait un visiteur, mais ici un visiteur qui passerait un long moment d'expérimentation. S'il fut perçu un temps comme une contrainte pour les interprètes, ce dispositif technologique est devenu un outil ludique, créatif et libérateur. La technologie permet aux danseurs de découvrir d'autres manières de jeu, d'autres gestes (un peu comme le logiciel Life Forms – mis au point par Tom Calvert et développé par Merce Cunningham – a permis d'inventer des gestuelles improbables). Le résultat est magnifique, car il propose un équilibre rarement atteint dans les projets scéniques ou visuels qui construisent un propos à partir d'un dispositif interactif. Ici, le dispositif technologique est volontairement dissimulé en partie (on ne voit pas les caméras, on ne saisit pas tout du processus, on ne voit que des tables tournantes), des disques vinyle, une bougie, quelques objets, et le grill supportant les projecteurs lumineux est habillé du même bois que les socles des sept tables tournantes, donc on a là aussi un profil volontairement low-tech. Le dispositif, comme souvent chez Théâtre Rude Ingénierie, est volontairement bricolé, voire de guingois. On joue volontiers du rapprochement de toutes sortes de technologies dans un palimpseste historique qui recycle de nombreux équipements et objets (ici, par exemple, des disques vinyle, mêlés à des traitements

sonores dans le bel univers de sons signé Simon Elmaleh. Certains disques ne comportent que des codes qui vont déclencher des séquences, comme on le ferait aujourd'hui avec des séquences MIDI. Dans la dernière partie du spectacle, les danseurs rapprochent les tables tournantes sur le plancher. La séquence d'ouverture se rejoue, mais dans un espace encombré. Les tables tournent, les gestes de l'ouverture du spectacle reprennent, les musiques se mêlent (là aussi, une constante des projets médiatiques, qui par le support même peuvent chercher à brouiller les pistes, à délivrer en même temps tous les fichiers, à parcourir à nouveau en un temps resserré un déroulé, le brouiller, etc.). Et l'on retrouve alors le projet installatif avec ces tables tournantes sur lesquelles tournent des disques, mais aussi les objets, les vêtements posés sur eux – qui ont continué à tourner tout le temps de la discussion qui a suivi la première. Lors de la clôture du festival, deux petites formes en gestation étaient présentées dans Les Esquisses Multi : le bureau de l'APA (Montréal, Québec) a ainsi proposé *Entrez nous sommes ouverts*, une performance qui donne le ton de leur création à venir. Il s'agissait d'un ensemble de caisses de son préparées et empilées, devant lesquelles était fixé un entonnoir face à une bougie. Le son fait vibrer les bougies, voire les éteint même selon les fréquences utilisées ou lorsque la performeuse soufflait dans son micro. On nous invitait à bouger le moins possible, pour ne pas interférer dans cet instant où l'air est fragile, où la technologie invisible prend la forme du souffle !

Ludovic Fouquet

Ludovic Fouquet est artiste visuel et metteur en scène. Avec la compagnie Songes mécaniques (Blois), il crée des spectacles multimédias, performances d'images et installations qui interrogent le rapport d'un corps à une image. Membre du centre Engramme et de la Cité des Arts (Paris), il développe une pratique de sérigraphie croisant transparence, traces et effacement. À l'école des arts visuels de Québec ou dans diverses universités, il dirige des ateliers vidéoscéniques, ce qu'il résume prochainement dans un manuel pratique : *Face à l'image, exercices, explorations et expériences vidéoscénique*, écrit en collaboration avec Robert Faguy (L'instant Même, 2016). Correspondant des revues *ETC MEDIA* et *JEU*, il est l'auteur de *Robert Lepage, l'horizon en image* (L'instant Même, 2005).

1 Il est intéressant de noter que l'un des projets initiés par la commissaire a pour titre *Les présences invisibles* : trois espaces de circulation de la coopérative Méduse étaient occupés par des captations sonores réalisées par soundCamp, une coopérative artistique basée à Londres qui travaille sur la diffusion sonore en direct (*streams*).



Anne-Marie Ouellette et Thomas Sinou
du collectif L'eau du bain,
Le son de l'ère est froid. Installation.
Photo : Josué Beaucauge.





Anne-Marie Ouellette et Thomas Sinou
du collectif L'eau du bain,
Le son de l'ère est froid. Installation.
Photo : Josué Beaucage.