

**Théâtre, installation, machines autonomes et autres bidules
numérico-comiques**
Le mois multi 2^e édition_Québec du 1^{er} février au 2 mars 2001

Alain-Martin Richard

Numéro 79, été–automne 2001

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/46093ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Richard, A.-M. (2001). Théâtre, installation, machines autonomes et autres bidules numérico-comiques : le mois multi 2^e édition_Québec du 1^{er} février au 2 mars 2001. *Inter*, (79), 64–65.

Théâtre, installation, machines autonomes et autres bidules numérico-comiques

par Alain-Martin RICHARD

La deuxième édition du Mois Multi qui s'est déroulée à Québec du 1^{er} février au 2 mars 2001 présentait huit productions aux frontières perméables des genres et des pratiques : théâtre, installation vidéo, art audio en direct, musique et film, installation polymorphe avec « performance », chambre noire habitée par sa photographe même. Comme il se doit, hybridation et mixité, inter et multi s'interpénètrent, provoquant autant de fractures dans les modes de perception.

Expérience multisensorielle, donc, que cet événement qui va du dépouillement à la complexité polymorphe. Dépouillement où l'œil et l'oreille se concentrent vers une expérience méditative (*Le puits*); complexité multicouche qui incite plutôt au mouvement du spectateur et à la dispersion (*machin-E*).

Les productions actuelles dans l'univers hétéroclite du multidisciplinaire (où le « disciplinaire » est de plus en plus souvent escamoté pour ne garder que le « multi ») rendent compte dans leur forme non pas de la complexification du monde ambiant, mais plutôt de la complexification de nos codes de lecture. Comme si notre conscience s'amplifiait et se raffinaît par une plus grande simultanéité des divers « appareils de production » : appareils humains, technologies, mécanismes, éclairage, systèmes de diffusion. Il y avait dans ce Mois Multi du meilleur et du pire, de vieilles choses aux habits tout neufs et de toutes nouvelles choses au regard ancien. Tout comme pour son jumeau montréalais, on est en droit de se demander *Was ist das?* Pardon, je veux dire *Vasistas?* Parce que si le *vasistas* français est une petite ouverture difficilement accessible, son étymologie allemande, qui signifie « Qu'est-ce que c'est ? », s'applique parfaitement bien à l'événement. De quoi s'agit-il?

Dramaturgie et narration

On retrouve dans ce Mois Multi des résidus conceptuels des regrettés *20 jours de théâtre à risque* organisés par Sylvie LACHANCE. Ainsi, deux productions explorent le mode théâtral : *Wanted* et *MeMyLee Miller, portrait bidule d'une femme photographe*. Alors que la première relève de la plus pure tradition théâtrale au sens d'une dramaturgie classique qui se pose comme la résolution d'un conflit, la seconde opère plutôt sur le mode narratif, dans la lignée de l'écriture fragmentée en touches impressionnistes.

Wanted

Wanted, du théâtre israélien Clipa, porte sur le destin tragique d'un « poète » dépossédé de ses mots. Il confie son texte à un agent véreux et ivro-

gne qui, après lui avoir promis monts et merveilles, boit son argent et s'effondre lamentablement devant la machine toute bureaucratique d'une ville en ombres chinoises qui pourrait être la capitale de l'empire austro-hongrois, kafkaïenne et grotesque comme il se doit. *Wanted*, c'est le drame de la manipulation, de l'impuissance de l'individu contre la machine : tous pantins, tous marionnettes d'un pouvoir corrompu qui rêve lui-même de plaisirs extrêmes et de baisés surréalistes. Des corps qui volent, des corps iconographiques, des corps improbables dans leur posture en suspension ou en rétention. Entre cirque et danse, ce théâtre muet porte les accents d'un MAHEU ou d'un LEPAGE prétechnologique. Portée par la lumière et l'ombre comme principal outil de rupture scénographique, la production *Wanted* présente l'angoisse de l'homme devant une machine humaine qui le dépasse de son propre destin. Par une série d'incartades scénographiques – marionnettes, costumes, fils et filins, niches insondables, double perspective simultanée – ce théâtre mixe adroitement les langages de la scène.

MeMyLee Miller

Sur le mode narratif, Carole NADEAU invente à chaque scène un code de lecture pour explorer l'univers sinueux de Lee MILLER, mannequin et photographe, compagne de Man RAY et complice des surréalistes. Par une série de déplacements des points de vue, *MeMyLee Miller* découpe des tranches de vie dont la pérennité vacille entre MILLER et l'auteure-conceptrice. La scénographie est une machine de vision dont les paramètres relèvent de la photographie : le traitement de la lumière, les jeux de lentilles, les parallaxes mobiles, les trompe-l'œil, les effets de chambre noire, les panoramiques cinématographiques traités comme des souvenirs fugaces aux contours imprécis. Beaucoup d'inventions et un superbe travail sonore pour cette production où le densité s'altère malheureusement dans une surenchère d'effets dont les objectifs se dissolvent dans l'espace sans rien ajouter à la compréhension du sujet. Dès lors que le rapport ambigu entre MILLER-NADEAU ne trouve plus son assise dans la biographie somme toute assez mince de MILLER, mais plutôt dans la démarche de NADEAU elle-même, il y a une déperdition de densité, comme une évanescente du matériau de base. Trop de générosité dans une pléthore d'intentions juxtaposées comme autant de fragments issus d'une lecture et d'une relecture de soi-même. Somme toute, la présence de la voix et du corps de NADEAU aurait mieux supporté cette femme-bidule elle-même que le prétexte de MILLER ne le fait.

Installation

Dans la veine du travail de Recto-Verso, *machin-E*, de Berri R. BERGERON et Rachel DUBUC, propose encore une fois un déplacement des points de vue tant théâtral que performatif. La scénographie s'articule sur une installation mobile déposée au centre de l'espace. Contrairement aux dispositifs de visionnement frontal (écran, scène italienne), le regard est ici démultiplié, nous sommes invités à voir du dehors, mais aussi du dedans. Les projections synchrones bougent sur elles-mêmes à l'intérieur d'un cercle parcouru par une boule qui roule sur un pivot central. On peut appréhender *machin-E* comme un tout, mais il faut aussi s'y risquer pour en décrypter les détails, les angles morts gommés par la présence des écrans rotatifs. Le mouvement circulaire continu invalide la linéarité et la frontalité : forcément les angles de vue basculent. Le célèbre *E pur si muove!* de GALILÉE est ici représenté comme une évidence dont on oublie parfois la prégnance. Cette mécanique horlogère montre aussi l'enfermement : toute mécanique horlogère suppose une récurrence implacable et une dégradation imperceptible à chaque passage. Avec ou sans lecture², *machin-E* intrigue dans sa manière de circonscrire l'implacable machine temporelle qui broie tout sur son passage. En ce sens, les textes de DUBUC portant sur les misères et les crimes de l'humanité contre l'humanité trouvent une parfaite adéquation dans cet espace replié sur lui-même, voué à l'entropie permanente.

Dispositifs de l'œil et de l'oreille fascinés

Deux volets complémentaires participent à la ligne éditoriale de cette deuxième édition du Mois Multi : l'image vidéographique et l'art numérique.

L'image vidéographique a été confiée à Eric GAGNON avec son installation active *Fleuve* et la diffusion d'une série de films et de vidéos intitulée *LA*. Dans un cas comme dans l'autre, le prétexte est toujours l'image en traitement vidéographique et la dimension multidisciplinaire des productions visuelles³. Le dispositif visuel et sonore de *Fleuve* vise à développer une atmosphère non narrative où le spectateur est invité à la dérive. Dérive sonore sous l'impulsion de Frédéric LEBRASSEUR, dérive visuelle avec une improvisation de gravure sur pellicule de Pierre HÉBERT, le tout orchestré par Eric GAGNON. S'il y a création originale avec ce *Fleuve*, la présentation de *LA* est beaucoup plus problématique.

La présentation de bandes vidéo sur un écran humain n'est pas du tout convaincante et n'amène strictement rien, tant au plan formel qu'au plan du contenu. La présentation de *LA* (bravo pour la sélection) n'est qu'une soirée de vidéos avec des in-



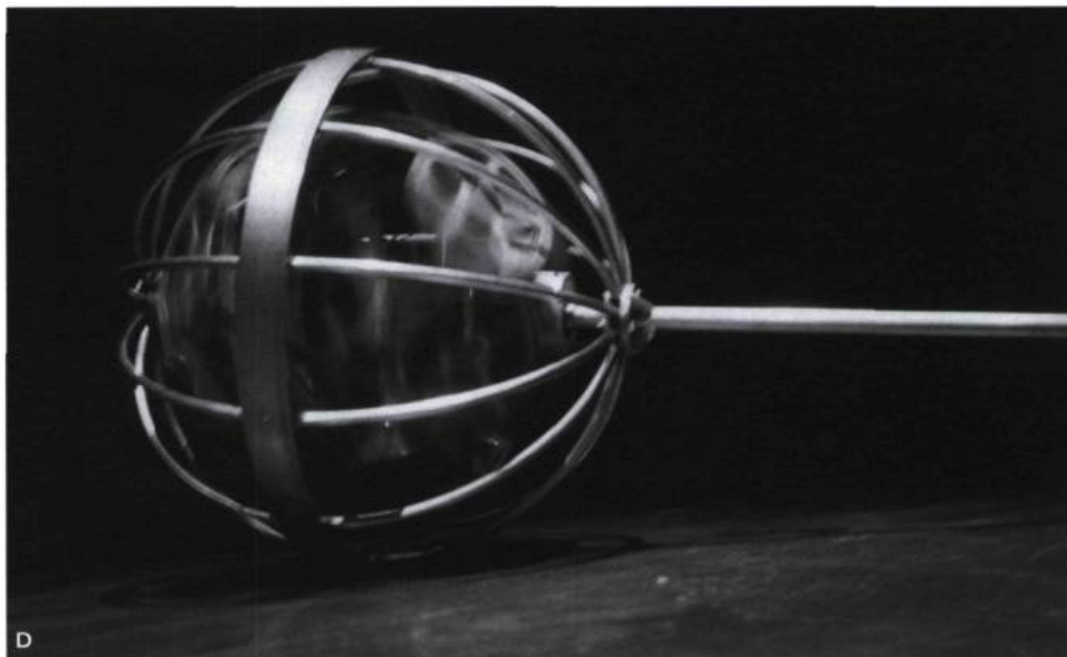
termèdes musicaux. Ce n'est pas la qualité de chacun des éléments qui est en cause, mais plutôt la banalité du dispositif et l'ambiguïté des intentions. Pourquoi cet écran humain, s'il est si peu porteur de sens et n'en suggère aucun ? Pourquoi parler de performance, alors que rien ici ne relève de la performance⁴ ? En effet, nous avons là un bel exemple de présentation multimédia où les médiums sont juxtaposés dans une structure de mixage (*Fleuve*) en direct ou dans des structures linéaires parallèles. Si la tendance de la performance est de se concevoir comme un art hybride intermédiaire, ce Mois Multi pose alors le problème sous l'angle particulier de la cohabitation. Dans ces deux cas, il me semble que le mot performance est utilisé dans son sens anglais, lorsqu'on parle d'une *performance musicale*. Cela n'enlève rien à la qualité de ce qui est présenté, mais on pourrait presque parler de fausse représentation⁵.

Enfin, j'inclurais aussi dans ce volet de l'œil fasciné l'installation vidéo de Marc FOURNEL. *Le puits*⁶ repose sur un mode de perception qui met le cerveau en état de torpeur. Il y a ici de l'envoûtement. Le dispositif, image vidéo projetée dans un puits sur lequel le spectateur doit se pencher, fonctionne comme le feu, cette chose impalpable et indéfinissable dans la profondeur de laquelle les humains se perdent depuis des millénaires. *Le puits* envoûte et vous retient captif de votre propre dérive. Images, textes et sons se concentrent en une mise en abyme réussie de votre propre perception. *Le puits* nous renvoie à nous-mêmes et opère comme un psychotrope qui nous enlèverait toute volonté pour ne laisser active que notre capacité à jouir.

Arts numériques

Enfin, le volet arts numériques soulève une percutante question au cœur même de l'actuelle sensibilité. La projection numérique d'une machine qui peut parler pour soi (*O1* de LITHERLAND et MACSWEEN) contrastait violemment avec la machine numérique totalement autonome et ne parlant que d'elle-même à travers une orchestration de bruits d'imprimantes (*Symphonie numéro 2* de [The User]).

Encore une fois j'avais l'impression que nous opposions ici deux sensibilités. Celle des imprimantes est somme toute désuète, elle provient d'une autre époque où nous découvriions le *sampling* et la boucle, où les machines célibataires pouvaient s'alimenter d'elles-mêmes et finalement s'autodétruire⁷. Les machines mécaniques célibataires se détraquaient et s'épuisaient d'elles-mêmes, alors que les machines célibataires numériques, dans leurs systèmes bouclés, ne s'épuisent jamais, mais se vident ainsi de leur substance significative. Elles ne rouleront jamais assez longtemps pour nous permettre de détecter leur épuisement. Elles deviennent dès lors inintéressantes dans leurs productions *finies*. C'est comme si toutes les potentialités de leur créativité étaient déjà épuisées, puisque mathématiquement prévisibles... même si nous ne vivrons jamais assez longtemps pour entendre ou voir ces créations. Cela n'a d'ailleurs plus aucun intérêt. Il me semble y avoir ici une préoccupation caduque. L'absence de l'humain exclut désormais cette machinerie de notre sphère. Pure fiction, elle s'inscrit dans un univers fictionnel où est injectée une narrativité par procuration. Ces imprimantes ne disent strictement rien. Ce seraient des inventions d'une absurdité pure : aussi inutiles dans leur existence que dans leur finalité. À moins qu'il n'y ait un univers entièrement



machinique et numérique où les bits s'offrent des soirées de spectacle entre deux opérations mathématiques complexes et erratiques qui leur permettent d'envoyer des sondes s'écraser directement sur la surface de Mars... plutôt que de s'y poser en douceur.

À l'inverse, *O1* serait plutôt comme un cabaret numérique humoristique qui réfléchit sur la condition humaine. De fait, ce travail s'aventure dans le monde de la communication et tente de décortiquer les mécanismes qui la rendent possible. « J'ai inventé une machine pour parler à ma place », nous disent les deux artistes. Mais sur un mode où les images deviennent des sons, les sons de percussion des mots, les mots des images. *O1* pose donc le rapport entre la complexité du cerveau humain et la simplicité intrinsèque des machines numériques. Il pose un regard sur la perte entre les deux et sur les portes qu'ouvrent ces relations entre l'intelligence humaine et l'intelligence artificielle. Les battements de tambour, premiers codes de communication à distance, sont ici repris par des tambours électroniques et leurs impulsions permutés en d'autres formes de langage. Chaque battement devient un mot, une image. Le rythme et les notes jouées contiennent dès lors un message complet qui fait appel à d'autres formes discursives.

Du corps et de l'abandon dans d'autres machines

Au centre de *Wanted*, il y a le corps, incontournable. Il est le pivot sur lequel le drame s'articule. La distorsion des corps et leur projection dans des perspectives improbables soutiennent la distorsion du drame. Le corps peau et voix et chair latente se démultiplie dans les filtres et lentilles photographiques de *MeMyLee Miller*. Théâtre, donc. Mais le corps, la présence même du corps, n'est plus retenu dans les autres productions : la présence humaine dans l'installation *machin-E* est facultative ; elle ajoute bien une dimension de l'intelligible, mais ce n'est pas son propos. Présence discrète de manipulateurs et de musiciens producteurs avec *Fleuve*, *LA* et *O1*. Retrait du corps dans la *Symphonie numéro 2* et enfin exclusion de toute présence humaine dans *Le puits*.



Ainsi l'éventail de la sensibilité se déplace selon une perspective qui va du corps central au corps périphérique et jusqu'au corps absent. Il y a non seulement déplacement de perspective, mais abolition du corps dans la machine. Et si *O1* est une forme transitoire du dialogue machine-homme, la *Symphonie* opte pour l'abolition totale de l'humain... D'où, pourrait-on croire, la remise en cause de sa présence même, même comme spectateur. Du tout au corps de *Wanted* au tout machine du *Puits*, les productions de cette édition du Mois Multi ouvrent autant de modes de lecture de nos sensibilités démultipliées.

Vers une politique éditoriale plus précise

Il est cependant difficile d'y discerner une politique éditoriale claire. Il est toujours complexe de créer un événement et un *momentum* autour d'un festival. La formule du Mois Multi me semble ne pas se rendre justice. Il y a d'abord une imprécision des intentions : théâtre, arts médiatiques, installations. Non pas qu'il soit interdit de produire un fourre-tout, mais encore une fois je voudrais souligner la confusion des genres et du vocabulaire qu'on y déploie. Enfin l'événement est peut-être trop dispersé dans le temps. L'étalement dans le temps et l'apparente incompatibilité des genres⁸ peuvent sans doute expliquer une faible assistance. Il faudrait parvenir à bien installer une ligne qui marque clairement de quoi il s'agit. Si le mode dominant est le rapport aux technologies, il serait alors plus percutant de le présenter comme tel et de concentrer les représentations dans un laps de temps plus serré. Il n'y aurait plus un Mois Multi, mais peut-être un événement majeur qui fonderait sa programmation sur l'art technologique dans tous ses états...

NOTES

1 Lire « d'un individu dépossédé de son identité ».

2 Notons au passage que la programmation fait état de « performances ». J'hésiterais beaucoup à nommer le travail de Pascale LANDRY « performance ». L'usage abusif de ce mot montre ici encore une fois une imprécision et une incompréhension de cette pratique dont Québec est pourtant l'un des bastions mondiaux. Pourquoi ne pas simplement parler d'une lecture, puisque c'est bien de cela qu'il s'agit, sans que ce terme ne soit péjoratif? Y a-t-il performance dès lors que le corps est sollicité ?

3 À cet effet, le superbe *Métro* de Pierre HÉBERT est un exemple percutant où l'interdépendance étroite entre les images et la musique confère une vigueur et une densité exceptionnelles à la production.

4 Suffit-il qu'un geste théâtral soit fait en direct pour qu'il y ait performance ? Il me semble que la performance procède d'un mode de pensée qui s'attaque au fétichisme du spectacle et de la marchandise comme outils essentiels et utilitaires de l'échange. La performance veut constamment réinventer les modalités de l'échange symbolique qu'est l'art. À l'acceptation la plus large qu'ait un jour lancée Pierre-André ARCAND, à savoir que « la performance est ce qui se donne comme tel », j'aimerais ajouter « et elle ne saurait être nommée autrement ». En ce sens, je vois difficilement comment une projection vidéo ou une lecture de texte peuvent se donner comme une performance si rien dans la modalité de présentation n'interroge ce rapport au spectacle!

5 On retrouve ce même phénomène dans les affiches qui annoncent les spectacles de danse où les performeurs sont nus sur les affiches, mais jamais dans le spectacle. Il semble y avoir une acceptation tacite de ce mensonge par le public. Pourtant, c'est de la fausse représentation. Comme si tous les vocabulaires devenaient indifférents à leur propre sens et parlaient toujours d'autre chose que ce qu'ils disent ! Étonnante pratique !

6 L'installation vidéo de Marc FOURNEL a obtenu le premier prix de l'événement *L'art qui fait boum*, Montréal, 2000.

7 TINGUELY, dans les années soixante, inventait des machines mécaniques qui créaient des œuvres d'art avant de s'autodétruire. 8 Peut-être que les représentations de *Wanted* auraient été jouées à guichets fermés, par exemple, si le public du Carrefour avait été rejoint, puisque cette production se serait adéquatement retrouvée dans sa programmation.