

ETC



## Les nombres, la machine, et au-delà

Le Mois Multi 9<sup>e</sup> édition (*in\_ex*). Québec. Février et septembre 2008

Patrick Poulin

Number 82, June–July–August 2008

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/34607ac>

[See table of contents](#)

### Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

### ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

### Cite this review

Poulin, P. (2008). Review of [Les nombres, la machine, et au-delà / Le Mois Multi 9<sup>e</sup> édition (*in\_ex*). Québec. Février et septembre 2008]. *ETC*, (82), 59–60.



Québec

## LES NOMBRES, LA MACHINE, ET AU-DELÀ

Le Mois Multi 9<sup>e</sup> édition (*in\_ex*),  
Québec. Février et septembre 2008

es productions Recto-Verso, en collaboration avec Avatar, présentaient en février la première moitié de la 9<sup>e</sup> édition du Mois Multi (*in\_ex*), un festival dédié aux arts multidisciplinaires et électroniques. Une « première moitié », puisque, exceptionnellement cette année, dans le cadre des festivités

du 400<sup>e</sup> anniversaire de la fondation de Québec, le Mois Multi se déroule en deux temps, soit en février et en septembre.<sup>1</sup>

Cette première moitié fut plutôt bien réussie, tant par la qualité de la programmation que par sa densité : les événements et installations ont eu lieu à un même endroit, au complexe Méduse, le temps d'une courte fin de semaine. Aussi, rarement aura-t-on eu l'impression d'assister à la simple démonstration d'effets spéciaux ou à la présentation d'expérimentations technologiques de faible intérêt esthétique – un danger qui guette toujours ce genre de festival. La programmation se partageait ainsi en trois volets, entre des installations, des performances et un colloque.

D'une grande simplicité au plan de la proposition, les installations *The Robotic Chair* et *Augmented Sculpture #1* étaient particulièrement réussies. Comme son titre l'indique, *The Robotic Chair* (Max Dean, Raffaello D'Andrea et Matt Donovan) est une chaise-automate qui, à un moment précis, se désassemble et se remonte de manière autonome, en quelques minutes; une chaise de facture banale, animée et paraissant intelligente, douée de vie – ce qui prête à un anthropomorphisme Walt disneyen. Ainsi, *Robotic Chair* est aussi une installation, outre son dispositif pour intégrer un élément scénique. La chaise qui se donne en spectacle fait aussi partie de la proposition, et ce spectacle passe un peu inaperçu tant on pourrait demeurer émerveillé devant ces prouesses robotiques. De fait, l'automate est juché sur une petite scène carrée que de discrets cordons de « sécurité » encadrent, et on ne sait pas trop s'il s'agit de protéger le fragile automate ou le public, dans un motif fictionnel qui remonte au Golem. Tout cela n'est pas non plus sans évoquer les lignes classiques de Karl Marx sur le fétichisme de la marchandise : « La forme du bois, par exemple, est changée si on en fait une table. Néanmoins, la table reste bois, une chose ordinaire et qui tombe sous les sens. Mais dès qu'elle se présente comme marchandise, c'est une tout autre affaire. À la fois saisissable et insaisissable, il ne lui suffit pas de poser ses pieds sur le sol; elle se dresse, pour ainsi dire, sur sa tête de bois en face des autres marchandises et se livre à des caprices plus bizarres que si elle se mettait à danser »<sup>2</sup>. Ces lignes pourraient aussi bien être juxtaposées à tout un merveilleux suscité au premier degré par la technologie, et à plusieurs des œuvres présentées au Mois Multi, dont *Les errances de l'écho*, de Jean Dubois, un miroir qui « chuchote » lorsqu'on l'effleure. Ce « merveilleux » technologique semble participer de la démarche de plusieurs des intervenants, et

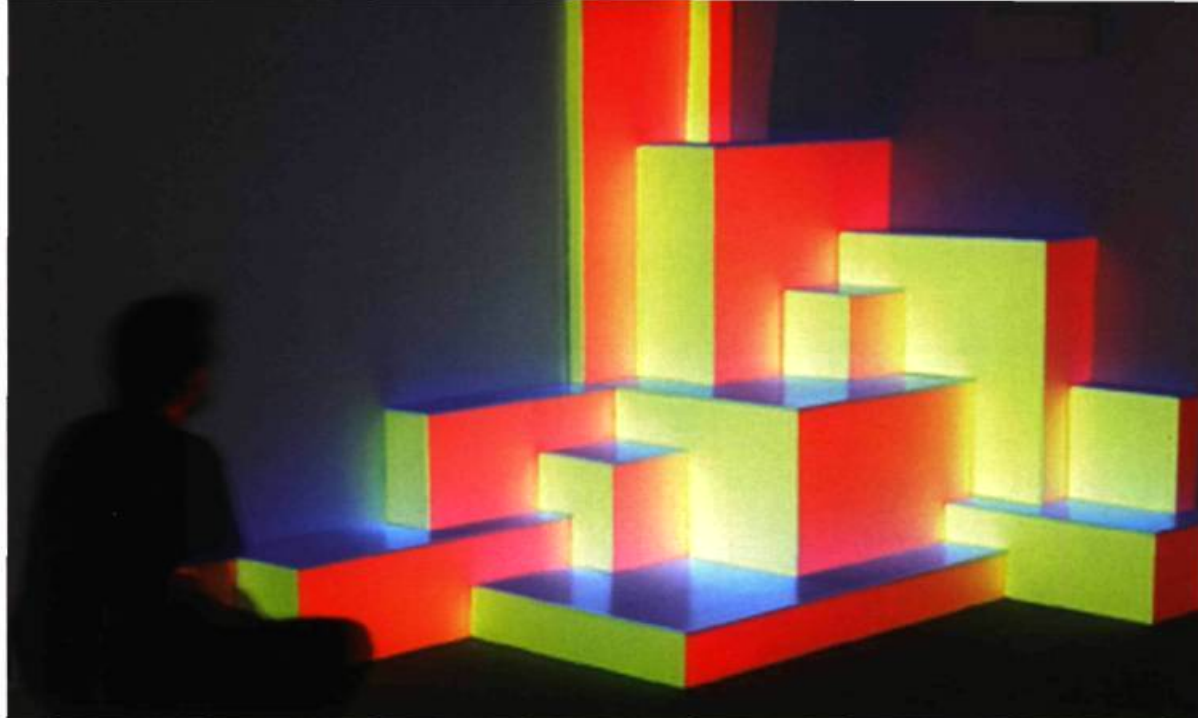


Jean Dubois, *Les errances de l'écho*.

parfois d'une façon critique, si on en croit du moins les échanges tenus lors du colloque (notamment dans les réflexions de Jean Cristofol sur le concept de machine et sur les « embrayeurs »).

*Augmented Sculpture #1* est une installation de Pablo Valbuena, qui intègre un dispositif de son et lumière pour produire un jeu esthétique simple, mais riche. Il s'agit d'une masse de prismes rectangulaires et de cubes blancs, sur laquelle on projette un jeu de lignes lumineuses en mouvement. Ces lignes soulignent les arêtes de la sculpture et en remplissent les surfaces de couleurs saturées, de concert avec le vrombissement d'une bande-son. La technologie utilisée s'efface efficacement au profit d'une gestuelle qui mêle architecture et sculpture et joue des volumes pour évoquer tantôt le film *Tron*, tantôt le jeu vidéo *Q-Bert* et tantôt la pureté d'un classicisme gréco-romain. Bien sûr, au-delà de ces lignes de fuite, cette installation ouvre à une forme d'*op-art* augmenté, dont les enjeux sont plus perceptifs que conceptuels (et, donc, nulle trace du Golem ici).

Le colloque intitulé *Supervitesse et wikimémoire* réunissait des intervenants qui ont semblé prendre plaisir à communiquer ensemble ainsi qu'avec le public : pour la plupart enseignants ou praticiens proches du milieu des arts, ils ont su non seulement nous faire part de leurs recherches, mais aussi poursuivre la discussion au-delà de ce qui avait été préparé, et ce, dans un climat très détendu (ce qui n'est pas le cas de tous les colloques), qui était tout sauf stérile. Un



Pablo Valbuena, Augmented Sculpture # 1.

seul intervenant ne gravitait pas autour des arts, et il a livré une conférence qui a particulièrement captivé l'auditoire : Alexandre Guay, spécialisé en philosophie et en histoire des sciences. Sa présentation sur l'accélérateur de particules du détecteur *Atlas* a posé un fécond contrepoint aux autres conférences. D'ailleurs, sans rien enlever aux autres conférenciers, il serait à souhaiter qu'on invite plus d'intervenants qui échappent au monde de l'art.

Le colloque a aussi donné lieu à de solides présentations, à la fois rigoureuses et simples, sans trop verser dans la phraséologie universitaire. La conférence plénière fut particulièrement fructueuse, et on a pu voir s'opposer, autour du thème du « flux » et de l'isolement (Robert, Montal), une perspective communicationnelle et intersubjectiviste (Leblanc, Parra) ainsi qu'une perspective pragmatique proche du courant deleuzien, ou présentant le flux comme du mouvement imperceptible (Cristofol, Guay). On a donc ainsi opposé un concept d'interface et un concept d'embrayeur, et ces échanges ont dépassé les banalités sur l'expérimentation technologique qu'on aurait pu craindre d'entendre, pour prendre une couleur nettement plus critique, soucieuse de considérer des enjeux sociaux qui dépassent de loin le bricolage électronique. Le colloque a ainsi pleinement participé au festival. Des performances étaient aussi au programme, dont quelques-unes qui avaient été ou allaient être présentées à Montréal (*Feed* et *Scarface* à l'Usine C, *Cubing* à Muteq). Avait aussi lieu la première mondiale de *Final Vinyl*, d'Emmanuel Madan (Montréal), une performance sonore délicate et qui débute lentement, non sans évoquer le son d'un David Kristian (*Room Tone*). En fait, cette performance démarre peut-être trop lentement, mais elle débouche heureusement sur un moment hypnotique qui, s'il survient un peu tard, vaut l'écoute à lui seul. Madan travaille à partir de quatre tables tournantes et autant de disques microsillons (« vinyles »). Des micros captent le son de la butée du disque, cet espace de clôture qui n'est pas destiné à l'écoute, en plus de capter le

son vide et laineux caractéristique du vinyle. Chaque tour que fait le disque émet ainsi un « toc » texturé qui prête à une pulsation minimale et à un embryon de musique. Simultanément, une langue de lumière qui se reflète sur chaque disque est filmée, traitée puis projetée sur un écran, et on compte un écran pour chacune des quatre tables tournantes. Au motif texturé du disque vide correspond donc le motif d'une corolle de lumière, qui donne l'impression de traduire le son pulsé. L'ensemble est assez contemplatif, mais la finale se montre franchement lyrique, en évoquant tour à tour une échographie doublée d'un battement de cœur, un sonar, un motif floral, un tour de potier, le fantôme de mollusques doublés d'un fond sonore océanique... Il s'agit d'un effet très prenant qui dépasse encore le simple tour de magie technique pour produire un effet esthétique assez généreux.

Par ailleurs, chacune des journées du festival se terminait par une conviviale prestation sonore au café l'Abraham-Martin, également situé dans le complexe Méduse.

Bref, il s'agissait d'un festival qui avait tout du festif, sans pourtant manquer de rigueur. Et on attend la suite.

PATRICK POULIN

**Patrick Poulin** est doctorant en littérature comparée à l'Université de Montréal. Il a complété une maîtrise en littérature comparée (qui portait sur le problème de l'écriture dans le jeu vidéo) et un baccalauréat en philosophie. En tant que chercheur, il s'intéresse autant aux nouveaux médias (jeu vidéo et épistémologie des nouveaux médias) qu'à la philosophie (Deleuze, Wittgenstein, Benjamin), à la littérature (Kafka, Joyce), à l'art contemporain, de même qu'à l'influence ou à l'histoire du capitalisme comme culture. Il a publié en 2007 une fiction romanesque intitulée *Morts de Low Bat*, aux Éditions du Quartanier.

#### NOTES

<sup>1</sup> La programmation de septembre sera annoncée au printemps. Le lecteur qui voudrait prendre connaissance de la programmation passée et à venir du Mois Multi consultera le site web [www.moismulti.org](http://www.moismulti.org).

<sup>2</sup> Karl Marx, *Le Capital*, Livre 1, première section, chapitre premier, partie IV.



Emmanuel Madan, *Final Vinyl*, Performance.