

## Pour le plaisir de « TRANS-Gresser » les frontières Le Mois Multi 2003

Élizabeth Plourde

Numéro 108 (3), 2003

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/25987ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

### Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

### ISSN

0382-0335 (imprimé)  
1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

### Citer cet article

Plourde, É. (2003). Pour le plaisir de « TRANS-Gresser » les frontières : le Mois Multi 2003. *Jeu*, (108), 156–162.

## Pour le plaisir de « TRANS-Gresser » les frontières

**C'**est un fait admis, chaque année, dans la Vieille Capitale, l'arrivée de février marque en grande pompe le coup d'envoi des festivités du ô combien couru Carnaval de Québec. Cependant, pour les quelques irréductibles mordus d'arts électroniques qui squattent, bon an, mal an, les dédales du complexe Méduse, l'arrivée de février appelle un tout autre type de réjouissances... Celles-ci, bien que relativement peu connues du grand public, n'en sont pas moins attendues avec une fébrilité par une poignée de pèlerins de l'ère cyber. En février dernier, sous la tutelle des Productions Recto-Verso, ils furent près d'une trentaine de fidèles en provenance de neuf pays, artistes de réputation et jeunes loups confondus, à communier au calice du multimédia, célébrant, en osmose et dans une ambiance des plus festives, la 4<sup>e</sup> édition du Mois Multi.

**Le Mois Multi 2003 : <TRANS-Coder, TRANS-Former, TRANS-Porter>**

ÉVÈNEMENT MULTIDISCIPLINAIRE COPRODUIT PAR LES  
PRODUCTIONS RECTO-VERSO, AVATAR, STUDIO XX,  
LA CHAMBRE BLANCHE, MACHINES ET RÉSEAUX,  
PRÉSENTÉ DU 31 JANVIER AU 28 FÉVRIER 2003  
AU COMPLEXE MÉDUSE DE QUÉBEC.

Fort des avantages que lui procurent d'une année à l'autre une programmation originale variée et le concours d'artistes issus de champs artistiques divers (il m'a été donné d'assister à

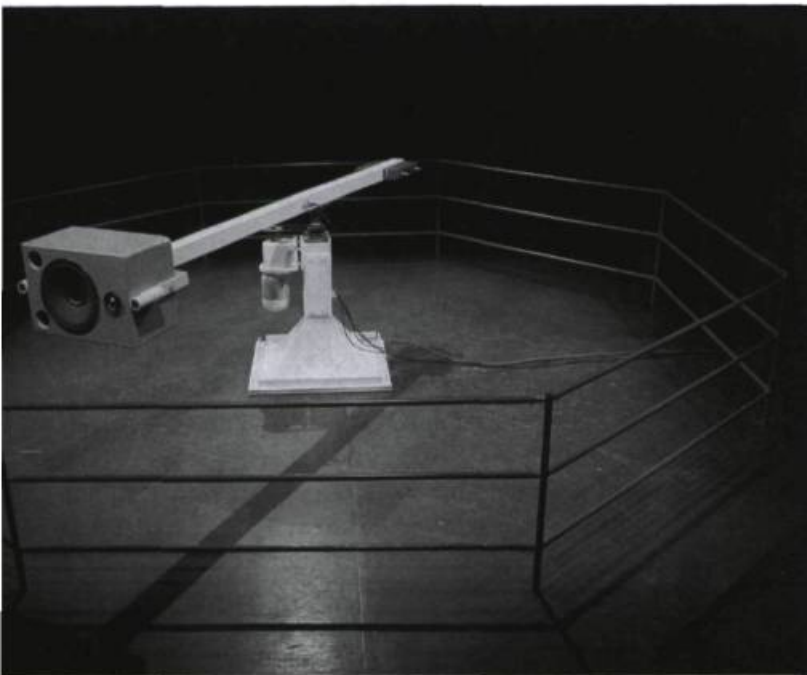
plusieurs types de performances sonores et vidéographiques, d'installations sonores interactives ainsi que d'œuvres Web), cet événement annuel d'envergure internationale semble en passe de devenir l'un des chefs de file dans le domaine de la diffusion des arts électroniques, médiatiques et multidisciplinaires. Par ailleurs, l'utilisation accrue des nouveaux langages technologiques qui singularise les œuvres présentées tend à s'imposer en tant que pratique qu'il fait bon hybrider aux disciplines scéniques plus « traditionnelles ». Plus qu'une simple phase de consolidation, cela témoigne, pour les pratiques artistiques encore méconnues que sont l'art Web, la « cyberperformance » et l'installation interactive, d'un pas vers une certaine forme de consécration. C'est du moins ce que les artistes du Mois Multi se sont efforcés de nous démontrer.

Si, l'an dernier, l'édition 2002 nous faisait découvrir ses insolites « Patentes », cette année, c'est la notion de réseau qui était à l'honneur. En vue de mettre en relief des pratiques contemporaines contaminées, on s'est amusé à conjuguer les verbes à tous les « trans » (la thématique choisie donnait d'ailleurs le ton à l'événement en proposant aux spectateurs de se laisser « <TRANS-Coder, TRANS-Former, TRANS-

Porter> »...), imposant un vocabulaire plus spécialisé, interrogeant par le fait même les nœuds, lieux de rencontre et points de jonction ayant permis que s'établisse un dialogue privilégié entre les codes respectifs des arts de la scène et des disciplines médiatiques. Du reste, si les œuvres présentées au Mois Multi, à caractère hautement expérimental il va sans dire, en ont rebuté plus d'un, c'est à un public ouvert d'esprit, enclin à se faire surprendre, troubler, voire heurter, que les artistes prétendaient s'adresser d'abord et avant tout. Il n'en fallait pas plus pour titiller mon intérêt. C'est avec grand plaisir que je me suis laissée prendre au jeu !

### ***Spatial Sounds (100dB at 100km/h)***

Bien que la programmation globale de l'événement se soit avérée par moments inégale, je suis convaincue d'une chose cependant : cette édition s'est principalement démarquée par la qualité exceptionnelle de ses installations interactives. *Spatial*



*Sounds (100dB at 100km/h)*, installation sonore conçue et réalisée par les artistes néerlandais Edwin van der Heide (à qui l'on doit également l'installation sonore *A World Beyond the Loudspeaker*, présentée en simultanéité au Studio d'Avatar) et Marnix de Nijs, détermina mon premier contact avec la machine et, par le fait même, conditionna l'approche ludique qui fut la mienne au cours de ces vingt-huit jours d'explorations en tous genres. Sis au cœur du Studio d'Essai, faiblement éclairé, l'enclos de la « bête » qu'est *Spatial Sound* occupait paresseusement l'espace de ses nombreux kilos de métal. Sorte de bras rotatif monté sur un socle, la machine était munie à l'une de ses extrémités d'un haut-parleur joint à un scanner apte à interagir avec l'être humain, un peu à la manière d'un radar. Dès qu'un visiteur pénétrait dans l'enceinte du Studio, chacun de ses gestes, sons, mouvements et

*Spatial Sounds*, installation sonore des artistes néerlandais Edwin van der Heide et Marnix de Nijs, présentée au complexe Méduse à l'occasion du Mois Multi 2003.  
Photo : Louis Audet.

déplacements se voyaient aussitôt détectés, scrutés et analysés, pris en chasse par la tête chercheuse de *Spatial Sound* qui, stimulée de part et d'autre, se met à tourner lentement d'abord, suivant un mouvement de plus en plus frénétique. Le haut-parleur émettait alors quelques sons parasites, dialoguant par pulsions électroacoustiques avec l'espace dont les réverbérations se voyaient modifiées par la présence des spectateurs. Bien que la machine semblât contrôler de façon autonome son propre comportement, elle n'en réagissait pas moins fortement à son environnement immédiat qui, l'excitant ou l'agressant, c'est selon, en déterminait la vitesse de rotation. Dans ses moments de stimulation les plus intenses, le mouvement du bras atteignait parfois les 100 km/h, déplaçant l'air sur son passage, affolant certains spectateurs, les obligeant à quitter la salle ou, à tout le moins, à faire un pas en

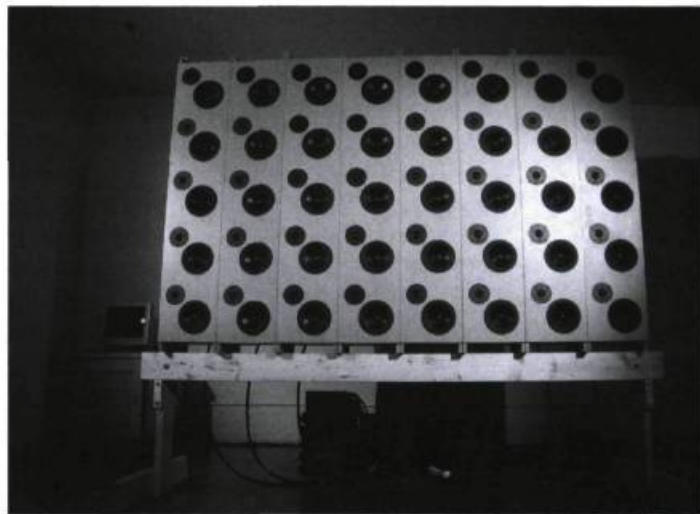
arrière. Fréquences et motifs rythmiques appuyaient alors de leurs martèlements la représentation spatiale. À la fois inquiétante et grisante, l'expérience pétrie d'étrangeté permettait de curieux rapprochements: le premier choc passé, les visiteurs prenaient plaisir à explorer l'espace, à préciser leurs gestes de manière à manipuler les agissements de *Spatial Sound*, voire à « appeler » la machine. Certains jouaient avec l'immense bras comme d'autres le font avec un jeune chien, ce qui paraît, il faut l'avouer, assez troublant, mais non moins comique! Avec humour, les créateurs de l'œuvre se sont amusés à explorer la collision dynamique entre les corps et la machine, configurant l'espace grâce à des séries d'échanges au sein desquels les ondes jouaient un rôle décisif.

### ***A World Beyond the Loudspeaker***

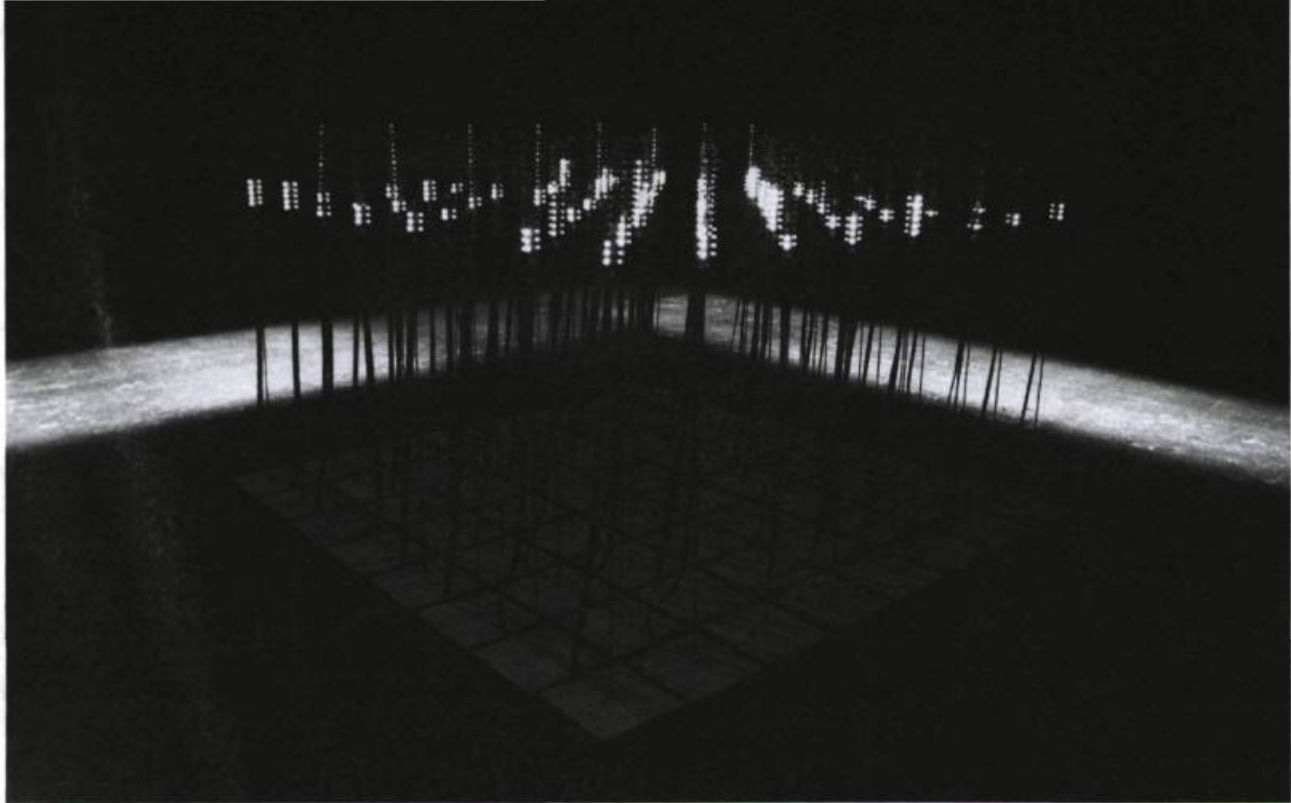
Dans la même veine, bien que l'expérience se soit avérée nettement moins intense, van der Heide présentait, simultanément mais en solo cette fois, une seconde installation sonore, intitulée *A World Beyond the Loudspeaker*. L'œuvre, genre de mur de son constitué de quarante haut-parleurs reliés à un nombre identique de microphones et installé dans un espace relativement restreint, générait autant de vibrations et de sons préenregistrés en milieux industriels. Jouant sur les paramètres acoustiques propres au lieu dans lequel elle se déployait, l'installation proposait une « exploration du mouvement compris en tant que phénomène sonore ». Mais de quel mouvement pouvait-il bien s'agir ici, je me suis longuement interrogée... À mon grand désarroi, faute d'en saisir le principe premier, tablant sur des indices ou, du moins, sur quelques réactions sonores tangibles en réponse à la présence de visiteurs dans l'espace, j'avoue ne pas avoir saisi grand-chose à cette installation que les organisateurs de l'événement qualifiaient pourtant de véritable « film pour les oreilles ». De toute évidence, cette œuvre que j'avais cru interactive et qui devait, selon les explications du feuillet d'accompagnement, permettre au visiteur de « faire une double expérience de l'espace, à la fois déterminée par ses mouvements et par la nature des sons préenregistrés dans des environnements industriels », ne réagissait pas du tout! L'installation semblait pourtant mobiliser un appareillage technologique complexe apte à approfondir certaines perceptions acoustiques saisies au prix de plusieurs minutes d'écoute attentive. J'ai eu beau tendre l'oreille, les effets réels paraissaient si laborieusement audibles que j'avoue m'être demandé, tout compte fait, si ces fameux effets n'étaient pas plutôt les fruits de mon trop grand désir de percevoir des modulations qui n'existaient tout simplement pas.

### ***Wind Array Cascade Machine***

Si les œuvres résultant du télescopage des arts de la scène et des pratiques multimédias témoignent résolument de tous les perfectionnements techniques en cours en ce début de XXI<sup>e</sup> siècle, comme c'est le cas pour *A World Beyond the Loudspeaker*, j'ai



*A World Beyond the Loudspeaker*, installation sonore de Edwin van der Heide, présentée au Mois Multi 2003. Photo: Louis Audet.



*Wind Array Cascade Machine*,  
installation interactive de  
Steve Heimbecker, présen-  
tée au complexe Mois Multi  
2003. Photo : Louis Audet.

aussi remarqué que leurs créateurs se réclamaient bien souvent de ce que l'on pourrait appeler une « poétique de la machine ». Mais qu'est-ce donc à dire ? La réponse à cette question se retrouve tout entière dans l'installation interactive de Steve Heimbecker, *Wind Array Cascade Machine*, hymne électronique à la nature d'une beauté saisissante. À l'évidence, je ne m'attendais pas à ce que cette œuvre me touche là où, manifestement, elle m'a atteinte. Véritable pôle d'attraction vers lequel je me suis laissée attirer sans opposer de résistance (j'ai visité l'installation plus d'une demi-douzaine de fois !), *Wind Array Cascade Machine* exerçait une fascination chez tous ceux qui s'y attardaient dans un silence contemplatif. Sur un mode similaire à celui du champ de parapluies de l'École d'aviation de Diane Landry, présentée lors du Mois Multi 2002<sup>1</sup>, Heimbecker s'est inspiré de l'effet du vent dans les champs de blé des prairies canadiennes pour recréer sa propre version du déchaînement éolien. Dans la salle, à tout coup, l'ambiance est au recueillement. On peut admirer l'installation, composée de soixante-quatre tiges de métal disposées en quinconce et surmontées de canaux lumineux gradués de vert, jaune et rouge. Voilà le blé, « représentation symbolique et lumineuse de la cosse végétale ». Une cosse électronique, il va sans dire. Sur le toit du complexe Méduse, autant de tiges munies de capteurs sont en fonction, reliées au champ de blé par Internet, et transmettent, en temps réel et au gré des variations atmosphériques, des signaux électroniques. Voilà le vent. Par temps calme ou en pleine tempête, les couleurs en traduisent les variations. Sur papier, la chose peut

1. Voir mon compte rendu du Mois Multi, édition 2002, « Gugusses, bastringue et fourbi : les Patentes du Mois Multi », dans *Jeu* 104, 2002.3, p. 154-160.

sembler fort étrange, mais en vrai, la sensation est céleste ! Vision fugitive, ce champ de blé analogique est à la fois végétal et digital, organique et numérique, traditionnel et novateur, à mi-chemin entre le réel et une image artificielle construite du tout au tout à partir d'une totale abstraction. La liste est longue, l'imagination courte, sans doute. C'est en cela que la technique est poétisée, que la machine révèle son esthétisme en bousculant, tout en douceur, les imaginaires collectifs.

### **Machines 08 : le Chemin des machines**

Si le Mois Multi offrait bon nombre d'installations fort intéressantes, les performances présentées, quant à elles, n'ont pas fait l'unanimité. Leurs visées n'étant pas toujours bien définies, elles n'ont pas, à quelques reprises, eu l'heur de plaire à certains spectateurs, qui n'y ont vu que la confirmation d'une pratique par trop cloisonnée et hermétique : une pratique d'initiés. La performance sonore en réseau *Machines 08 : le Chemin des machines* nous prouve bien que, sur ce terrain, la partie est loin d'être gagnée. Au cours de la soirée, le collectif Machine invitait les spectateurs à s'armer

d'un itinéraire fourni par les organisateurs et à partir dans les couloirs du complexe Méduse à la recherche de huit lieux, tous aussi inusités les uns que les autres, où se déroulaient, sous la direction de musiciens électroacoustiques, des improvisations électroniques synchroniques en direct. Chaque station proposait un univers musical spécifique, cohérent en lui-même, qu'elle mette en scène un DJ usant ses vinyles, un mixeur à sa console ou encore un guitariste aux plectres des plus extravagants. Le parcours se terminait dans la Salle Multi, où les spectateurs étaient conviés à assister à la mise en commun de toutes les « voix », recueillies, mixées, spatialisées et dif-

fusées de cette Babylone moderne auxquelles se joignaient celles des performeurs en réseau de l'étranger. Si par moments j'ai cru percevoir, parmi la tempête sonore qui déferlait des haut-parleurs, quelques bribes de sonorités rencontrées lors de mon périple dans les catacombes de Méduse, ces bribes étaient, la plupart du temps, noyées dans un flot chaotique de bruits, sons et distorsions. Le résultat semblait trop morcelé, trop chargé ou trop inaccessible, voire les trois à la fois.

Si l'événement fut, pour les performeurs, une réussite flamboyante – c'est du moins ce que j'en ai perçu –, du côté des spectateurs, l'expérience s'est malheureusement



*Machine 08 : le Chemin des machines,* performance sonore en réseau, présentée au complexe Méduse à l'occasion du Mois Multi 2003.  
Photo : Louis Audet.

soldée par un échec, et ce pour bon nombre de raisons. D'une part, les musiciens électroacoustiques, munis de casques d'écoute leur permettant d'entendre l'ensemble des improvisations, ligne directrice à laquelle nous n'avions pas accès, étaient ainsi enfermés dans un cocon acoustique, nous confinant à notre rôle de simples auditeurs. De spectateurs actifs qu'il nous tardait d'être, nous étions relégués au rang de témoins d'une fête à laquelle nous avions été conviés, mais priés de rester dans un coin pour ne pas trop déranger. D'autre part, les spatialisateurs en salle de Réseaux, occultés par leur matériel technique, n'établissaient pas d'interactions avec un auditoire condamné à observer une performance d'initiés sur laquelle il n'avait aucune prise, ne serait-ce que sur le plan de l'intelligibilité. Bref, cette soirée aurait très bien pu se dérouler dans l'intimité, entre interprètes, spatialisateurs et artistes en réseau, sans le concours des spectateurs qui, ni interpellés ni guidés sur ce chemin des machines, n'y ont vu qu'un long passage tortueux.

### **Tour d'horizon : le Mois Multi « en vrac »**

C'était à prévoir, faute de temps, je n'ai pas réussi à tout voir de cette 4<sup>e</sup> édition. Fort heureusement, il m'a été donné de faire un minimum de rattrapage grâce aux « bornes interactives du Mois Multi », mises à la disposition du grand public tout au long de l'événement et disséminées à certains endroits stratégiques autant à Québec (Bibliothèque Gabrielle-Roy, Musée du Québec, Musée de la civilisation) qu'ailleurs au pays (Performing Art Center de Calgary, Théâtre la Chapelle de Montréal). Innovations fort appréciées des spectateurs curieux ou en quête d'éclaircissements, les bornes permettaient de consulter la programmation du Mois Multi, de visionner à distance les œuvres d'art Web et électroniques présentées dans le cadre de l'événement, tout en donnant accès en temps réel, à l'aide de deux caméras disposées dans la Salle Multi et le Studio d'Essai, aux installations, performances et spectacles en cours. Ainsi, plusieurs ont pu voir en action le collectif féminin aux commandes de *Trans-Cités : œuvres en réseau Québec-Montréal*, qui proposait des œuvres Web et performances interactives subversives (et un brin insolentes...) destinées à faire entendre les voix marginales et revendicatrices de femmes appelées à poser un jugement critique sur les filtres technologiques déformants du cybermonde. Idem pour l'événement *Trans-Fureter : œuvres Web pour fureteurs*, qui débutait par un « 5 à 7 » destiné au lancement d'œuvres d'art Web de même qu'à la mise aux enchères de l'œuvre numérique *Adjugée!* d'Emmanuel Barrault, se poursuivant par une performance de Lise Labrie ainsi que par un « traitement de l'image et du son en direct » exécuté par Mathieu St-Arnaud et David Michaud.

Avec la performance sonore et visuelle en deux volets *Aprotic*, dans la continuité des explorations propres à l'œuvre antérieure *Chase Through Non Place*, le trio Battery Operated (C0C0S0L1DC1T1) s'est payé, avec un plaisir évident, une soirée d'improvisations électroniques en direct. Si le schéma conceptuel de l'œuvre n'était évidemment pas dénué d'intérêt – les artistes se sont inspirés d'images, de musiques et de plans architecturaux afin de questionner les notions d'espace urbain et social, ce qu'ils sont parvenus à faire avec originalité et sensibilité d'ailleurs –, la réception spectaculaire s'est avérée d'autant plus laborieuse que la configuration spatiale de l'événement reléguait le public au second plan, court-circuitant du même coup toute vision panoramique de l'œuvre. Plutôt hermétique pour une majorité de spectateurs,

le travail performatif du genre, surtout lorsqu'il traîne en longueur comme c'était le cas pour *Aprotic*, ressemble par trop à un événement privé, peu accessible au demeurant, ou encore à une réception où le public, néophyte, aurait été catapulté par hasard et sans préparation. Enfin, pour clore l'événement, les organisateurs du Mois Multi ont invité la performeuse Isabelle Choinière du Corps Indice à venir présenter, deux ans après avoir ensorcelé le public avec sa fascinante *Mue de l'ange*, la dernière mouture de son ballet électronique, intitulé *la Démence des anges*<sup>2</sup>. En proposant une performance intégrant, en réseau et sur un mode interactif, danse, vidéographie, info-graphie et musique électroacoustique, Choinière explorait, un peu à la manière d'un tango cybernétique où la chair serait numérique, « les limites physiques et psychiques du corps naturel, mais aussi synthétique ».

\*\*\*

Le multimédia, quoi qu'on en dise, est davantage une affaire d'espace que de temps. Espace sans couture, refus du raccord, mais aussi espace morcelé, tronqué, poétisé. La problématique de l'immédiateté – et, partant, de la temporalité – ayant, selon toute vraisemblance, été sublimée, les artistes de l'édition 2003 du Mois Multi se sont plutôt affairés à faire se rejoindre les espaces, comme en témoigne l'importance accordée à l'interaction et le souci constant de mettre en action des réseaux. Télés-copage des lieux pour *Wind Array Cascade Machine*, télescopage des corps pour *la Démence des anges*, télescopage des ondes pour *Machines 08: le Chemin des machines*. Les artistes qui ont présenté leurs œuvres à l'occasion de l'événement multimédia le savent bien, l'art électronique passe par le virtuel. Le lieu traditionnel est aboli, la notion de distance n'est plus tout à fait aussi signifiante. On habite l'espace et le temps grâce aux ondes sonores et visuelles, et les interactions qui se tissent entre ces vecteurs de la représentation deviennent bien souvent des enjeux essentiels. Or, l'épée réseautique est à double tranchant... À l'ère où les contacts humains semblent être devenus facultatifs et la communication immédiate, superfétatoire, à trop miser sur les relations virtuelles, les risques sont grands de voir les connexions directes, avec le public entre autres, s'effriter et, parfois même, malheureusement, se rompre. **J**

**Le multimédia,  
quoi qu'on en dise,  
est davantage une  
affaire d'espace que  
de temps. Espace  
sans couture, refus  
du raccord, mais  
aussi espace morcelé,  
tronqué, poétisé.**

---

2. Voir, dans le dossier sur « Le corps projeté », la présentation de la compagnie le Corps Indice et de sa fondatrice, Isabelle Choinière, « Un ange venu du cyberspace ».