

Doublé technologique à Québec *Le Mois Multi 2004 et LANTISS*

Élizabeth Plourde

Numéro 112 (3), 2004

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/25331ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (imprimé)

1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Plourde, É. (2004). Compte rendu de [Doublé technologique à Québec : *Le Mois Multi 2004* et *LANTISS*]. *Jeu*, (112), 39–47.

Double technologique à Québec

À plus d'un titre, l'année 2004 aura été faste pour les amateurs d'arts électroniques à Québec, et pour cause! En l'espace de quelques mois, deux événements d'envergure internationale sont venus marquer d'une pierre blanche la déjà foisonnante pratique multidisciplinaire de la Vieille Capitale qui, du coup, en a profité pour consolider sa position de chef de file en matière d'arts multimédias et de nouvelles technologies de la scène. Côté cour, bien au chaud dans ses quartiers du complexe Méduse, le très électrisant Mois Multi surfe déjà depuis cinq hivers sur une vague de popularité toujours grandissante qu'il entretient grâce à son engagement constant auprès de créateurs friands de formes singulières et de pratiques insolites. Côté jardin, l'Université Laval a été témoin ce printemps de la venue au monde en ses murs du premier-né d'une alliance longtemps espérée et finalement concrétisée entre le milieu de la recherche universitaire et le milieu artistique: ceux-ci sont parvenus à unir leurs génies respectifs pour créer le

Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et de la Scène, mieux connu sous l'acronyme LANTISS. Destinés tous deux à servir les intérêts des nouvelles pratiques tributaires

des technologies médiatiques, de même qu'à promouvoir l'hybridation des disciplines et la création de nouveaux langages scéniques, l'un et l'autre semblent voués à des avens fort prometteurs. Réjouissons-nous, la manne technologique est à nos portes!

Le Mois Multi, 5^e édition

Moins rebutés à l'idée d'apposer des étiquettes aux œuvres composites dont ils se font les fiers promoteurs, Émile Morin et Caroline Ross, codirecteurs artistiques des Productions Recto-Verso et organisateurs de cette 5^e édition du Mois Multi, ont fait la preuve cette année qu'ils étaient bel et bien désireux de préciser leur ligne d'action en ce qui a trait à la programmation du festival. Dans la mesure où la catégorisation a semblé s'imposer plus spontanément que par le passé, ce qui constitue en soi une singularité dans un univers où la notion de forme pure relève de toute évidence de l'abstraction, les œuvres s'inscrivent cette année dans une véritable démarche réflexive fédératrice. Réputé pour céder par trop aisément à la dispersion, ce qui n'est pas sans décourager, pour ne pas dire terroriser un certain public de non-initiés aux dispositions spectaculaires plus conservatrices, le Mois Multi est désormais en passe de se forger une identité singulière, mature et malgré tout portée par une dissidence qu'il fait bon attiser. Il ne reste plus qu'à espérer que cette cinquième mouture saura

Le Mois Multi 2004:] laps [

ÉVÈNEMENT D'ART MULTIDISCIPLINAIRE PRODUIT PAR LES PRODUCTIONS RECTO-VERSO, PRÉSENTÉ DU 5 AU 29 FÉVRIER 2004 AU COMPLEXE MÉDUSE DE QUÉBEC.

Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et de la Scène (LANTISS)

COLLOQUE D'OUVERTURE ET LANCEMENT OFFICIEL DU LANTISS, TENUS DU 30 MARS AU 2 AVRIL 2004 AU PAVILLON LOUIS-JACQUES-CASALUT DE L'UNIVERSITÉ LAVAL À QUÉBEC.

créer un précédent durable, car, si l'on ne peut dénier à l'événement une richesse artistique qu'il doit à la diversité des langages qu'il convoque et au dynamisme conceptuel généré par ses champs de recherche toujours stimulants, force nous est d'admettre que le multi, ce n'est vraiment pas pour tout le monde !

] laps [

L'an dernier, les invités avaient été conviés à privilégier des pratiques essentiellement télématiques¹ ; spatialisation sonore et visuelle à la clef, les œuvres performatives et installatoires présentées misaient avant tout sur l'espace comme vecteur prépondérant, faisant ainsi l'apologie des circuits et des réseaux. Cette année, les objets artistiques ont plutôt été regroupés autour du vecteur temporel sous la bannière d'une thématique en apparence toute simple :] laps [. Pour les organisateurs, ce laps signifie

moins un temps d'arrêt qu'un temps d'échange d'énergie et de mouvement, un moment précis de la création partagée où s'ouvre une brèche entre le spectateur, l'artiste et son œuvre : « La création réside dans un espace de temps unique, souvent bref, un laps de temps privilégié où se transigent signes et sens.] laps [propose ce moment intense de transmission et de réception de l'art, où se conjuguent les rencontres et les découvertes. » Attentifs aux concepts générateurs d'événementiel et d'immédiateté, ainsi qu'à l'idée de dégradation de l'œuvre, les artistes invités ont été appelés à jongler avec les notions ambivalentes d'intervalle, de délai et de durée, mais aussi d'écoulement, de rythme, voire de glissement. Il va sans dire que ces préoccupations ne constituent pas tant un changement de registre par rapport au thème précédent qu'un désir de complémentarité : si les œuvres qui nous étaient ici présentées se sont certes avérées moins interactives que par le passé, elles favorisaient toutefois des modes d'appréhension

plus contemplatifs et une plus grande passivité de la part du spectateur qui se laissait happer par une temporalité en apparence suspendue faite de jeux de ruptures et de métamorphoses. Bien sûr, tout ne retenait pas l'attention parmi cet amalgame hétérogène d'installations, de théâtre multidisciplinaire, d'événements de musique électronique et de performances en tous genres, audio et vidéo, en direct ou non. Sous le couvert d'une hybridité ma foi fort commode, comme il fallait s'y attendre, le rendez-vous annuel des « patenteux » a donné lieu à de superbes découvertes ainsi qu'à de tristes déceptions. Je n'ai retenu des unes et des autres que les plus marquantes.

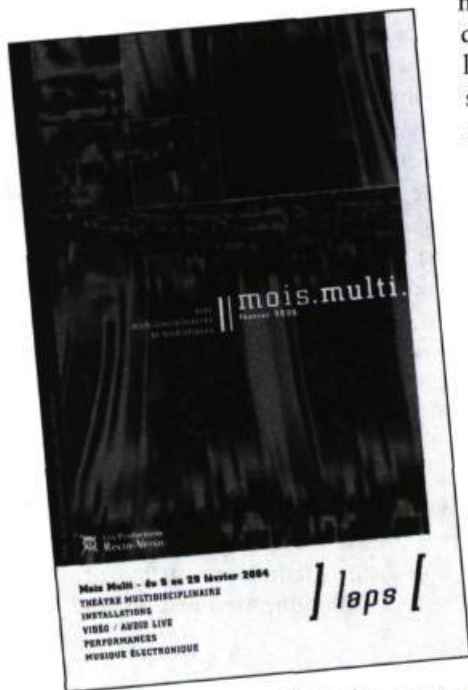


Photo de l'affiche :
Jean-Sébastien Baillat
(le Pont Bridge).

1. Voir mon compte rendu du Mois Multi, édition 2003, « Pour le plaisir de "TRANS-Gresser" les frontières », dans *Jeu* 108, 2003.3, p. 156-162.

Bulbes (Trio Artificiel, Montréal)

À la fois installation électroacoustique et dispositif scénique à fonction performative, l'œuvre *Bulbes* du collectif Artificiel constituait la phase la plus récente du projet du même nom, *work in progress* dont les amorces avaient été posées au printemps 2002 et qui n'a eu de cesse, depuis, de se transformer. Créée à partir d'une matrice de trente-six ampoules incandescentes géantes de 1000 W suspendues à partir du plafond à un peu plus d'un mètre du sol et disposées en quinconce, la « structure formelle cohérente » de *Bulbes* formait un espace potentiellement immersif dans les limites duquel les spectateurs les plus aguerris étaient invités à pénétrer. Aguerris, dis-je bien, car les sons qui émergeaient de cette « forêt » d'ampoules nues inspiraient assez peu confiance... : jugées défectueuses car anormalement bruyantes, celles-ci avaient justement été choisies moins à cause de leur intensité lumineuse qu'en raison de leurs propriétés... musicales ! Servant de prétextes à une réflexion qui s'articule autour du potentiel acoustique d'objets alimentés électroniquement, les ampoules ont été détournées de leur usage premier à des fins ludiques par les artistes d'Artificiel qui, tablant sur les qualités vibratoires des filaments qui les composent, en ont fait ni plus ni moins que les instruments de musique d'un étrange orchestre. En mode installatoire, le dispositif était relié électroniquement à un cycle préprogrammé constitué de séquences algorithmiques de longueurs diverses dont les modulations faisaient varier rythmes, durées, intensités lumineuses et amplitudes sonores. En mode performatif, le cycle cédait sa place aux improvisations d'un performeur dont la tâche consistait à manipuler en direct le dispositif instrumental qui s'enrichissait alors d'une

Bulbes de Trio Artificiel,
installation présentée
au Mois Multi 2004.
Photo : Martin April.



épaisseur supplémentaire : certaines ampoules ayant été munies, pour l'occasion, de systèmes d'amplification et de traitement sonore, l'improvisateur devenait le maître d'œuvre d'une symphonie alliant sonorités acoustiques et électroniques. On l'aura compris, si l'aspect esthétique de l'installation ne manquait pas de panache, non plus que le concept qui l'animait, on se lassait rapidement d'essayer de percevoir les changements de cycles, à un point tel que certains spectateurs avouèrent par la suite n'avoir été conscients d'aucun d'entre eux. À l'instar des qualités proprement médiatiques de l'appareillage, le véritable intérêt de l'œuvre résidait d'abord et avant tout dans la dynamisation et l'articulation, en direct, du dispositif. Autrement, *Bulbes* semblait n'être qu'un avatar de lui-même, un spectre pour ainsi dire sans vie.

Ondulation (Plumbing for Beginners, Montréal)

Aussi méditative que *Bulbes* s'est avérée lancinante, l'installation *Ondulation* du collectif Plumbing for Beginners a su d'entrée de jeu séduire et fasciner son public. De prime abord, rien de bien extraordinaire : disposé sous un bassin rempli d'eau, un haut-parleur on ne peut plus *low tech* transmettait en continu des vibrations sonores, lesquelles provoquaient à la surface de l'eau des séquences ininterrompues d'ondulations diverses. Or, à la base de l'installation se retrouvait un phénomène physique d'une simplicité désarmante, certes, mais sur lequel reposait toute la richesse de l'œuvre : éclairés à 45 degrés par un jet de lumière à intensité variable, les spectres lumineux des ondulations ainsi créées étaient projetés sur un écran blanc tendu à la verticale d'un côté du bassin. Sous les yeux des spectateurs hypnotisés émergeaient alors des formes mouvantes d'une grande pureté, quasi magnétiques, tantôt anneaux concentriques, tantôt ondes de ressac. Au risque de donner des vertiges aux spectateurs à qui l'on demandait d'être attentifs aux flux et reflux de l'œuvre, les créateurs d'*Ondulation* sont parvenus à donner corps au phénomène auditif, s'appuyant sur la supposition que si le son « est physique : invisible et éphémère, il est aussi solide ». Plus encore, l'installation démontrait hors de tout doute que celui-ci, ainsi poétisé, recelait de multiples morphologies qui s'actualisaient dans toute leur complexité au contact de la lumière. Cette œuvre, qui a su toucher en moi une fibre zen somme toute assez peu exploitée, autorisait le spectateur à saisir dans son entièreté toute la poésie contenue dans la rencontre entre deux matériaux dont l'un agissait à titre de révélateur par rapport à l'autre, un peu à la manière de la flamme pour l'encre invisible.

Ondulation de Plumbing for Beginners, installation présentée au Mois Multi 2004. Photo : Martin April.





Par bonheur / il y a de
Marcelle Hudon et Louis
Hudon, spectacle présenté
au Mois Multi 2004.
Photo : Martin April.

***Par bonheur / il y a* (Marcelle Hudon et Louis Hudon, Montréal)**

Contre toute attente, c'est du côté du théâtre multidisciplinaire que j'ai été confrontée à ma plus grande déception. Il y a deux ans, j'étais sortie enthousiasmée du très poétique spectacle *Le requin blanc se multiplie* de la marionnettiste et vidéaste Marcelle Hudon. Cette dernière m'avait initiée aux subtilités de sa pratique qui convoquait de façon fluide et avec émotion ombres et lumières, images vidéo et manipulation en direct. Non sans peine, j'ai été forcée d'admettre que la première mouture de sa plus récente création, *Par bonheur / il y a*, ne s'est pas montrée à la hauteur de mes attentes. L'histoire, nous signalent les artistes, « illustre les épisodes banals et extraordinaires de la vie d'un héros vieillissant. [...] Inspirée par les conventions utilisées en cinéma et en bande dessinée (ellipses temporelles et fractionnement du temps), *Par bonheur / il y a* témoigne de la nature élastique du temps, fait intervenir le hasard et questionne la nature du héros. » De toute évidence, l'objet faisait montre de qualités esthétiques indéniables : forts de leurs compétences respectives, les manipulateurs maîtrisaient de façon remarquable à la fois le portrait global du spectacle et les différentes stratégies scéniques qu'ils étaient appelés à prendre en charge, dont le jeu masqué, la vidéo, la musique, ou encore cet objet pour le moins intrigant qu'est la marionnette sonore... Techniquement parlant, le travail accompli sur l'image avait de quoi impressionner : la présentation panoramique d'images vidéo à partir d'une caméra qui filmait la lentille collée sur le sujet en faisait foi, tout comme la manipulation derrière un castelet, d'ailleurs. Toutefois, plus épineuse était la tâche qui incombait au spectateur et qui consistait, au mieux, à déchiffrer la signification de ces images ou à interpréter des ombres, au pire, à recoller suivant une logique indéterminée les bribes qui constituaient le propos du spectacle. Dans une situation où le

multimédia n'aurait pas été présent, nous serions parvenus assez aisément à faire abstraction de la confusion générée par la complexité de la fable. Les tribulations de ce héros vieillissant semblaient évoluer en dents de scie et semer la confusion dans l'esprit du spectateur qui, s'il arrivait sans trop de mal à reconnaître la signature propre à Hudon, dont l'écriture scénique restait malgré tout limpide, n'appréhendait qu'au prix d'efforts laborieux la cohérence de l'étrange objet qu'il avait sous les yeux. Les stratégies scéniques semblaient innombrables, les déplacements, bien souvent superflus, les différentes trames dramatiques parallèles à celle, centrale, du vieil homme, ne connaissaient pas d'aboutissement : la logique d'ensemble en prenait pour son rhume, et il en est résulté un spectacle aux propositions diffuses, voire brumeuses. Perplexe, j'ai appris, en lisant le programme un peu plus tard dans la soirée, qu'inspirés par le jeu de Parchési, les manipulateurs, évoluant en vase clos avec les musiciens, avaient aléatoirement tiré aux dés le déroulement du spectacle... L'aurais-je su avant la représentation, je doute que cela eût pour autant changé quoi que ce soit à l'affaire.

MACHINES 12 : Automates improvisateurs et aérodynes sonores (Machines : abstractions sonores électroniques, Québec)

Dans un tout autre registre, le collectif Machine a récolté, lors de sa douzième soirée de performances d'abstractions sonores, tous les honneurs dus à son expertise en matière de musique électronique abstraite. Réunis sous le thème *Automates improvisateurs et aérodynes sonores*, les membres actifs de Machine ont trituré avec brio un domaine qui les connaît : la spatialisation cinétique sonore. Suspendus au plafond de la salle Multi, vingt-cinq aérodynes, tous constitués d'un haut-parleur muni d'hélices fonctionnant par intermittence, diffusaient les improvisations musicales coproduites par quatre automates, analogiques ou numériques, couplés à quatre artistes audio invités. Tantôt en mouvement, tantôt immobiles, ces médiums de diffusion privilégiés se balançaient à quelques mètres de la tête des spectateurs qui, prévenus, devaient s'attendre à être sujets, par moments, au mal de mer : c'est que la salle tanguait suivant le rythme effréné des aérodynes, envahie par les sons qui voyageaient et envahissaient l'espace ambiant. Les concepteurs sonores, quant à eux, n'avaient pas la partie belle : à la demande des membres de Machine, six artistes avaient été invités à développer des instruments/logiciels électroniques automatisés, dits automates improvisateurs, aptes à interagir rapidement et en direct, à percevoir le début et la fin de l'improvisation de leur partenaire humain, ainsi qu'à accomplir de façon proactive des gestes musicaux significatifs. Lors du concert, les effets concrets du système génératif se sont traduits par des modulations, textes et froissures



sonores variées, excités par les performances rythmiques du percussionniste David Nadeau-Bernatchez et les constructions harmoniques de Mathieu Doyon, pour ne nommer qu'eux. Procédant à la superposition de strates harmoniques grâce à des structures musicales répétitives, ce dernier s'est d'ailleurs distingué en livrant ce qui s'est avéré très certainement la performance musicale la plus achevée : or, cela n'était certainement pas, de prime abord, une évidence. Dur, dur, en effet, pour l'oreille peu aguerrie du néophyte de dissocier les sons produits par le performeur de ceux générés par la machine. Quoi qu'il en soit, le collectif Machine a prouvé qu'il n'avait pas son pareil pour se mettre lui-même en situation de représentation : l'œuvre collective qu'il a créée évoluait de façon notable au contact du spectateur, ce dernier étant appelé à expérimenter des sensations inusitées, à se prêter à une démonstration interactive où il avait, à un moment ou un autre, la sensation on ne peut plus réelle de participer activement à la performance.

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

À mon grand regret, certains événements du Mois Multi me sont littéralement passés sous le nez : c'est le cas de la performance vidéo/audio live *Black Box*, du duo Purform, dont on m'avait dit tant de bien, ainsi que la soirée *Oscillation*, constituée des performances *Back, back, back and forth, forth, forth* du Montréalais Christof Migone et *acceleration + position = Dream : Divination by Oscillation* de son collègue de Winnipeg, Ken Gregory. D'autres ont certainement eu l'heur de me laisser plutôt perplexe, tels que l'installation robotisée interactive *Au bout du fil...* de Sabin Hudon et Catherine Béchar, machine à bruits fabriquée à l'aide de moteurs, de cordes à brûler et d'aluminium qui m'est apparue plus décorative que véritablement réflexive. Fort décevante fut la soirée de performances multimédia du duo Living Cinema, car si l'idée de présenter en direct deux improvisations alliant musique concrète et cinéma d'animation pouvait sembler de prime abord ingénieuse – le processus en soi méritait qu'on s'y intéresse –, les thématiques abordées, elles, touchaient peu parce que difficilement identifiables. Les performeurs, absorbés par la construction, séquence par séquence, d'un film dans lequel un avion kamikaze fonçait droit sur deux gratte-ciel (*Espèces menacées*), n'ont pas su établir un contact sympathique avec le public, triturant machines et logiciels en vase clos, occupés à se surprendre eux-mêmes. On avait beau chercher, le propos nous échappait. Plus intrigant s'est avéré *l'Arc d'apparition*, cinéma « chronophotique » du Torontois John Oswald (on doit le néologisme au géniteur de l'œuvre) : « associant l'aspect contemplatif porté traditionnellement aux tableaux et aux photographies à la façon dynamique de réagir aux œuvres d'écran », l'objet était une installation numérique constituée de trois moniteurs qui diffusaient en continu des portraits en pied de quidams, nus ou vêtus, dont les images « concomitantes mais désynchronisées » apparaissent en filigrane dans un perpétuel fondu enchaîné. Troublant ! Pour couronner le tout, j'ai pu assister, pour mon plus grand plaisir, à la reprise de *Provincetown Playhouse, juillet 1919, j'avais 19 ans* mise en scène par Carole Nadeau, du Pont Bridge². Dans une perspective résolument multidisciplinaire et avec des moyens techniques somme toute assez rudimentaires (jeux de miroirs d'une grande simplicité d'exécution, projections vidéo

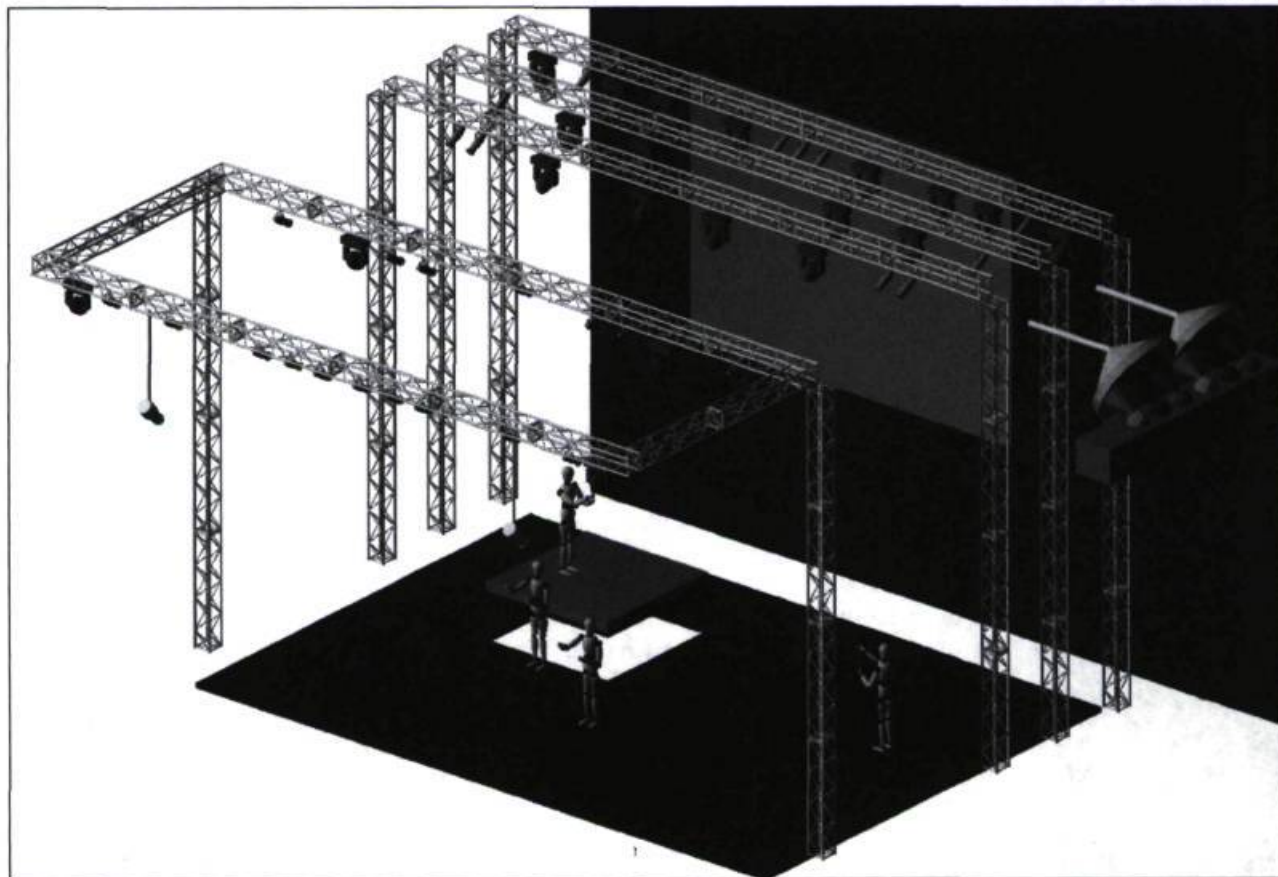
MACHINES 12 : Automates improvisateurs et aérodynes sonores du collectif Machines : abstractions sonores électroniques, performance présentée au Mois Multi 2004. Photo : Martin April.



2. Voir à ce sujet le compte rendu que signe Marie-Andrée Brault, « Le réfléchi », dans *Jeu* 108, 2003.3, p.123-128.

sur écrans de tulle, superposition d'images, etc.), Nadeau convoquait, sur un mode ludique, des stratégies scéniques qui n'étaient pas sans contraster avec la complexité des dispositifs technologiques qui sont généralement l'apanage des œuvres à l'affiche au Mois Multi. Il reste que, contrairement à certaines performances présentées à ce festival, ce qui faisait défaut à *Provincetown Playhouse...* sur le plan de la technique était amplement comblé en ce qui a trait au propos ou encore à la cohérence de la vision esthétique... Lieu du possible et de l'imprévisible, le Mois Multi n'a de cesse, d'une année à l'autre, d'élargir son champ d'action en proposant des œuvres toujours plus originales, la plupart du temps inusitées, jamais conformistes. Certains artistes parviennent à illuminer le son, d'autres créent des symphonies à l'aide d'ampoules électriques, d'autres encore se confrontent à des machines lors de matchs d'improvisation musicale épiques, le tout dans un constant souci de faire émerger les rapports corrélatifs possibles entre les différents langages artistiques et technologiques. Certes, la diffusion d'œuvres *high tech* n'est pas des plus aisées et, parfois, l'on se heurte à quelque démonstration tarabiscotée ou prétentieuse, mais il importe, du moins une fois l'an, de s'immerger dans le multi pour constater qu'après tout certaines expérimentations méritent vraiment qu'on s'y attarde. De cela, l'édition 2004 du Mois Multi a fait la démonstration.

Le castelet électronique du
Laboratoire des Nouvelles
Technologies de l'Image, du
Son et de la Scène (LANTISS).
Plan : Louis-Xavier Gagnon-Lebrun



Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et de la Scène (LANTISS)

Faisant écho aux préoccupations constantes de bon nombre d'artistes multidisciplinaires et multimédias du Québec et d'ailleurs, le Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et de la Scène de l'Université Laval, dont la naissance au printemps fut célébrée en grande pompe, a pour principale ambition de mettre sur pied ni plus ni moins qu'un espace de gestation artistique destiné à faire office de « lieu de rencontre de la pensée créative et de la pensée scientifique ». Espace physique en tout premier lieu, le LANTISS se présente tout d'abord comme une infrastructure constituée de locaux (salle multifonctionnelle à géométrie variable et studios de recherche) munis d'équipements mobiles sophistiqués aptes à animer des espaces scéniques complexes. Espace symbolique, ensuite, il est aussi voué à établir autant de transitions et d'alliances entre les hauts lieux du savoir universitaire et le milieu des arts de la scène. À cet égard, en plus de s'attacher quelques partenaires prestigieux issus du milieu de la création, dont le Centre d'artistes AVATAR, membre du collectif Méduse, et le groupe Ex Machina, piloté par Robert Lepage, le LANTISS a aussi su tisser des liens avec différents centres de recherche en sciences appliquées de l'Université Laval, dont le laboratoire de vision et de systèmes numériques (génie électrique et informatique), le centre d'optique, de photonique et de laser (génie physique et optique) et le laboratoire de robotique (génie mécanique). Captivés par la recherche et le développement de technologies de pointe destinées aux arts de la scène, les chercheurs, scientifiques, techniciens et créateurs membres du LANTISS en sont d'ores et déjà à se pencher attentivement sur les problématiques liées aux langages et aux perceptions engendrés par l'utilisation des nouvelles technologies médiatiques dans l'espace scénique. Tous se sont mis à la tâche avec ardeur et certains d'entre eux peuvent à ce jour se prévaloir de découvertes plus ingénieuses les unes que les autres, dont, entre autres, la conception et la réalisation d'un castelet électronique entièrement mécanisé.

Après avoir fantasmé et palabré à qui mieux mieux autour des révolutions technologiques et de leurs multiples incidences tant espérées que redoutées, les créateurs d'aujourd'hui posent avec de plus en plus d'insistance la question de l'apport des nouveaux médias aux écritures scéniques actuelles et se font un point d'honneur de bousculer au passage nos manières de voir, d'entendre et de percevoir les arts de la scène. Maintenant que la science a doté la création d'infrastructures adéquates et de moyens matériels pour réaliser les visions des uns et des autres, tous les éléments sont en place pour qu'émerge la symbiose tant attendue. Reste à voir si la mayonnaise prendra... **J**