

Prothèses et autres prolongements [*Mois Multi 10*]

Alain-Martin Richard

Number 103, Fall 2009

Le futurisme a 100 ans

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/59340ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

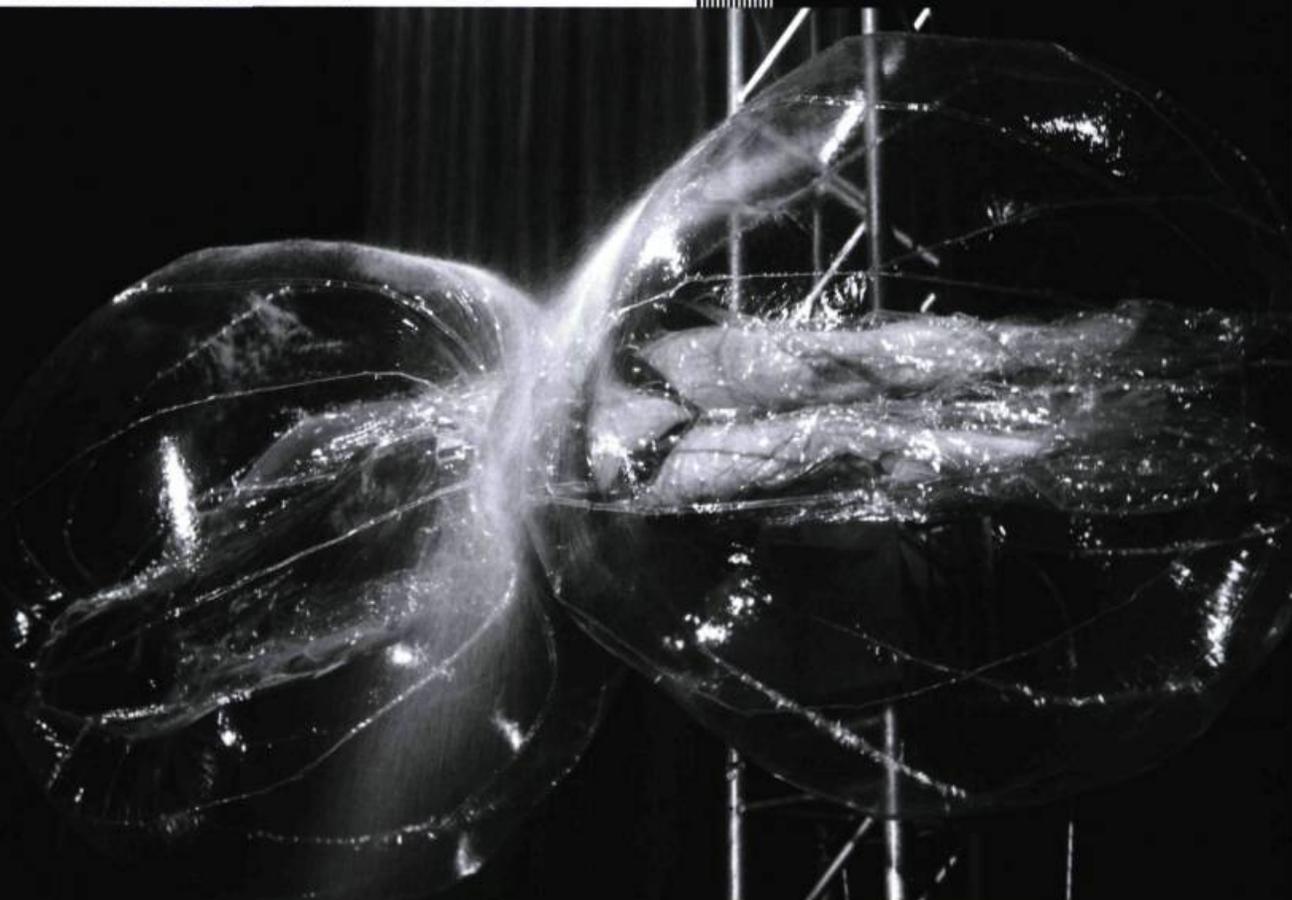
0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Richard, A.-M. (2009). Prothèses et autres prolongements [*Mois Multi 10*]. *Inter*, (103), 40–43.



> Diane Landry. Photos : Myriam Lambert.

Prothèses et autres prolongements¹

— ALAIN-MARTIN RICHARD

Chaque *Mois Multi* atténue la distance entre le virtuel et le réel au point que cette distinction entre les deux plans de réalité est devenue caduque. C'est que, dans les vingt dernières années, le virtuel s'est irrévocablement immiscé dans les activités humaines et dans l'épaisseur même du quotidien. Portes qui s'ouvrent à notre présence, image captée et diffusée sur le panoptique planétaire, photos *tagées* diffusées sur Facebook, chaleur de la paume sur un interrupteur qui contrôle l'intensité lumineuse, détecteurs, senseurs, motricité, les choses s'animent et se métamorphosent à notre passage. Nous perturbons concrètement le monde inanimé par notre seule présence, sans intention précise de notre part. De même, l'omniprésence des constructions du langage binaire des ordinateurs occupe le champ de notre conscience et de notre insouciance. Dès lors, l'improbable illusion et le merveilleux technologique sont venus modifier de manière profonde notre convergence au monde tangible et, surtout, notre acceptation d'images médiatisées puisées au cœur même du langage binaire de la machine ou construites à partir des hallucinations les plus débridées.

Au-delà de la puissance même des outils informatiques, dans ses « prothèses et autres prolongements », cette édition du *Mois Multi*, plutôt modeste, a exploré deux aspects essentiels du vaste champ des arts technologiques : d'une part, la relation aux prothèses et autres machineries qui nous contraignent ou nous amplifient et, d'autre part, à travers ces dispositifs et diverses stratégies, une narrativité qui abolit la linéarité du modèle chronologique classique.



LES PROTHÈSES PERFORMATIVES : ENFERMER ET LIBÉRER

An Historical Moment on a Line Between A and B

Laetitia Sonami porte le Lady's Glove, un gant chic de dame du monde qu'on imagine d'une autre époque, dans une soirée mondaine, tenant un long fume-cigarette du bout duquel s'échappe une fumée évanescence. Or, ce gant-ci porte un exosquelette garni de senseurs, de déclencheurs, de contrôles à distance attachés par des fils à un ordinateur. Interface sensible, innervée par la dame elle-même qui bouge, contracte les doigts, sculpte l'air dans un ballet élégant qui génère

sa musique et ses images. Le corps ici se liquéfie en se métamorphosant dans le son et à partir d'images vidéo appelées par cette danse. Entre la performeuse et son dispositif, un lien organique débouche sur une profonde synchronie de sonorités et d'images. *An Historical Moment on a Line Between A and B* articule un corpus d'images vidéo de l'artiste Sue Costabile dans une trame narrative qui raconte l'histoire d'une femme abandonnée. Une coupe erratique dans cette tranche de vie commune évoque plus qu'elle ne décrit les étapes de sa descente vers la solitude. La narration elle-même, c'est-à-dire son articulation dans l'espace, appelle les images qui viennent amplifier le texte.

Comme deuxième pièce, Laetitia Sonami présente un poème d'une grande force évocatrice. Elle s'inscrit ici dans la plus pure tradition de la poésie sonore mais, contrairement aux maîtres comme Giovanni Fontana ou Henri Chopin, elle laisse porter par la machine les manifestations du corps-son. En effet, si Chopin payait de son corps torturé, micro enfoui dans la gorge, dans des érucations immédiates du corps-instrument, soulevant le voile sur les monstres intérieurs, Sonami confie à l'arabesque de son corps et surtout de son gant la même tâche. Ce gant lui va si bien qu'elle interpelle dans une fluidité remarquable la masse sonore du monde entier. Bruits du corps, cordes vocales, gorge et sang dans les artères, mais aussi foisonnement et sarabande de chuintements, d'échos, de trames multipliées et modulées dans des timbres et des tessitures d'électrons autrement impossibles par le seul corps. Ici, encore plus que dans la première pièce, on perçoit l'usage de la prothèse comme un prolongement et une amplitude du corps, et non seulement comme un opérateur de machineries vidéographiques.



> Laetitia Sonami. Photo : Nicolas Tondreau.



> Jean-Pierre Gauthier. Photo : Nicolas Tondreau

L'imperméable

Enveloppée dans des sacs de cellophane, le corps ceinturé dans un harnais qui la retient fermement à une tour d'acier, Diane Landry se balance dans le vide au-dessus de nos têtes. Lent mouvement de balancier au rythme de l'air qui entre dans les sacs et les gonfle en deux bulles qui contiennent l'une ses jambes et l'autre son buste. On dirait une chrysalide qui jamais ne pourra s'épanouir. Pourtant, la forme évoque déjà le papillon, une espèce de noctuelle toutefois incapable de virevolter dans la chaleur de la lumière. Mais elle évoque aussi le sablier, elle est la structure même du temps qui passe, qui use, qui emprisonne le corps dans son enveloppe. Cette dernière image s'impose d'emblée lorsqu'un mince filet de sable fin arrose le sablier, tournant sur lui-même, d'un voile opalescent et sonore.

L'imperméable de Landry est une étrange prothèse, une sorte d'exoprothèse qui devient un dispositif d'enfermement. On connaît les machineries performatives de Landry, tel cet accordéon qui active un parapluie, ou encore ses objets hautement improbables comme les skis montés sur pentures. Objets performatifs qui imposent à l'artiste une contrainte et où elle devient le moteur de l'action. Ici au contraire, elle devient en quelque sorte victime de sa propre machinerie, corps compulsé et restreint, emprisonné dans une cage à vide où elle est menacée de suffocation. Tout agit sur elle, rien n'agit par elle. Il faudrait plutôt y lire une parenté avec cette performance où elle s'enrobait la tête d'un cordage, déposant sur elle une bouilloire et attendant que l'eau soit tout évaporée. Dans les deux performances, l'artiste accepte le despotisme du temps et des processus naturels ou « patentés », mais qui doivent aller au bout de leur logique. Car les lois de l'entropie sont implacables. Abandon du corps aux intempéries, aux manifestations incompressibles de la matière, à la physique. Chrysalide captive de son enveloppe, le temps coule, impassible, figeant le corps potentiel dans un état primitif et fascinant. Mais le devenir s'abolit ici dans l'immobilisme du corps pétrifié.

LES MACHINES CÉLIBATAIRES EN VOL LIBRE OU CONTRÔLÉ

Marqueurs d'incertitude et Instants angulaires

Jean-Pierre Gauthier propose deux installations en opposition. Sur le mur de fond, ce sont des machines-bestioles aux mouvements aléatoires qui agitent leurs pattes, parcourant la surface verticale en tous sens. Au bout de chaque patte, un crayon de plomb trace des figures sinueuses, interminablement. Le rituel du mouvement se répète pour remplir le mur, le saturer de traits qui se superposent, s'entrelacent, s'amplifient en une texture d'une épaisseur surprenante. Les *Marqueurs d'incertitude* s'opposent dans leur dessein à l'autre installation faite de manches à balai qui, elle, trace dans le vide des *Instants*

angulaires, ballet fou de balais démembrés qui semblent s'énerver vainement dans l'espace, pour le seul plaisir de leurs ébats. Mais leur structure spatiale mobile, éthérée, construit à notre insu des objets géométriques révélés par leur ombre au sol : un cube, une maison, un polyèdre quelconque. Alors que la première installation s'active de manière linéaire au mur, les pattes folles des insectes traçant des circonvolutions et des volutes, la deuxième installation au contraire, toute dégingandée et instable, trace, elle, des lignes très précises au sol avec lequel elle n'a pourtant aucun contact physique.

Mécanisme de réanimation_no. 5

Manon Labrecque a construit un petit robot mécanique un peu maladroit. Une image projetée sur la surface est déconstruite et fragmentée dans un petit quadrillage de petits miroirs qui s'agitent en rediffusant cette image en pièces détachées. Mécanisme de piano mécanique qui crépite. Un paysage, un visage ordinaire. Le travail du petit robot, dans son imperfection, dans sa timidité, ne parvient jamais tout à fait à reconstituer le visage. Objet de construction et déconstruction, mécanique répétitive de l'inconscience, travail sur la falsification naturelle de souvenirs, ce mécanisme de réanimation ne parvient pas tout à fait à clarifier la densité du souvenir, il n'en évoque que le potentiel.



> Manon Labrecque. Photo : Nicolas Tondreau.

Looploop

Patrice Bergeron traverse le Vietnam en utilisant le chemin de fer. Caméra à la main, il capte le déroulement du paysage à la vitesse du train, accélérant dans les champs de riz, ralentissant dans les faubourgs et à vitesse très basse dans les villes. Puis il monte une bande vidéo où s'accumulent des strates empilées, révélant chacune une tranche de vie. Tel un spécialiste analysant une coupe transversale dans

une falaise pour y retracer l'histoire géologique de la Terre, il opte pour mettre en superposition autant de strates captées en des temps différents. Par ce subterfuge la durée est comprimée en une boucle de cinq minutes. Ces « tranches de vie » se dédoublent, se déroulent et s'immobilisent, alors que d'autres strates continuent de rouler ; des fenêtres percées dans ce mur stratifié présentent une scène singulière, sur une trame de roulement de train, de bruits de ville et de vie en mouvement. Et soudainement tout le voyage est là. Les anecdotes, les clichés, les couleurs s'entrelacent dans un récit de voyage envoûtant. Paradoxalement, la compression des procédés narratifs incurve le modèle linéaire retenu sur le plan formel. Ce que l'on pourrait voir à prime abord comme le déroulement usuel d'images vidéo se place ici plutôt dans une épaisseur médiatique simultanée qui donne en vrac une impression, un sentiment de déjà-vu. C'est que l'artiste, par l'élimination des images clichées de tout voyage, nous laisse reconstruire les espaces vides entre deux roulements de train, le surgissement de la lumière au sortir d'un tunnel, les foules massées au passage à niveau et attendant le passage du cyclope, le regard du voyeur dans les intérieurs à proximité du rail. Tout est familier et pourtant

tout est étrangement nouveau. *Looploop* fait par conséquent allusion à la fois au travail formel sur les images vidéo et au fonctionnement du cerveau qui s'approprie ainsi sa propre mémoire.

Corps noir

Spectacle multidisciplinaire de et avec Stéphane Gladyszewski, *Corps noir* est de fait une chambre noire non plus comme habitacle où l'on développe des photos, mais comme source et réceptacle de tous les combats entre le *ça* et le *surmoi*, laissant planer un doute sur la réalité du *moi*. À partir d'un test de Rorschach, l'artiste chorégraphe, danseur et photographe nous emporte dans un périple surréaliste aux images improbables. Pourtant, elles se matérialisent partout sur son corps, explosent sur un aquarium, dégoulinent sur des écrans, s'accrochent à un accessoire de scène. Dans un foisonnement ininterrompu, les images, les postures, les actions, le texte, s'entrecroisent pour construire une fresque immatérielle où l'homme s'ouvre sur ses fantasmes, ses désirs, sa mémoire tronquée.

Il s'agit de matérialiser les zones les plus abstraites, de faire surgir l'inconscient en ce moment même sur un plateau noir, ponctué d'objets hétéroclites : congélateur, aquarium, fauteuil, rideau séparateur et, surtout, une caméra et un projecteur. En effet, la magie vient de cette caméra à captation thermique. En physique justement, un corps noir est un « objet idéal dont le spectre électromagnétique ne dépend que de sa température »². Alors cette caméra vient réifier cet objet idéal. Elle projette en direct des images traitées selon une trame de couleurs appliquée sur une charte de température. Nous restons saisis par cette scène émouvante où le corps du danseur plonge dans un aquarium et en surgit comme un dauphin jouant au fil de l'eau. Le corps se dédouble, puis s'amplifie dans

sa propre projection, se dématérialisant dans une imprécision multicolore seulement avec un décalage entre la réalité et son image médiatique. Rêve incantatoire, image mythique, voilà le temps du songe dans ses fabuleuses distorsions. Ailleurs, les effets stroboscopiques d'une grande violence jouent avec la rétention rétinienne, inscrivant dans notre cerveau des fantasmes érotiques d'une grande puissance. Le dispositif fonctionne comme la mémoire, quand une parcimonie de signes tangibles provoque des réminiscences d'une ampleur considérable. Traverse cette tranche psychanalytique un envoûtant serpent qui évoque les forces les plus irrationnelles lovées dans notre cerveau *précambrien*.

Corps noir s'articule sur un système de narration tout en circonvolutions, en superposition, en transparence. Le soliloque du père, isolé dans un fauteuil avec un verre à la main, n'est plus qu'un objet culturel puisqu'il arrive trop tard : il est inopérant sur le plan de la communication, mais très pertinent comme objet mémoriel. Ce « solo sur soi » aurait fait la joie des surréalistes. Voilà un objet d'art immense qui se niche entre la performance, le théâtre et la danse, empruntant à chacune des formes pour créer un spectacle neuf où le corps physique se met en doute dans une immatérialité féconde. Et étrangement, plus le corps s'active et travaille avec densité, plus la ligne entre le tangible et l'onirique s'estompe. Narration par osmose où chaque élément du spectacle se démultiplie dans le matérialité d'un autre, se métamorphosant sous la manipulation physique ou par un passage obligé dans le virtuel.

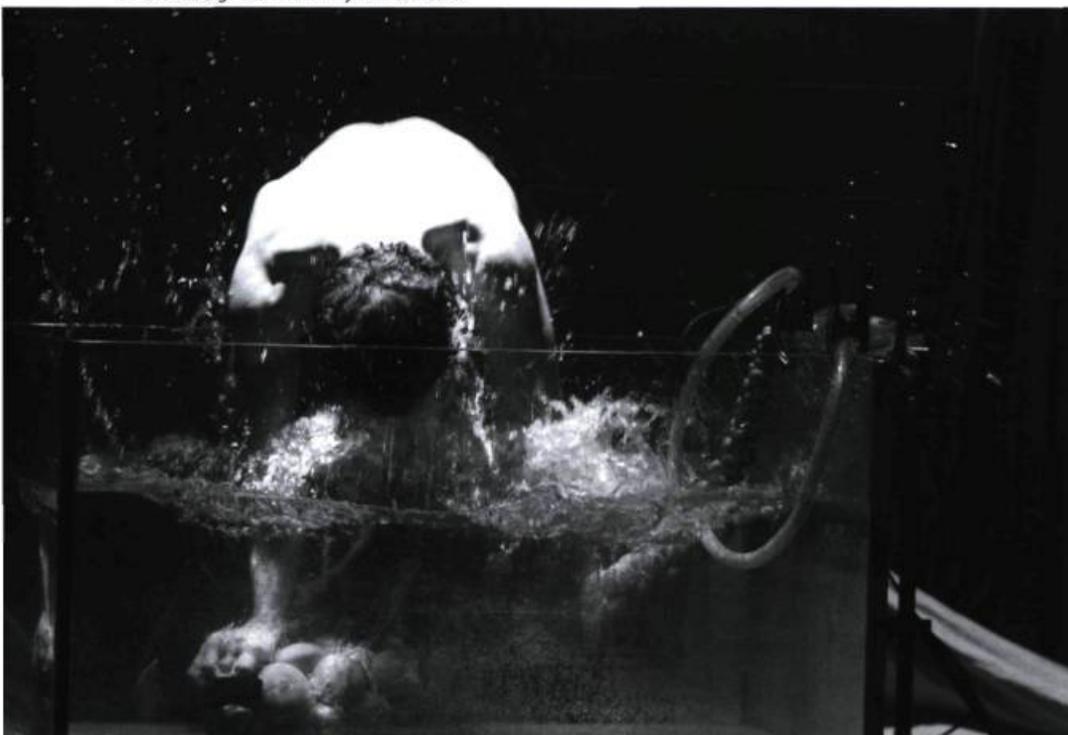
Epizoo... et autres positions inconfortables

Harnaché de fils, de capteurs, de senseurs et d'instruments pneumatiques motorisés, enfouis dans son corps et sur son visage, Marcel-Li Antúnez Roca, hybride mi-chair, mi-machine, soumet son corps aux volontés du public. Le dispositif branché à un jeu électronique a pour finalité de torturer cet être soumis par la technologie. Jeu dérisoire où les décisions des joueurs ont pour effet de manipuler et de déformer le cobaye : nez retroussé, joues écartelées, pressions sur les fesses... corps meurtri par la machine ludique.

L'homme-machine d'Antúnez Roca ouvre la porte à l'homme-animal des mythologies qui ont façonné l'univers psychique de l'Occident, ce vieux fond mythique des dieux et demi-dieux hybrides qui tapissent le fabuleux de l'humanité. Dans le projet ultérieur, initié avec *Protomembrana*, Antúnez Roca énonce son intention d'instaurer une narration en kaléidoscope qui se déroule selon une trame très simple qui de fait est une recherche éclatée vers l'œuf original. Le monde d'Antúnez Roca emprunte donc lui aussi la voie de l'hybridation pour retracer le mythe du Minotaure, dans *Hipermembrana*. Cette hypermembrane justement se déploie dans des interfaces multiples où les corps réels jouent



> Patrice Bergeron. Photo : Myriam Lambert.



> Stéphane Gladyszewski. Photo : Nicolas Tondreau.

avec des séquences vidéo et d'autres images d'animation dans une interaction dynamique. Ainsi, le récit s'entrechoque dans un foisonnement d'images baroques, de corps nus, de monstres enfouis au cœur de bacchanales ludiques, comme une apologie bestiale de la force vitale. Il y a dédoublement et superposition de perceptions où le rationnel s'étirole dans la pensée mythique.

L'image³

Un quartet de cordes au centre doublé d'un quartet de percussions en périphérie. Entre les deux, des spectateurs assis sur des fauteuils rotatifs. Sur les quatre murs, des écrans de projection. Dans un mouvement giratoire constant, chaque spectateur peut projeter son regard sur l'écran de son choix. Or, chaque attaque d'archet, chaque toc de percussion appelle une séquence vidéo, de manière aléatoire. Quatre personnages surgis du subconscient apparaissent puis s'évanouissent, fragmentant une histoire encore à inventer. Les actions brèves, la posture des personnages, leur environnement, suggèrent des trames narratives furtives, mais suffisamment prégnantes dans leur répétition pour nous permettre de construire notre propre scénario. Images glauques d'un hôtel déserté, d'un téléphone secret, d'un homme prostré, d'un autre happé par le vide de la fenêtre... et puis des séquences de grand air au bord du fleuve, sur une montagne dénudée... Des personnages fictifs qui suggèrent plus qu'ils ne racontent des situations dramatiques et d'autres éthérées, indéfinissables, qui insinuent plus qu'elles ne confirment. En sept mouvements, les cordes et les percussions amorcent un drame dont on ne peut que présumer le déroulement. Porté par la musique, le spectateur invente une histoire tapissée d'émotions musicales.

POÉSIE MÉCANISÉE ET NARRATION ÉVENTRÉE

Dans la tradition des machines célibataires⁴, les installations technologiques ne cessent d'explorer les potentialités de l'électricité comme force motrice. Il s'agit de combiner, de permuter, de trafiquer le signal électrique pour mettre en branle une pompe, un petit moteur, un miroir, une chute d'eau, un jet de lumière. Les installations de Gauthier et de Labrecque, dans le modèle classique d'une machinerie créatrice sans intervention humaine, se présentent comme des usines à images qui exposent leur incertitude et leur maladresse. Elles auront un temps de vie limité pour exploiter leur potentiel de fabulation et d'étonnement. Ainsi, les manches à balai dans leur affolement s'entremêlent, puis contre toute attente parviennent à se libérer et à inscrire au sol des ombres précises qui dessinent une figure géométrique. Ailleurs, les insectes traceurs produisent dans leur légèreté des épaisseurs. Jamais les miroirs chaotiques de Labrecque ne parviendront à recréer l'image originelle. Les machines célibataires des artistes, contrairement

aux machines robotiques de l'industrie, émeuvent par leurs mouvements erratiques, leur incomplétude poétique. Ce sont des artistes amatrices, exécutrices des projets d'artistes qui leur confient l'exécution de leur concept, mais avec un élément ajouté : la durée. Ces dispositifs renvoient à la chaise de Max Dean⁵ qui dans un processus continu s'écroulait, puis se reconstruisait avec difficulté avant de s'écrouler à nouveau.

Les autres machines sont des prothèses greffées au corps. Manipulées par les artistes ou manipulant ceux-ci, les prothèses participent à l'élargissement, à l'ampleur du monde perceptible. Le gant de Sonami est une interface entre un corps dansant et sa résonance dans l'univers sonore. Les capteurs et senseurs d'Antúnez Roca éveillent une psyché mythique qui occupe des zones obscures de notre corps-mémoire. Ailleurs, les prothèses attaquent et manipulent le corps-matériau exposé dans sa nudité, se pliant au jeu inquiétant de la soumission. Ainsi Landry, dans une fabulation utérine, se prémunit uniquement contre l'asphyxie, prêtant par ailleurs son corps à une métaphore sur la récession du vivant. De même, par l'humour, Antúnez Roca subit les attaques d'un jeu vidéo aux limites très précises : jamais les doigts mécaniques ne déchireront les joues, jamais ils ne perforeront le foie. La métaphore ici aussi laisse le performeur entier, créant l'espace d'un moment l'illusion de la soumission à la machine.

L'espace de la narration se morcelle et se fragmente non pas comme un puzzle dont l'image reconstituée est préinscrite dans chaque morceau, mais bien comme un amoncellement indifférencié d'images trafiquées, incomplètes, aussi évanescences que les souvenirs eux-mêmes. Nos souvenirs fonctionnent par bribes, par associations, mais surtout par incertitude. Ici tous les possibles se manifestent parce que justement l'artiste, avec ses appareils de reconstruction des images, ne choisit que les informations sans convenir *a priori* au récit ou à la trame narrative qu'elles contiennent. Les personnages de *L'image* occupent notre itinéraire personnel, chaque spectateur les intègre dans sa trame narrative. Les superpositions des séquences vietnamiennes de Bergeron évoquent l'un de nos voyages. Les monstres et fantasmes érotiques d'Antúnez Roca fouillent au plus profond de notre propre mythologie. L'insecte-sablier intemporel de Landry se love dans ces rêves où nous sommes aspirés par des sables mouvants. Les images subreptices de Côté et Saint-Denis racontent peut-être un *thriller* étrange.

Ainsi, la logique et l'enchaînement linéaire d'un récit ou d'une histoire avec une montée dramatique suivie d'une chute ou d'un point culminant sont ici absents. La narration est éventrée, disloquée en une série de pièces sans fils conducteurs. Tout comme dans l'univers de la performance qui renvoie le spectateur à sa propre invention, les outils de la narration éventrée renvoient le spectateur, avec ou sans actions interactives, à ses propres histoires. ■



> Marcel-Li Antúnez Roca. Photo : Luis Arellano.

Notes

- 1 Présenté annuellement à Québec, ce *Mois Multi* fêtait en février 2009 ses dix ans d'existence. Direction artistique, Émile Morin [www.moismulti.org/presentation.html].
- 2 www.fr.wikipedia.org/wiki/Corps_noir.
- 3 Jean-François Côté, images et interaction dynamique, et Patrick Saint-Denis, musique.
- 4 Cf. *Junggesellenmaschinen/Les machines célibataires*, Venise, Alfieri, 1976, 236 p.
- 5 Dispositif mécaniste présenté au *Mois Multi* en 2008 [www.roboticchair.com/]

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/Le Lieu et The Nomads, toujours actif avec Les Causes perdues et Folie/Culture, il propose des productions, telles que *L'atopie textuelle* (2000) et *Le chemin vers Rosa* (2006), qui se déploient souvent sur plusieurs plans de réalité.