

## Ah le monde ! Cette supercherie !

Alain-Martin Richard and Guy Sioui Durand

Number 109, Fall 2011

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/65337ac>

[See table of contents](#)

### Publisher(s)

Les Éditions Intervention

### ISSN

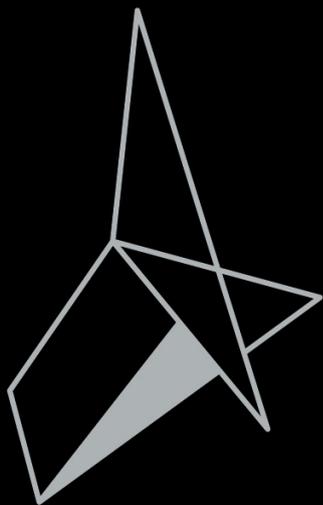
0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

### Cite this article

Richard, A.-M. & Sioui Durand, G. (2011). Ah le monde ! Cette supercherie ! *Inter*, (109), 46–53.



La ville de Québec bénéficie d'un des plus importants festivals d'arts médiatiques au pays : le *Mois Multi*. Tenu chaque année en février depuis 1999 – sauf exception en 2009-2010 –, il présente des œuvres installatives ou performatives qui s'inscrivent principalement dans une réflexion sur la multidisciplinarité, mais dont la composante technologique demeure majeure.

Nous proposons donc ici une section spéciale dédiée à cet événement. Elle comprend d'abord une revue critique de la dernière édition du festival, contribution rédigée par Alain-Martin Richard et Guy Sioui Durand commentant à chaud les œuvres au programme du *Mois Multi* 12. Suivent ensuite trois visions qui se superposent et se répondent : Émile Morin ancrant principalement ses réflexions sur des œuvres présentées dans des versions antérieures du *Mois Multi* et interrogeant leur impact sur la distance entre l'œuvre et le spectateur, Alain-Martin Richard et Guy Sioui Durand questionnant tous deux les implications sociales des œuvres présentées cette année pour en dégager un regard critique à portée plus large. ■ JR



# AH LE MONDE ! CETTE SUPERCHERIE !

PAR ALAIN-MARTIN RICHARD ET GUY SIOUI DURAND

*Les effets spéciaux ou plutôt le « truquage », ce mot peu académique, plaisantait Méliès, « le truc intelligemment appliqué permet aujourd'hui de rendre le surnaturel, l'imaginaire, l'impossible même, visible ».* Paul Virilio

Une cape virevolte sur la scène et voici que dans ses coirconvolutions elle passe du noir au rouge, puis du rouge au noir, dans la fluidité même de la lumière. De petites boules agitées sur des surfaces planes par de minuscules moteurs évoquent des foules qui marchent, des averses furibondes, des meutes qui galopent. De grandes machines animées, inventées par un laborantin fou, deviennent des instruments qui produisent du son, des images, des actions indécentes. Des haut-parleurs dispersés dans le public composent une géographie sonore pour un fait divers. Au son d'une *steel guitar*, des images coulent sur le plancher et se répandent en molécules organiques. Jeux de perception, outils de captation, permutation et transsubstantiation, les choses ne sont jamais ce qu'elles paraissent être. Comme si le monde était une supercherie dont on ne trouve pas le fin mot. L'incertitude et l'innommable inondent le rationnel et le neutralisent... alors que même le *surnaturel devient visible*.

*Qu'est-ce que le cerveau humain, sinon un palimpseste immense et naturel ? Mon cerveau est un palimpseste et le vôtre aussi, lecteur. Des couches innombrables d'idées, d'images, de sentiments sont tombées successivement sur votre cerveau, aussi doucement que la lumière. Il a semblé que chacune ensevelissait la précédente. Mais aucune en réalité n'a péri.* Charles Baudelaire

## Mais de quelles informations parle-t-on ?

Le cerveau est une machine mystérieuse, un capteur de sensations et de stimuli qui les décode et les reformate constamment. Il donne contenance et forme à des informations partielles, il utilise les couleurs primaires pour créer camaïeux et kaléidoscopes, arcs-en-ciel et chartes de couleurs aux milliers de nuances. Il se laisse envoûter par les sons, imaginant des mondes en volutes et en harmonies ou éclatés en myriades sidérales. L'œil ne voit distinctement en haute résolution que grâce à la fovéa, ce qui restreint la précision oculaire à 10 % de l'image regardée. Les sens sont de très imparfaits capteurs de notre environnement, ils fournissent une information limitée et incomplète. Si nous analysons chacun de nos sens à l'aune de ceux des animaux, nous voyons que l'humain est loin derrière : l'œil du faucon, l'odorat du chien, le système radar des chauves-souris, les capacités enviables des nyctalopes, sans parler par ailleurs d'un sixième sens prémonitoire des grandes catastrophes... L'atout majeur chez l'humain résiderait donc dans la capacité du cerveau à transformer ces perceptions partielles en un phénomène cohérent. Mais comme l'écart entre les choses perçues et leur représentation mentale est énorme, il est facile de concevoir que ce dont nous parlons n'est toujours qu'une fiction qui ne peut objectivement rejoindre entièrement celle du voisin. À signes égaux, nous aurons des images équivalentes mais dissemblables ; à la limite nous pourrions dire que les humains ne partagent ensemble que très peu d'informations.

Le dispositif cinématographique met en place une mécanique de vision, une procédure qui permet de recréer le mouvement, une stratégie de découpage qui participe à l'illusion du monde. Il en va de même de tous les outils de « manipulation » et de perception de la matière et de l'univers tangible. Le cerveau peut retenir une image pendant 1/50<sup>e</sup> de seconde. C'est la vitesse à laquelle l'impulsion électrique de l'œil capte le monde. Au-delà de cette vitesse, il n'y a pas de rétention. En projetant 12, 24 ou 30 images fixes à la seconde, le cerveau peut donc percevoir ou recréer le mouvement.

## Un néologisme

C'est sous le néologisme *sonoptique*<sup>3</sup> que le duo Émile Morin et Gaétan Gosselin des Productions Recto-Verso coiffait la 12<sup>e</sup> édition du *Mois Multi* à Québec, ce « rendez-vous avec ces nouvelles formes d'art, ces nouvelles stratégies de conception et de présentation des œuvres multidisciplinaires et électroniques ». Quatre partis pris – donc matières à débats – en ont guidé la programmation : 1) un rassemblement d'œuvres inédites qui inspirent les formes à venir de l'image et du son combinés, 2) un « art hybride qui répond à de nouveaux paramètres », 3) une « conception de l'art densément immersive [comme] processus de regard et d'écoute issue de la réalité augmentée » et 4) « une sélection d'œuvres qui suscite à la fois du plaisir et de la fascination »<sup>4</sup>.

Avec « Sonoptique » comme thématique, la direction artistique propose une hybridation générale du son et de l'image en tant que forme nouvelle de cinéma immersif où la narration serait amoindrie et l'effet d'espace, amplifié. Alors, que se passe-t-il lorsque le dispositif de vision passe de la mécanique au numérique ? Deux axes se sont succédés pendant le mois que dura l'événement : un « concert de concerts », avec de la danse, de la performance, du théâtre et de la musique, et une série d'installations comme autant d'expériences « immersives ». Avatar, dans la suite des éditions antérieures, assurait les volets discursif et théorique avec un colloque faisant les « échographies » du phénomène de l'art électronique et audio.

## Un concert de concerts

Outre la généralisation des écrans de projection, allant du petit format portable (*Lixiviat*) aux grandes toiles (*And All the Questionmarks Started to Sing, Different Trains + Overlapp + Dust*) en passant par le format pictural (*Illuminations*), certaines pièces de « Sonoptique » nous ont introduits dans la mécanique (caméra et projecteur, montage, postproduction, projection, écran et salle) cinématographique. Présent dans la brève mais défec-tueuse – le programme du logiciel ayant sauté – « performance cinéma live » *Point + Transform* et dans *Sewing Machine Orchestra*, cet usage des petits moteurs inventés par monsieur Singer, se trouvant à fois au cœur du fonctionnement des machines à coudre et dans les machines de rebobinage de la pellicule, illustre bien le lien voulu du *Mois Multi* avec le cinéma.

Toutefois, ce premier volet de la manifestation s'est davantage voulu une série que nous qualifierions de « concert de concerts » avec la danse (*True*), le théâtre (*And All the Questionmarks Started to Sing*) et la musique (*Mue, 4-Hands iPhone, Sewing Machine Orchestra, Concert de free jazz*, la soirée-CD *Iceberg*, les cabarets audio et la triade *Different Trains + Overlapp + Dust*). Ces nouvelles avancées électroniques et audiovisuelles misent, d'une part, sur l'emploi omniprésent de l'ordinateur pour ses infinies programmations numériques rendant possibles autant d'hybridations entre images, corps, instruments, sculptures ou musiques, et, d'autre part, sur l'usage généralisé des capteurs de son, de chaleur, de mouvement, de luminosité et d'ombres.

## True<sup>5</sup>

L'obsession du créateur de *True* tourne autour de cette chose étrange qui est le siège du monde, cette masse de neurones qui interprètent les données livrées par les sens et recréent ensuite des myriades de *fictions* et de mondes inventés qui deviennent par une espèce d'effet Larsen la réalité tangible où nous évoluons. C'est qu'il n'y a jamais rien de proposé qui soit *a priori* compréhensible, comme si les impulsions et données brutes

n'étaient que de l'information vide qui prend vraiment forme et sens au moment de leur traitement par des milliards de synapses toutes reliées entre elles et produisant de l'électricité dans leur échange de flux. La scène est un laboratoire expérimental où le corps en immersion devient à la fois senseur, émetteur et acteur.

Un danseur solitaire explore un environnement constitué d'une table supportant des objets, au sol un gobelet, de chaque côté des échafaudages, au-dessus de sa tête un cerceau équipé de projecteurs aux trois couleurs primaires, comme les « canons » de l'époque des premières projections vidéo. Explorant ce terrain inconnu, il est confronté à des résistances et constate que les objets pourtant usuels (photos, réveil, ustensiles du quotidien) possèdent des qualités insoupçonnées : ils font de la musique, s'échappent, roulent par terre, s'éclipsant dans des trous invisibles qui s'ouvrent dans la table. Emporté par l'euphorie ou la crainte, le danseur abdique son pouvoir. Les objets lui imposent leur propre dynamique, il devient le pantin de leur énergie. On ne sait plus très bien qui engendre quoi. Si, dans une certaine action, ce sont les mouvements du danseur qui de toute évidence créent la musique, sitôt le signal envoyé, il y a un retour qui le manipule avec force à son tour, de sorte que l'origine de l'impulsion n'est jamais définie. Alternativement, le danseur est maître du jeu, puis en devient le souffre-douleur. Amplifiant son chemin de Damas, un second danseur, esprit maléfique et mauvais œil, s'empare des restes volatiles de sa volonté et le trimbale entre les mondes mobiles aux limites estompées : configuration d'objets au sol ou sur la table, projection sur écran où alternent textes et images sinusoïdales de la double hélice d'ADN, corps en perte de maîtrise, marches stroboscopiques, vibrations et projections de faisceaux qui teintent le monde par privation de pigments.

*True* n'est pas plus vrai qu'*Alice* ni plus faux qu'une aurore boréale. *True* place le corps en conflit avec le monde. Tout comme le cerveau reconstitue une certaine cohérence à partir des fragments qu'il perçoit, l'équipe japonaise amplifie ce rapport tronqué que nous entretenons face à notre environnement. Il n'y a plus de pistes de lecture : la narration théâtrale du départ (mime aux prises avec la résistance des objets) se perd dans une proposition poétique, puis revient s'ancrer dans les corps opposés par la volonté de puissance de l'un et l'abdication de l'autre. Le performeur parlera plus tard de sa difficulté à interagir avec la technologie. Lui qui travaille sur la maîtrise et l'exploration du corps animal, le voilà perverti par un corps technologique qui l'emporte dans une zone de malaise. Il admettra lui-même parfois ne plus savoir qui fait bouger ce corps : lui-même, l'autre danseur ou les faisceaux électroniques.

### Mue<sup>6</sup>

Dans la pièce *Mue*, le dispositif d'OAO propose un récit abstrait soutenu par une guitare glissée aux accents de musique actuelle. Les *riffs* et accords d'Otso Lahedoja imposent un ton très singulier que vient transposer la caméra en direct de Karl-Otto von Oertzen, caméra augmentée, c'est-à-dire munie d'une manette Wii trafiquée qui lui permet de capter et de



Mue, MM12.

traiter l'image qui sera envoyée ensuite au chef d'orchestre Alexandre Berthier. Celui-ci dirige le jeu des deux performeurs à partir d'un écran plat posé sur une table basse. Concert nouveau genre avec un traitement de l'image d'une grande poésie. L'image vidéo coule, les édifices symboliques se liquéfient devant nos yeux, glissent au sol, rampent vers le mur arrière, y grimpent, se métamorphosant en motifs organiques, en alvéoles et autres molécules, ondulations de vagues, sables mouvants et scories dégoulinantes. Sous ses allures de haute technologie, *Mue* est de fait un concerto immersif pour images et guitare, où le rôle de l'orchestre est tenu par un programme de spatialisation, emportant le récit dans l'abstraction sonore et visuelle. Cette fois, les trois performeurs sont présents ; ils ont aboli le clavier, l'ordinateur, la technologie visible installée trop souvent entre l'artiste et le public, et qui opère comme un repoussoir ou, à tout le moins, comme une fissure dans l'émotion. Ici, par une présence organique des artistes, tous les instruments (guitare, caméra, écran tactile) invitent de manière conviviale à nous laisser emporter dans nos propres rêveries.

### And All the Questionmarks Started to Sing<sup>7</sup>

De fabuleuses sculptures-machines occupent toute la scène. Ce sont des amalgames gracieux, des bidules composés de roues de vélo, de câbles, de projecteurs, de pellicules, de bras articulés... Chacune d'elles est aussi un point d'interrogation sur sa propre existence. Et dans ce décor d'artifices et de bidules, un humain apparemment fragile, porté par sa voix d'oiseau, remplit l'espace d'un appel stridulant. C'est le lever de rideau. Un homme perdu dans les sphères des machines affirme sa place, nous invitant au silence, nous invitant à pénétrer avec lui au cœur même d'une machinerie existentielle. *And all the questionmarks started to sing* lorsque les performeurs les activent, manipulent les roues et les bras, se répondent dans un concert de sons et d'images mis en branle par des senseurs incrustés dans les girafes mécaniques. Et ces *questionmarks* nous convient à une longue épopée dans l'univers filmique du siècle dernier : imagerie en noir et blanc du cinéma muet, des ciels tourmentés où passe un zeppelin, le cliquetis mécanique d'un projecteur 16 mm, une atmosphère de théâtre expressionniste aux accents surréalistes... Et puis de petites scènes indiscrettes de lampes et de cathodes qui flirtent sur l'écran, anecdotes du quotidien construites dans la matière même de la pellicule diffusée à l'ère du cinéma mécanique, se déploient sur les murs. Les narrations en vietnamien, en iranien et en norvégien ajoutent du « pigment » à la matérialité sonore, réservant le sens pour les seuls locuteurs de ces langues. Mais elles participent justement à l'exploration d'une géographie étendue dans un univers fait





de mythes et de symboles. *And All the Questionmarks...* nous convie à une narration dérivée d'une esthétique du gris, lorsque l'absence de couleurs présentait la vraie nature du monde, nettoyée du faux que la gamme chromatique prête aux choses. Alors, lorsque *les points d'interrogation se mettent à chanter*, surgit un univers qui s'alimente à même notre mémoire.

Assisté par un système de contrôle qui se veut en soi un *art of programming*, c'est-à-dire partie prenante du métissage des genres (théâtre, performance, sculpture cinétique, voix et sonorité musicales, philosophie et animation), *And All the Questionmarks Started to Sing* fait place aux humains, ces personnages transversaux présents sur scène.

Coiffée d'un titre qui questionne et oriente, l'œuvre, sans dire qu'elle développe une trame narrative, possède un développement qui façonne, disons plutôt, une prise de conscience du déroulement historique d'une certaine modernité de la société et de l'art – et dont l'apparition filmique contrôlée de la figure du zeppelin devient une forme phare.



Herman Kolgen, *Geographic Words*, MM12.

Une fois la séance terminée, il y eut cette invitation au public à venir circuler à son tour entre les dispositifs sculpturaux et machiniques dont les soudures, filages, agencements de roues de bicyclette et de lampes, constructions raffinées, ne pouvaient manquer de pratiquer un charme sculptural dans tous les détails.

### Geographic Words<sup>8</sup>

Dans *Geographic Words*, Herman Kolgen répartit le public autour de lui et distribue des haut-parleurs à certains spectateurs pour dessiner dans l'espace une cartographie du conte. Situation intime où l'artiste audio donne la parole à une jeune fille qui ouvre une valise dans laquelle se trouve un billet de train, lequel bien sûr l'invite au voyage. L'intrigue est dans l'élosion, le non-dit, le suspens d'une aventure possible, comme si quelque chose devait se produire qui ne serait jamais tout à fait dévoilé. La voix de la narratrice s'élève à travers le public, derrière nous, et s'évanouit pour ressurgir au fond là-bas, puis glisse devant la jeune fille à notre gauche, avant de se faufiler entre les spectateurs, toujours à gauche, au fond de la salle. Dans cet environnement sonore construit en direct à partir d'une interface intrigante qui est le miroir de la géographie locale, Kolgen déploie son récit sur des ambiances sonores qu'il crée grâce à deux cordes tendues dont il joue en virtuose. Le récit se présente comme un scénario de film dont émerge la bande sonore, les images étant produites par les spectateurs.

### Sewing Machine Orchestra<sup>9</sup>

En fond de scène, huit machines à coudre identiques, de marque Singer, se découpent en ombres chinoises, évoquant des usines d'un autre siècle, des mécaniques rotatives aux mouvements elliptiques qui produisent un va-et-vient sur un seul axe. Rappelons que c'est à partir de ce mécanisme que les frères Lumière ont conçu le système d'entraînement des projecteurs de cinéma, double mécanique<sup>10</sup> employée d'ailleurs dans plusieurs performances et concerts de ce *Mois Multi*. Martin Messier a muni ses appareils du *Sewing Machine Orchestra* d'une planche de bois avec un microcontact, sur laquelle viennent percuter les aiguilles. Le message est relayé à un ordinateur qui traite en direct les aléas percussifs des machines. Pendant qu'il joue de ses instruments, de mini-projecteurs activés par un modulateur de tension découpent sa silhouette sur le mur blanc derrière lui. On s'amuse à imaginer l'ombre de Nosferatu et, lorsque les projecteurs sont braqués sur le public, on retrouve le cliquetis *alternatif* du mécanisme des projecteurs 16 mm. Art audio en mode musique douce. Messier joue avec beaucoup de contrôle de ses Singer, réminiscence des jours passés, quand les mères envahissaient la maison de cette structure musicale si typique : roulement et glissement de la courroie du moteur, clapotis de l'aiguille, vrombissement de la tête enfileuse. L'instrument, ici stylisé comme une icône, avive les images tel un jeu mnémotechnique qui envoûte les sens, sans jamais tomber dans la saturation.



*And All the Questionmarks Started to Sing*, MM12.



Martin Messier, *Sewing Machine Orchestra*, MM12.

### Concert de free jazz<sup>11</sup>

Pour le *Concert de free jazz*, Karl Lemieux, associé à Jonathan Parant, Alexandre St-Onge et Roger Tellier-Craig, propose en direct une narration par l'absurde qui n'aurait pas une histoire comme finalité, mais une accumulation d'images empruntées et trafiquées. C'était une pratique courante, dans les ateliers de cinéma, de recréer des histoires à partir de rebuts que les professeurs ramassaient dans les maisons de production. Lemieux procède ainsi et, de plus, trafique lui-même des boucles de pellicules 16 mm qu'il brûle, découpe, entaille. Il entraîne ensuite ces boucles, petites histoires syncopées ou simple matière perturbée, dans six projecteurs 16 mm à bobines. Toutes les images se superposent sur deux écrans côte à côte. Il n'y a donc pas d'histoire à proprement parler, mais des bribes, des anecdotes interrompues, des séquences cycliques absorbées par d'autres, un fond d'histoire pulvérisée dans une pellicule qui fond, un enfouissement d'amorces narratives. Comme au cinéma muet, un orchestre de trois ordinateurs joue en direct sur ce cinéma d'images sans scénario. Excellente improvisation collective des trois électroclavéristes qui composent des atmosphères envoûtantes sur le palimpseste qui se construit à l'écran.



dernière guerre mondiale. Reich intègre des morceaux d'entrevues, des extraits de voix, ce qui était une nouveauté dans son travail. Les images vidéo de Kolgen se développent à partir des trois mouvements de la pièce, mais atteignent un moment d'une grande puissance dans le dernier. Ici, les mondes s'écroulent : architectures urbaines et structures ferroviaires éclatent en mille fragments qui viennent tapisser l'écran, en couches superposées, chacune dérivant à des vitesses différentes. Dans le premier mouvement, il n'y a que la route, que le passage rapide du paysage. Ce serait le temps d'avant la guerre, le banal voyage en train. Kolgen illustre ensuite dans le deuxième des images saturées de pluie, qui correspondent aux déportations des Juifs, puis enfin, dans le dernier, l'éclatement des structures modernes. En évitant les références directes au ghetto, au KZ<sup>13</sup>, à l'étoile jaune, aux cadavres étiqués, Kolgen transpose avec justesse les différentes phases historiques et psychologiques de cette douloureuse épisode de notre histoire récente.

La deuxième pièce est une création de Kolgen assisté de Patrick Saint-Denis. *Ovelapp*, comme son titre l'indique, est un mixte de musique électronique et de musique acoustique. La transition entre deux mondes : le passage du tout acoustique symphonique au tout électronique en solo. Là où *Dust* nous emporte.

Sous l'impulsion de la pièce *Élevage de poussière* de Marcel Duchamp, photographiée par Man Ray, Kolgen propose une divagation autour de la poussière. Situation limite de l'effet d'entropie où s'entremêlent la mort (mouche, corps humain) et le mouvement, la dynamique des choses, le changement de phases... Le projet débouche sur une perception présémantique du monde. Bien sûr nous trotte dans la tête le verset biblique « Souviens-toi que tu es poussière et que tu retourneras à la poussière »,



Herman Kolgen, *Different Trains*, MM12.



### Different Trains<sup>12</sup>

En soirée de clôture de la 12<sup>e</sup> édition du *Mois Multi*, le public était convié sur la scène du Grand Théâtre pour un rendez-vous avec une formation réduite de l'orchestre symphonique (une vingtaine de musiciens) pour *Different Trains*. Cette composition de Steve Reich datant de 1988 fut applaudie partout sur la planète et s'est méritée le Grammy Award de la meilleure composition contemporaine en 1990. Herman Kolgen a relevé le défi de construire une imagerie pour les trois mouvements de cette pièce qui soulignent la traversée du XX<sup>e</sup> siècle avec comme pivot la

mais *Dust* relève plutôt d'une mise en abyme qui nous emporte au cœur même de l'ignorance. Tout réflexe rationnel, toute compréhension logique, toute signification lexicologique sont ici anéantis avant même de prendre forme<sup>14</sup>, surtout par cette finale qui propose une sorte de big bang organique dans l'incertitude de l'œuf originel. Nous sommes au seuil même du verbe, ce *logos* qui permet d'expliquer le monde. Mais le pas à franchir nous est constamment interdit. Avec *Dust*, nous vacillons dans un état euphorique qui s'adresse au cerveau précambrien, nous devenons pure perception, immergés et égarés volontaires dans un maelström fabuleux. La macrophotographie nous invite au cœur même de la matière en perpétuelle mutation.

Cette soirée Kolgen fut sans contredit le point culminant de cette 12<sup>e</sup> édition du *Mois Multi*. Il s'agit là de la découverte d'un artiste majeur



des arts médiatiques, un artiste qui maîtrise l'image et la musique en une symbiose magnifique. Moment poétique gigantesque.

De telles œuvres ne rejoignent-elles pas les truquages et effets spéciaux du cinéma pour leurrer ou amplifier les perceptions du public ? Peu importe la virtuosité achevée de plusieurs de ces concerts, le cinéma ne paraît pas ébranlé, encore moins détrôné, comme le postulait la présentation de l'événement par la programmation des concerts multimédias. En ce sens, *Battements de cœur du cinéma (Lignes brisées – couleurs – rythmes)*, ce « bouquet de films extraordinaires qui ont changé le cinéma », courtoisie d'Antitube et du Musée de la civilisation, donc le cinéma s'ouvrant lui-même, aura été un rempart contre cette affirmation et, par là, un point de critique inversé des concerts *sonoptiques* dans le *Mois Multi*.

En quelque sorte, la différenciation viendra de l'exploration de la variable spatiale à travers le volet des installations, beaucoup plus que de leur seule dimension « immersive » de l'art en tant qu'expérience à vivre.

### D'aires

Énoncer oralement un son, quand on l'épelle, peut cacher de multiples significations. Pour le son *r/air/airs/aire/erre*, il peut être question d'une consonne de l'alphabet (*r*), d'un espace rempli par ce fluide au-dessus de la terre, de ce que l'on respire (*air*), d'un morceau de musique, d'une mélodie (*de grands airs*), de toute surface plane, superficie, plateforme (*aire*) ou encore d'une route, d'une manière d'avancer ou d'une vitesse acquise d'un bâtiment sur lequel n'agit plus le propulseur (*erre*). Dans tous les cas, l'espace, le mouvement, l'enrobage (gazeux ou sonore) et l'installation se situent comme *aires*. Ce glissement des concerts vers les aires s'est amorcé dans la seconde phase de l'événement.



Jean-François Côté, *La chorale*, MM12.

Le second axe du *Mois Multi* s'orchestrera par de belles et fluides mises en espace d'installations audiovisuelles et de sculptures cinétiques. Ces propositions, revisitant les anciens environnements aux visées d'art total, ont vraiment réalisé cette part du programme, annonçant un art immersif et interactif, et dont *Just Noticeable Difference (JND)*, l'installation de Chris Salter (Montréal), aura été le prototype d'enrobage et de déroutement sensoriels. Mais les surprises viendront aussi : 1) dans la lignée musicale-sonore, des trois dispositifs présents en même temps dans la grande Salle Multi, à savoir *Prepared DC-Motors, Filler Wire 1.0MM* et *124 Prepared DC-Motors, Cardboard Boxes*, les sculptures cinétiques et sonores de Zimoun (Suisse), et de *Cycloïd-E*, autre sculpture sonore et cinétique de Cod.Act (Michel et André Décosterd, Suisse) ; 2) de l'installation audio et lumineuse, fascinante par ses transversalités, *La chorale* de Jean-François Côté ; 3) dans le registre

de l'art audio tourné vers la captation des sons et bruits que produirait une réelle traversée océanique, de *Cargo* de Caroline Gagné avec sa remarquable et sensible aire d'errance. Cette installation se démarque autant par sa déroutement poétique solitaire que par son accueil de tous les imaginaires, y compris les prises de conscience sociale et politique qu'elle enrobe sans en être le propos.

### La chorale<sup>15</sup>

#### SNOW

North country scene :

A hundred leagues locked in ice,

A thousand leagues of whirling snow.

Both sides of the Great Wall

One single white immensity.

The Yellow River's swift current

Is stilled from end to end.

The mountains dance like silver snakes

And the highlands charge like wax-hued elephants,

Vying with heaven in stature.

On a fine day, the land,

Clad in white, adorned in red,

Grows more enchanting.

This land so rich in beauty

Has made countless heroes bow in homage.

But alas ! Chin Shih-huang and Han Wu-ti

Where lacking in literary grace,

And Tang Tai-tsung and Sung Tai-tsu

Had little poetry in their souls ;

And Gengis Khan,

Proud Son of Heaven for a day,

Knew only shooting eagles, bow outstretched

All are past and gone !

For truly great men

Look to this age alone.

Mao Zedong, 1936

L'environnement interactif *La chorale* du Québécois Jean-François Côté nous enrobe des airs que nous modifions en marchant dans son aire à la fois sonore, sensuelle et sociétale. À l'entrée, une personne nous offre une feuille sur laquelle on peut lire, traduit en langue anglaise, le poème *Neige (Snow)* et des écouteurs. Il n'a pas été écrit par un inconnu ni n'importe quand. De la main du jeune Mao Zedong (1893-1976), ce poème date des premières années de l'épisode de la Longue Marche (1934-1935), alors que Mao Zedong, à la tête de l'Armée rouge chinoise, tente d'échapper aux forces du Kuomintang de Tchang Kai-chek, et d'un an avant la guerre sino-japonaise (1937), juste avant la Seconde Guerre mondiale (1939-1945). Il triomphe en proclamant la République populaire de Chine en 1949. *La chorale* nous transporte fictivement avant l'ère communiste. Le poète et guerrier rebelle célèbre alors, par son poème, la nature et de grands guerriers nomades comme Gengis Khan : la nature du pouvoir, pourrions-nous dire...

Une fois lu, à nous de nous balader dans cette salle dont trois murs projettent les mêmes images d'un temple où apparaissent puis disparaissent le paysage, une chorale de jeunes, puis une autre de gens âgés, mais aussi une jeune fille qui nous fixe d'un joyeux regard. L'écoute y est presque sacrée.

Pourtant, l'œuvre provoque plusieurs transversalités culturelles. Visuellement et auditivement, tout déplacement introduit des passages : époques sociopolitiques, intergénérationnelles, interculturelles et intercontinentales. Ceux-ci font du mélange des images et des sons plus qu'un souvenir exotique de l'ancien rapport maoïste entre art et politique. Ils débordent

le poème chanté du jeune Mao. L'artiste jumelle de manière lumineuse et fluide de beaux moments méditatifs entre le *nous* (le groupe des vieux et celui des jeunes chanteurs) d'un idéal communiste qui perdure et le *je* (la jeune guide qui nous fixe) d'une nouvelle éclosion individuelle dans une Chine hypermoderne à deux vitesses économiques. Nous sentons encore la distance, le lointain, la fascination de l'étranger, par extension nous-mêmes, que l'artiste pose. Beaucoup de voyages et de connaissances à parfaire. Là, pour un moment, entouré de projections murales, écouteurs sur les oreilles : le calme, tout en couleurs, la musique, la beauté. Revenir de cette aire-ère, et y retourner... par l'écoute.

### Cycloïde-E<sup>16</sup>

Voici une machine. Une vraie machine. Elle est faite de métal, elle est contrainte dans ses mouvements et elle s'empporte parfois, enrégée par son incarcération. Elle est dotée de mouvements, mais ils sont restreints autour d'un axe central dont elle semble vouloir s'échapper. Cinq bras cylindriques regroupés par leur extrémité s'agitent dans des actions giratoires, toutes amorcées par la seule impulsion de départ. Ils virevoltent, se regroupent, s'élancent, se déploient aussi loin que le permet l'axe qui les retient les uns aux autres. Chaque bras est aussi habité par une séquence sonore qui sera activée par la vitesse et l'amplitude du mouvement. Plus la vitesse est grande, plus le son se rapprochera de ses vibrations originales : voix de soprano, accord de violon, etc. Le son analogique est ici transformé, permuté, en fonction de l'espace qu'il occupe et de sa vitesse de rotation. Le public est invité à rester au-delà du cercle défini au sol : c'est sa cage. Cette machine emprisonnée comme un grand félin en a tous les comportements. Elle semble somnoler, roucoule comme un pigeon, puis, sans avertir, elle peut bondir et vous atteindre sauvagement. Il est difficile de ne pas interpréter cette machine comme un animal d'une matière nouvelle. Cette chose fascine par sa tension poétique, car elle peut se métamorphoser par des procédés qui, quoique mécaniques, n'en portent pas la froideur. Sous



Caroline Gagné, *Cargo*, MM12.



Zimoun, *105 prepared dc-motors*, MM12.

ses dehors de métal, elle cache des sentiments nobles qui ne nous laissent pas indifférents. Étrange complexion que cet amalgame de gestes et de sons qui, en revêtant des comportements humains archétypaux, parvient à nous émouvoir. Ce *Cycloïde-E* est vraiment un animal fabuleux.

### 225 et 124 Prepared DC-Motors<sup>17</sup>

De part et d'autre du *Cycloïde-E*, Zimoun a monté deux installations analogues : des murs simples, l'un fait de boîtes de carton vides et l'autre vêtu de blanc. L'artiste helvète travaille dans le multiple. Comme pour sa performance, il utilise de petits moteurs qui font tourner un filin de métal au bout duquel se trouve une petite balle. Dispositif simple, mécanique du mouvement, dynamique électrifée. Comme le titre des deux installations l'indique, il s'agit de murs de 225 et 124 de ces petits moteurs. Le mur blanc se présente comme une longue fresque aux motifs de lignes verticales. Mais lorsque que les petits moteurs se mettent en branle, des mondes visuels surgissent de cette sonorité envoûtante. On y voit des paysages hivernaux agités d'une fine pluie, des marches de milliers de pieds qui avancent en synchronie, des bidonvilles aspergés de pluie acide... Il en est de même dans la seconde installation qui est construite comme un mur de boîtes de carton. Dans chacune de ces boîtes se trouve le même dispositif : moteur, filin, boule. Lorsqu'elles sont mises en mouvement, les boules s'agitent sur les parois, évoquant encore ici des paysages d'une infinie richesse. Les petits moteurs de Zimoun libèrent de grands émois.

### Cargo<sup>18</sup>

*Et si l'on songe, après tout, que le bateau, c'est un morceau flottant d'espace, un lieu sans lieu, qui vit par lui-même, qui est fermé sur soi et qui est livré en même temps à l'infini de la mer et qui, de port en port, de bordée en bordée, de maison close en maison close, va jusqu'aux colonies chercher ce qu'elles recèlent de plus précieux en leurs jardins, vous comprenez pourquoi le bateau a été pour notre civilisation, depuis le XVI<sup>e</sup> siècle jusqu'à nos jours, à la fois non seulement, bien sûr, le plus grand instrument de développement économique..., mais la plus grande réserve d'imagination. Le navire, c'est l'hétérotopie par excellence. Dans les civilisations sans bateaux les rêves se tarissent, l'espionnage y remplace l'aventure, et la police, les corsaires<sup>19</sup>.* Michel Foucault

Un immense « morceau flottant d'espace » de près de 1000 pieds s'apprête à quitter le port de Charleston (É.-U.) pour celui d'Anvers (Allemagne). Ce navire transborde et transporte inlassablement des marchandises de port en port, naviguant sans relâche sur l'océan Atlantique. Une fois au large, le *SSM IONA* n'a d'horizon que l'infinitude du ciel et de la mer au rythme constant des vagues et des vibrations des moteurs du bateau. À l'équipage, de rares passagers comme Caroline Gagné<sup>20</sup> se sont greffés à cette traversée hors du commun : celle de l'art. L'expédition en cargo se métamorphosera en *Cargo*, l'installation audiovisuelle, dans la grande salle de L'Œil de Poisson. Dans son périple, l'artiste a capté et retenu certains éléments (plateforme vibrante, rampe, un miroir en forme de hublot, huit haut-parleurs suspendus et un grand écran à l'horizontale) pour évoquer en une élégance et une sveltesse minimales toutes les imaginations qu'une telle traversée des mers en bateau colporte.

Dans la pénombre, un massif rideau noir tombe de haut, accroché au plafond. Il donne l'impression que ce corridor est la rampe pour monter dans l'immense embarcation d'acier flottant. Au tournant, des sons imprécis (moteur ou soufflerie) se font entendre d'un premier haut-parleur en suspension. Tel l'envers de l'endroit du dehors, la carlingue noire s'inverse en un mur blanc qui s'allonge, avec en son centre un miroir en forme de hublot et une élégante rampe de bastingage, signalant cette plateforme surélevée de quelques pouces. Elle crée l'effet d'un pont avant qui débouche sur les vagues fendues par le mouvement du cargo et perçues au travers d'une grande baie vitrée-écran rectangulaire, elle aussi épurée. Là, l'envie



de monter sur ce pont est irrésistible tant l'œil est immédiatement happé par la projection des flots. L'ouïe, elle, est sollicitée par ces multiples sources que sont les autres haut-parleurs disséminés dans les airs. Il faut nous en approcher pour mieux écouter les sources sonores des entrailles, cales et cabines, des corridors et ponts de l'habitacle sur les eaux. Même ténus au point de devoir faire le tour des haut-parleurs suspendus pour les entendre, tous ces bruits captés rendent vivant le bâtiment : nous croyons y entendre des mouvements de cargaison, des gestes d'équipage, des portes, de petits grincements dans les cabines. À un angle précis dans la salle, le hublot-miroir reflète les vagues dehors, donnant l'impression d'être et de déambuler dans le navire. Ce sentiment s'accroît lorsque, une fois montés sur le pont (la plateforme), nous ressentons le léger ronronnement continu des machines, un son qui s'arrime bien au roulis et au tangage du navire sur la mer. Soudain, comme si le cœur du vaisseau dans la cale augmentait de puissance, la vibration tourne au tremblement de la plateforme, de la rampe, du hublot et du mur avec le son qui croît ! Puis le ronronnement redevient monotone, routinier, comme cet océan calme filmé en boucle. Le cargo suit son cours.

*Cargo* gagne son pari de faire revivre l'expérience des aires d'une de ces immenses architectures flottantes sur l'Atlantique en ne captant que ses bruissements sonores et en ne donnant à voir que quelques bribes de son architecture. Par cette immersion très poétique, l'artiste ne nous rapproche-t-elle pas du périple de ses rêves ? Entre l'évasion en solitaire et la quête de solitude en découlent un regard d'expansion dans l'espace et une écoute tel un esprit aux aguets dans le monde qui est aussi son art. Des lignes d'horizon au loin, où ciel et mer s'unissent, aux lignes de flottaison du cargo qui démarquent l'affleurement, jusqu'aux lignages des rampes et des cordages qui unissent ou séparent le rêve du voyage réel, le « *Cargo de Caro* » atteint la sublimité et rassure l'âme sans tout apaiser. De plus, entourés des bruits de cale, de moteurs, de cabines et d'équipages, même ténus, nous nous sommes aussi pris à réfléchir aux alentours, au fleuve, au sort du chantier maritime de Lévis, à cette annonce de transport des déchets nucléaires sur le fleuve, aux conditions des équipages et des débardeurs, au contenu clandestin des conteneurs... En cela, *Cargo* devenait aussi une œuvre ouverte à la réflexion sur les réalités extérieures des routes maritimes. Et c'était bien comme ça.

### Pour un palimpseste protéiforme

Le mot de Baudelaire en exergue définit au mieux ce que les arts médiatiques intégrés permettent d'enclencher dans notre cerveau. Les études neurologiques récentes tendent à démontrer que la musique n'a pas de siège aussi localisé que d'autres phénomènes. Elle semble se répartir également dans toutes les sphères cérébrales et peut donc être toujours ravivée, même en cas de maladies neurologiques dégénérantes (ex. : maladie d'Alzheimer) ou de traumatismes crâniens graves (accident, ablation). Par les propositions de cette « Sonoptique », les étagements successifs de couches sensibles s'entremêlent en une épaisseur mnémonique jouissive. Cela se nomme la poésie, l'ébranlement des conventions, la création de mondes auditifs et visuels qui nous portent dans la marge du solide et du définitif. Les arts médiatiques qui jouent sur le temps réel et un degré réduit de narration permettent un grand niveau d'abstraction où chacun est invité à plonger en lui-même. Et c'est là que nous découvrons qu'« aucune réalité n'a péri », mais que les réalités s'imbriquent de manière exponentielle dans ce que Fernand Dumont appelle la *culture seconde*, ce lieu amplifié où se construit notre histoire personnelle.

Si nous ajoutons aux performances les concerts, le théâtre en direct et les installations dynamiques et immersives au programme, nous obtenons ce palimpseste défini par Baudelaire. Les espaces immersifs et sensoriels de *La chorale* et de JND, les agressions ludiques et mécanistes de *Cycloid-E*, l'environnement aux sonorités picturales des *Prepared DC-Motors* et le film vibrant de *Cargo* viennent solliciter presque tous les sens et mettent en branle des perceptions qui ravivent les couches mémorielles enfouies quelque part en nous. Revivre, ressentir, revisiter nos propres émotions constitue l'un des

effets puissants de l'art en général, mais cette édition vient confirmer que les arts médiatiques permettent de toucher autrement une sensibilité par ailleurs soumise à un bombardement de stimuli qui s'immergent par tous les pores de notre peau. Dans ce monde surinformé, il est parfois nécessaire et salutaire de toucher du doigt les mythologies qui nous habitent, souvent à notre insu. Alors, les arts médiatiques agissent comme des révélateurs de notre amplitude. ■

#### Notes

- 1 Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, Galilée, 1989, p. 20.
- 2 Charles Baudelaire, « Le palimpseste », *Les paradis artificiels*, VIII, Poulet-Malassis et de Broise, 1860, p. 273.
- 3 « SONOPTIQUE, n.f., 2010 ; de *sonus* et *optikos* : art hybride par lequel l'usage des sons et des images, couplé à des systèmes de diffusion interactifs, engendre des œuvres dont les effets cinétiques sont à la croisée du cinéma et de l'installation. Conditionnée par la recherche de l'immersion totale du spectateur, la sonoptique requiert des dispositifs de création et de diffusion qui répondent à de nouveaux paramètres : croisements de langages artistiques, technologies de pointe, environnements acoustiques et effets sensoriels percutants. La sonoptique est un art de vision et d'audition, un processus du regard et d'écoute augmentée. » (*Sonoptique*, livret de programmation, 3 février au 2 mars 2011, *Mois Multi* 12, « L'art comme expérience », Recto-Verso.)
- 4 *Ibid.*
- 5 *True*. Direction, lumière et scénographie : Takayuki Fujimoto (Dumb Type) ; chorégraphie, interprétation : Tsuyoshi Shirai (AbsT/Baneto) ; chorégraphie, texte, interprétation : Takao Kawaguchi (Dumb Type) ; son, vidéo, *visual design* : Takuya Minami (Softpad) ; son, oscillation, programmation : Daito Manabe ; vidéo, programmation Web : Satoshi Horii (Rhizomatiks) ; *table design, mechanics* : Seiichi Saito (Rhizomatiks), Motoi Ishibashi (DGN) ; *myoelectric sensing, vibration mechanism support* : MasakiTeruoka (VPP) ; costumes : Noriko Kitamura.
- 6 Guitare : Otso Lahedoja et le duo Marswalkers ; caméra : Karl-Otto von Oertzen ; écran tactile : Alexandre Berthier.
- 7 Équipe : Asle Nilsen, Lisbeth J. Bodd, Håkon Lindbäck, Piotr Pajchel, Christian Blom, Kristine Roald Sandøy, Hai Nguyen Dinh, Ali Djabbari, Øyvind B. Lyse, Gjertrud Jynge, Espen Sommer Eide, Thorolf Thuestad, Eirik Blekesaune, Hans Skogen, Janne Kruse, Jannicke Lie, Elisabeth Gmeiner.
- 8 *Geographic Words*. Conception et réalisation de la performance sonore : Herman Kolgen.
- 9 *Sewing Machine Orchestra*. Concept et réalisation : Martin Messier.
- 10 Le mouvement circulaire et elliptique entraîne le mouvement linéaire vertical de l'aiguille.
- 11 *Concert de free jazz*, performance multidisciplinaire cinéma *live* + audio. Films et projecteurs : Karl Lemieux ; ordinateurs : Jonathan Parant, Alexandre St-Onge, Roger Tellier-Craig.
- 12 Concert avec l'Orchestre symphonique de Québec. *Different Trains*. Musique : Steve Reich, direction : Philippe Mann ; *Overlapp*. Composition : Herman Kolgen, assistance : Patrick Saint-Denis ; *Dust*. Composition sonore et vidéographique : Herman Kolgen.
- 13 KZ est une abréviation erronée en français pour *Konzentrationslager*. Il aurait fallu utiliser KL, mais l'usage de KZ prévaut toujours.
- 14 « Cette œuvre est en réalité un typhon que j'ai filmé pendant une nuit entière, depuis une chambre d'hôtel. Par son sujet, elle me permet d'entrer dans le monde de *Dust*, une recherche sur le caractère organique et chaotique de la poussière. Un véritable saut au cœur de cette matière microscopique que l'on essaie d'évacuer de notre monde aseptisé. » (H. Kolgen, cité dans Sébastien Hudon, « Tous sens confondus », *Voir*, 3 février 2011.)
- 15 *La chorale*, installation vidéo et sonore de Jean-François Côté (Québec).
- 16 *Cycloid-E*, installation sonore et cinématique des frères Michel et André Décosterd (Suisse).
- 17 *225 et 124 Prepared DC-Motors*, installations sonores de Zimoun (Suisse).
- 18 *Cargo*, installation sonore de Caroline Gagné (Québec).
- 19 Michel Foucault, « Dits et écrits », *Architecture, mouvement, continuité*, n° 5, 1984, p. 47.
- 20 Pour la traversée et le travail de résidence de création à Avatar, Caroline Gagné a eu comme complice pour *Cargo* Mériol Lehman.

PHOTOS : BESMA BOUKHRI.

Huron-Wendat, sociologue (Ph. D.), critique d'art et commissaire indépendant, Guy Sioui Durand scrute l'art actuel au Québec. Il a fait de l'art engagé et de l'art amérindien contemporain ses créneaux. Cofondateur de la revue *Inter, art actuel* et du Lieu, centre en art actuel (Québec), il collabore à plusieurs périodiques et publications. Trois livres sont sortis de sa plume : *L'art comme alternative : Réseaux et pratiques d'art parallèle au Québec* (1997), *Les très riches heures de Jean-Paul Riopelle* (2000) et *Riopelle : L'art d'un trappeur supérieur. Indianité* (2003), sans compter nombre de collaborations pour des ouvrages édités, dont *Aimititau ! Parlons-nous !* (2008). Orateur dynamique, ses conférences-performances sont fort appréciées.

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*, 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.