

Art interactif ! Nouvelle stratégie ou retour aux sources ?

Alain-Martin Richard

Number 115, Fall 2013

Performatifs

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/70118ac>

[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. (2013). Art interactif ! Nouvelle stratégie ou retour aux sources ? *Inter*, (115), 46–52.

Si la musicienne de mon corps ne me touche pas, l'interaction n'aura pas lieu et *Pièce touchée* n'existera pas comme expérience artistique. Si le chef d'orchestre ne me donne des consignes dans mes écouteurs, l'interaction n'aura pas lieu et *Le sacre du printemps* ne sera pas une chorégraphie avec 150 non-danseurs. Si ce spectateur refuse le jeu, il n'y aura pas de travesti surnuméraire dans *Changing Room* et la prise en charge du désir n'aura pas lieu. Si la manipulatrice de mon corps ne me guide pas à travers l'espace réel, l'interaction n'aura pas lieu et je ne naviguerai pas dans l'espace virtuel de C.A.P.E. Si je reste immobile et refuse toute modulation de ma présence, la construction du regard n'aura pas lieu et le *Tête-à-tête* s'évanouira dans le néant. Si je ne prends pas la place du comédien, *Kitchen* restera un mauvais film théâtralisé. Si je reste immobile pendant toute la représentation, *Outrage au public* me fera quand même disparaître, mais je n'en aurai aucun plaisir. Si personne ne traverse le tapis rouge au bras d'une galante escorte, le *Carrefour dément* ne sera qu'une démonstration ratée de glorioles éphémères.

ART INTERACTIF ! NOUVELLE STRATÉGIE OU RETOUR AUX SOURCES ?

► ALAIN-MARTIN RICHARD

Que se passe-t-il au moment de la représentation lorsqu'elle repose sur l'inclusion du spectateur ? De quelle manière cette intervention vient-elle modifier l'intention de l'artiste ? Quel est le rôle profond du spectateur intervenant dans le déroulement du projet artistique ?

Si dans leur forme traditionnelle le théâtre, la danse, les arts plastiques, restent dans les domaines de la contemplation, de la réception, de la perception audiovisuelle, et si l'art électronique crée des machines de méditation, il faut bien aussi reconnaître une pratique de l'art interactif qui me semble de plus en plus présente dans les créations récentes¹.

Plusieurs manifestations artistiques seraient soit tronquées, soit proprement inexistantes sans cette interaction avec le public. Ce dernier doit d'ailleurs être renommé selon les circonstances. Voyons quelques propositions où l'interaction est à la source de l'œuvre et en constitue parfois même le seul matériau. Du *Mois Multi* 12, 13 et 14, du *Périscopie* et de *Folie/Culture*, voici cinq propositions d'interaction.

Malgré leurs modalités différentes, il me semble que la participation du public, son interaction directe, relève de la volonté de raviver l'expérience artistique et esthétique dans le corps même du spectateur. En ce sens, cette attitude de l'artiste rejoint sans doute les premières manifestations collectives (de l'art) que sont les rituels. Je pense ici aux danses et aux chants



traditionnels dans toutes les cultures du monde. De ces rituels de chants, de danses et d'exploits physiques qui proposent une atteinte collective de l'extase, une initiation, un passage vers l'âge adulte, notons l'Oukouli chez les Hamers d'Éthiopie², où la flagellation des femmes et la course sur le dos des bœufs pour les jeunes adolescents agissent comme une mise en scène métaphorique de la vie sociale. Ce besoin des rituels est assouvi par les formes interactives et participatives que l'on retrouve dans la performance, la manœuvre, le théâtre, les installations et les interventions numériques.

LE SPECTATEUR-MATÉRIAU

À mon sens, c'est lorsque que le spectateur devient le matériau de l'œuvre qu'il y a la plus grande proximité entre l'art et l'expérience esthétique, c'est-à-dire que cette position est sans doute la plus holistique que l'on puisse concevoir. La proposition de l'artiste soumise au spectateur est acceptée dès lors que ce dernier consent à devenir « matériau ». Lorsque ce matériau a en plus une certaine marge de manœuvre et peut intervenir dans la réalisation même de l'œuvre, il me semble que l'art prend ici tout son sens. L'art devient alors non pas une manifestation ou une représentation, mais cette rencontre entre un artiste et un spectateur qui s'associent pour produire un objet ou une action qui est l'empreinte de cette rencontre réifiée. Il y a ici

un agir communicationnel qui atteint une dimension qui va bien au-delà de la communication. On se retrouve ainsi aux antipodes d'une œuvre de type contemplatif. On s'éloigne aussi des projets interactifs primitifs où le spectateur devient un simple manipulateur, comme on le verra plus loin. Dans *Tête-à-tête*, le spectateur unique constitue la moitié du projet : il doit se dépouiller de la perception qu'il a de lui-même pour devenir un être composite, l'autre moitié venant de l'artiste. Dans *Carrefour dément*, chaque passant qui veut emprunter le tapis rouge y trouve son moment de gloire, accompagné par une escorte lumineuse, applaudi par la foule, flottant sur un hymne national. Il en va de même pour *Touchée-2* où chaque spectateur est à la fois le lieu, la matière et la scénographie de la performance.

CARREFOUR DÉMENT / MANŒUVRE URBAINE / Folie / Culture³

Au coin des rues Saint-Joseph et Dorchester, deux personnes déroulent un tapis rouge et un amiral en costume d'apparat accompagne les passants en les faisant passer d'un trottoir à l'autre. Sur des estrades montées au coin de l'une des rues, une foule applaudit pendant qu'on entend un hymne national. De l'autre côté, face à elle, quelqu'un tient une affiche où est inscrit « Applaudissez ! ». Avec *Carrefour dément*, Folie/Culture vient modifier le déroulement chronométré des feux de circulation qui gèrent nos déplacements dans la ville. Le carrefour urbain est essentiellement un espace invivable, un lieu de passage partagé entre véhicules et piétons. C'est un espace meurtrier où se déroule une lutte inégale entre la tôle et la chair : ici viennent mourir chaque année des distraits, des handicapés, des vieillards trop lents, des suicidaires. À chaque changement de feu, deux performeurs déroulent le tapis rouge, et l'amiral invite alors une personne à l'emprunter. Sous les applaudissements nourris d'un faux public installé sur des estrades et d'un vrai public aléatoire qui circule tout autour, il y a mixité de l'art, du rituel de la gloire et de la circulation régulée dans une ville. Manœuvre urbaine parce que sans spectateurs avertis, le *Carrefour dément* prend forme dans ce passage où performeur et spectateur-matériau prennent possession de l'espace urbain, effectuant un détournement de la fonction convenue du carrefour.

TÊTE-À-TÊTE / PERFORMANCE MULTIDISCIPLINAIRE / Stéphane Gladyszewski⁴

Ma responsabilité en face d'un visage me regardant comme absolument étranger [...] constitue le fait originel de la fraternité⁵.

EMMANUEL LÉVINAS

Pour ce huis-clos entre deux personnes, il faut un passage obligé dans l'obscurité, il faut ces dix pas initiatiques qui sont désormais⁶ le signal de l'abandon de soi. À partir de cet instant, il faut se laisser dériver dans le subterfuge et jouer le jeu. Il s'agit d'un dispositif qui permet d'affronter l'image de l'autre pour s'en couvrir et, peut-être, se l'approprier. Mais il se peut aussi que l'on devienne soudé dans l'emprise de son reflet, dénaturé par une moitié de visage qui ne nous appartient pas. On pourrait même en profiter pour s'interroger sur la validité de son propre portrait, celui que l'on voit tous les matins en s'ébrouant de la nuit.

Un assistant m'invite à placer mon visage dans un moule plein où seuls les yeux sont percés. Regardant dans un miroir, je vois que mon visage a perdu toute personnalité, qu'il n'est plus que ce masque blanc, lisse, maintenu vivant par deux yeux inquisiteurs. Sur mes oreilles : des écouteurs. Devant moi : la nuit profonde. Mais bientôt, des images fugaces s'accrochent dans des couteaux de lumière, dessinant des mains, un dos, un corps qui s'approche. Par des jeux de lumière, de transparence, de diffraction, par de subtils déplacements de ce corps qui manifestement veut prendre contact, j'en viens à désirer cet autre qui peut-être me redonnera mon visage. Alors s'engage une étrange danse de proximité et d'invisibilité dans un jeu d'effets visuels tout en transparence et en réfraction. Puis soudain un demi-visage droit, qui n'est pas le mien, vient se superposer au mien réduit à sa demie gauche. Mes yeux ont le format de ceux de Gladyszewski, mon visage pourrait être le sien, comme ma barbe blanche

1 *Carrefour dément*, manœuvre urbaine de Folie/Culture dans le cadre des activités satellites de la *Manif d'art 6*, Québec, 2012. Avec Adam Bergeron, Boris Dumesnil-Poulin, Céline Marcotte, Alain-Martin Richard, Fnoune Taha et de nombreux participants comme faux public. Photo : Charles F. Ouellet.

2 Stéphane Gladyszewski, *Tête-à-tête, Mois Multi 14*, Québec, 2013. Photo : Stéphane Gladyszewski.



et brune, pareille à la sienne, se distinguant dans un camaïeu de chair. Je veux à tout prix compléter mon image, retrouver mon visage en parfaite adéquation avec le sien. Ici même, dans les machineries de l'illusion, nos traits respectifs se confondent dans une osmose improbable et pourtant aussi réelle que la conscience de l'autre en nous.

Les performances de Gladyszewski frôlent la disparition du corps et son épiphanie dans des apparitions difformes qui sont autant de constructions de l'esprit. Il crée des fantômes de nos fantasmes, des images concrètes de nos rêves et de nos devenirs potentiels. *Tête-à-tête* met en jeu le visage, ce « visage d'autrui » que Lévinas définit comme le lien essentiel de notre humanité : « L'infini se révèle dans le visage d'autrui sans qu'aucun contenu dogmatique, aucune rationalité, aucune démonstration philosophique ne soient nécessaires. J'entre en relation avec lui, et la totalité se brise. L'extériorité se manifeste. Il est en même temps le révélé et le révélateur. Il dépasse l'idée de l'autre en moi, et je suis mis en question⁷. »

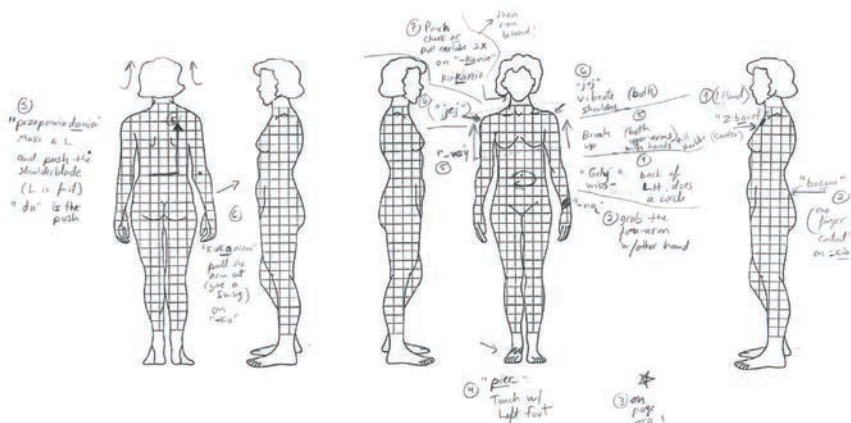
La force de cette supercherie de l'image, de ce subterfuge qui va de la négation du visage du « visiteur » à sa reconstruction dans une hallucination partagée entre l'artiste et lui, la force de cet objet étrange réside justement dans la perte de l'égo magnifiée à même les retrouvailles d'un moi permuté en quelque chose d'autre. Je suis ici, encore, mais je ne m'y reconnais que dans la fusion avec le visage de l'autre. Je suis alors un être nouveau, ni tout à fait *artiste* ni tout à fait *visiteur*. Je suis une nouvelle configuration qui présume de mille autres incarnations. Et, comme souvent dans le travail de Gladyszewski, cela tient à la maîtrise des outils, à la précision et à la complémentarité du visuel et du sonore : mains découpées par un trait de lumière, effet de miroir qui devient translucide, glissement de l'opaque vers l'évanescence, juxtaposition des formes sur une ligne médiane...

Cette chose innommable de l'artiste montréalais est un des moments forts du *Mois Multi 14* en ce qu'elle s'intéresse à mon intégrité, sans la nier tout à fait mais en lui adjoignant une dimension nouvelle, une épaisseur inattendue qui est celle de l'autre. Toute interrogation que je soulève devant un nouveau visage est ici d'une plus forte prégnance encore parce qu'à cette interrogation spontanée et naturelle s'ajoute la déroute d'un questionnement sur mon propre visage, que je ne reconnais plus, même s'il me semble partiellement familier. *Tête-à-tête* de Gladyszewski se situe aux confins de la psyché, là où se déroulent tous les combats de la raison et de l'instinct, là où exultent tous les fantasmes et les mythes, là où l'art prend sa source même, lorsque le symbole s'installe dans le monde.

PIÈCE TOUCHÉE N° 2 / PERFORMANCE INTERACTIVE / Kenji Ouellet⁸

Parmi les pièces de faible niveau technologique, cette *Pièce touchée n° 2* est un véritable choc électrique de sensualité flirtant avec l'érotisme au bord de son explosion. Pièce intime s'il en est, ce morceau de palpation accueille dans l'obscurité quatre personnes à la fois qui, de plus, ont les yeux bandés. Ces quatre performeurs entreprennent alors une exploration intime du corps, touchant ici, palpant là, pinçant la peau, effleurant le cuir chevelu, tapotant le zygomatique, pointant le plexus... Chaque partie du corps touché correspond à un son, le corps se transformant progressivement en un instrument de musique. Le pianiste Kenji Ouellet, avec l'aide de trois complices, métamorphose le corps vulgaire en corps vibrant dont chaque partie devient un déclencheur sonore, avec ses propres vibrations, sa propre tonalité. Une fois la permutation du corps achevée, les musiciens, pianistes au doigté subtil, s'en servent pour rejouer le morceau. Puis une narration se greffe à la pièce musicale, emportant le cerveau vers une autre dimension.

Pièce touchée n° 2 propose une plongée dans le vide des sens. C'est une *abstraction concrète* en ce sens que le cerveau est court-circuité pour céder toute la place au toucher et à l'audition, comme si nous n'existions plus, même si tout le corps crie d'un plaisir supplicié. Le cerveau désarçonné ne sait plus comment décrypter ce fluide qui le traverse. Dans la douceur des contacts, les tensions subtiles suggérées, les glissements sur la peau, la sensualité migre vers l'érotisme, alors que le rationnel aboli nous abandonne au désir. Nous sommes alors, à notre grand étonnement, au bord de l'extase⁹. Nous voudrions que cela ne s'arrête jamais.



LE SPECTATEUR-MANIPULATEUR

Le moteur de réalité de Partaik est un instrument sonore et visuel qui invite le spectateur à devenir manipulateur. Dans le domaine de la lutherie numérique, ce jouet permet par un travail mécanique d'explorer la ville à la fois comme configuration architecturale, visuelle et sonore. L'immense base de données est constituée de captations sonores selon des configurations physiques de la ville et ses fonctions usuelles : église, trottoirs, centres commerciaux, etc. L'œuvre d'art est donc ici un instrument immobile qui attend un utilisateur. Nous avons le même type d'interaction avec *Tunnel*. La sculpture cinétique n'est qu'un objet de passage, de nature industrielle. Mais lorsque le ou les spectateurs passent à travers, le tunnel s'anime, roule comme une vague, devient matière visuelle avec ses effets optiques et cinétiques. Le spectateur ici aussi devient manipulateur d'une œuvre sculpturale, immobile et fixe par définition, mais se déployant dans sa synergie lorsque physiquement traversée. Dans *Dérive*, le spectateur est invité à pénétrer dans l'écran. En s'en approchant, en se déplaçant dans la pièce, il intervient directement dans le déroulement de la projection, il transpose ses propres mouvements dans la ville qui se met à basculer, à s'ouvrir, à s'incurver, à se moduler sur les mouvements du spectateur-manipulateur. Le corps entier est engagé dans l'action, ce qui lui permet de pénétrer au plus profond de l'œuvre, d'en révéler toute sa matière, toute sa force symbolique, toute son étrange beauté.

- 1 Kenji Ouellet, *Pièce touchée n° 2*, *Mois Multi 13*, Québec, 2012. Photo : Kenji Ouellet.
- 2 James Partaik, *Moteur de réalité*, *Mois Multi 13*, Québec, 2012. Photo : Isabel Rancier.
- 3 François Quévillon, *Dérive*, *Mois Multi 14*, Québec, 2013. Photos : François Quévillon.
- 4 Rejane Cantoni et Leonardo Crescenti, *Tunnel*, *Mois Multi 14*, Québec, 2013. Photo : Isabel Rancier.

MOTEUR DE RÉALITÉ / PERFORMANCE / James Partaik¹⁰

James Partaik, par d'innombrables captations sonores, a constitué une banque de données qui deviendra la cartographie numérique du centre-ville de Québec. Assis sur une chaise pivotante munie d'un instrument de contrôle par le biais d'un curseur, le performeur nous propose un survol urbain. Il nous invite à un déplacement vertical, nous emportant au-dessus de la ville par hélicoptère. Ce véhicule omniprésent qui surveille la circulation est devenu une marque des grandes cités. Par contrôle à distance, il éjecte cet oiseau bruyant, nous invitant à en prendre la place. Sur le mur, une carte satellite se déploie. Le performeur toujours assis aux commandes de son fauteuil, la chaise tourne sur elle-même dans un sens puis dans l'autre, accélérant le rythme. Le curseur ainsi entraîné active les sons et les bruits enregistrés. Alors surgit une tout autre perception de la ville : elle devient le lieu de toutes les sonorités, du brouhaha des foules, des conversations furtives et incomplètes, des sonneries de clochers, de la circulation, des chuchotements. Être sonore, la ville se déploie ainsi dans une autre dimension : c'est que, tout en la visualisant dans son ensemble, nous pouvons par explorations minutieuses écouter son langage. Les captations sonores surgissent et s'évanouissent au passage du curseur. Bien assis dans son fauteuil, le performeur peut à loisir s'offrir une lecture audio de l'espace urbain.

Avec cet appareil, Partaik propose un instrument sonore extraordinaire ; il invite d'ailleurs le public à jouer avec lui, à faire sa propre lecture de la ville, à fouiller en son ventre la masse sonore qu'elle représente. Étrangement, personne n'en fera usage. C'est qu'il y a comme un hiatus, entre les attentes et la performance en tant que telle, qui n'a pas vraiment éclaté, comme si la performance n'avait pas eu lieu. Nous avons ici un véritable dispositif qui se déploie en deux phases. Il y a d'abord la captation qui est une manœuvre en soi puisque Partaik parcourt la ville, rentre chez les gens – à Montréal, il avait d'ailleurs tracé des lignes droites d'enregistrement, demandant aux gens d'entrer chez eux et de ressortir par la porte arrière –, cueille au passage le foisonnement de la vie, la mécanique et l'organique du son. Cette banque constitue en soi un corpus gigantesque et remarquable. L'outil développé par Partaik et un ami programmeur est unique et permet une variation infinie de lectures, rejoignant en cela l'incommensurable parc d'instruments sonores développé dans les dernières décennies. Mais je crois que cet outil, suivant en cela le souhait de Partaik, devrait ensuite et plutôt fonctionner dans une installation, invitant le public à produire sa propre danse sonore de la ville. Les attentes du performeur ne seront pas comblées lors de sa prestation au *Mois Multi* 13.

DÉRIVE / INSTALLATION INTERACTIVE / François Quévillon¹¹

Avec *Dérive*, Quévillon invite le public à déambuler, à dériver dans un lieu balayé par les forces météorologiques. Il s'agit d'une projection numérique d'une ville virtuelle en 3D, augmentée par des données en temps réel grappillées sur le Web : la température, les averse, le moment du jour... Les villes elles-mêmes sont reconstituées à partir d'images satellites, de photos, de cartes toponymiques, etc. Par un travail de juxtaposition, de *mapping*, de transcodage, on obtient une ville virtuelle



2

où certains secteurs atteignent une plus grande luminosité en fonction de la quantité d'informations recueillies sur ce secteur. Quévillon ayant fait une résidence à Avatar, la zone immédiate autour de Méduse avec le lien « Côte d'Abraham » est particulièrement lumineuse. Les édifices sont montés comme des trames pointillées translucides, et l'on peut y pénétrer en passant à travers des murs évanescents. Ainsi, on peut en marchant dans l'espace faire basculer la ville, l'aborder par le ciel ou par un des points cardinaux, s'en approcher, remonter la rue de Saint-Vallier ou passer sous les bretelles de l'autoroute Dufferin. Ce paysage, à la fois exact et pourtant transparent, subit en direct les aléas de la température extérieure : le vent s'entend et se voit, la neige ou la pluie trace un voile laiteux tombant dans l'angle réel de l'averse.

La base de données impressionnante est donc traversée par d'autres données en temps réel qui sont interprétées comme des modulations immédiates de l'environnement. Le côté *trash* bascule alors dans une déambulation poétique où la curiosité de la découverte et la puissance d'évocation d'un nouveau territoire nous aspirent dans un voyage intérieur proche d'une expérience spirituelle. Quévillon présente ici un portrait de dix villes, mais il continue à augmenter son périple autour du monde. Lors de la projection, celles-ci s'enchaînent dans un intervalle de six minutes. Une caméra infrarouge capte les déplacements des spectateurs et transmet leur positionnement pour interagir avec la ville projetée.

TUNNEL / INSTALLATION CINÉTIQUE / Rejane Cantoni et Leonardo Crescenti¹²

Le duo argentin présente un tunnel de six mètres de long, un objet strictement mécanique. Il s'agit d'une série de cadres en aluminium attachés à un axe central et espacés à distance constante. Lorsqu'on appuie sur un cadre, il cède puis reprend sa position initiale. En s'engageant dedans, le spectateur-manipulateur imprime un mouvement au sol qui se dérobe puis revient à sa position inerte grâce à des ressorts. Par son passage, le tunnel entier s'anime, bouge en une vague continue ou dans des soubresauts frénétiques, selon l'interaction du manipulateur. Une troupe d'enfants excités provoquera une cinétique différente d'une personne marchant à pas mesurés et réguliers. Selon que l'on soit manipulateur actif à l'intérieur du tunnel ou spectateur contemplatif à l'extérieur, on a une perception différente et porte une expérience distincte. Les effets de lumière et surtout l'effet cinétique rappellent certains films français des années soixante où les jeux cinématiques des lumières du métro dans les tunnels et quais des gares étaient mis en évidence.



3



4

LE SPECTATEUR-INTERPRÈTE

Au théâtre, suivant en cela la tradition du cabaret où les comédiens interpellent directement le public, le quatrième mur constitue pour plusieurs un obstacle qu'il faut franchir, sinon abolir. On se souviendra ici du théâtre interactif des années soixante et soixante-dix lorsque le théâtre politique proposait des expériences plutôt fascinantes : une résille jetée sur l'assistance dont elle devait se dépêtrer, un débat animé entre public, auteurs et comédiens qui avait nécessité l'intervention de la sécurité¹³, des insultes jetées au visage de ce public anonyme pour le faire sortir de sa torpeur, etc. Des tentatives récentes essaient aussi de faire sauter ce quatrième mur. Dans *Changing Room*¹⁴, la participation d'un volontaire est nécessaire pour atteindre un objectif éducatif, ou à tout le moins pour présenter un acte libérateur : la scène élisabéthaine avec son proscénium se projette dans le public ; les comédiens y déambulant sont à portée de main, ils s'insinuent pour ainsi dire à travers les spectateurs. Nous avons donc ici un double jeu, à la fois physique et psychologique. Dans *Kitche*¹⁵, le spectateur-interprète est absolument indispensable : comme ils sont au cœur même de la question de l'art en tant que représentation symbolique et expérience esthétique, les quatre comédiens troquent leur place avec le public et se font progressivement remplacés par quatre spectateurs qui deviennent des interprètes. Ces interprètes élus, toutefois volontaires, se transforment ici en marionnettes, car ils répètent les propos qui leur sont soufflés dans les oreilles, mais en marionnettes vivantes. Par leur présence, par leur personnalité, ils transposent naturellement la notion de jeu, de l'*acting*. Contrairement aux comédiens professionnels qui prêtent leur corps et leurs habiletés à réciter le texte de quelqu'un d'autre selon les directives d'un metteur en scène, ces spectateurs-interprètes se prêtent bien sûr au jeu scénique comme outil de représentation, mais en conservant leur pouvoir d'improvisation, leur hésitation, leur déroute. Dans *Le sacre du printemps*, le spectateur invité à faire des actions quelconques ne sait pas avec précision à qui s'adresse la commande. Mais comme tous les spectateurs partagent cette imprécision, cette ignorance du déroulement, l'ensemble du jeu devient une création collective improvisée à partir de consignes qui s'augmentent ou se télescopent mutuellement. Ce jeu des corps en mouvement met en place une foule qui est simultanément regardeuse et actrice, où chacun peut se retirer le long des murs pour observer son voisin ou sa voisine devenir Roméro ou Aurore, pendant que lui n'est qu'une tige de foin se balançant dans le vent ; ou alors, et voilà qui est fort amusant, où chacun peut devenir lui-même une des quatre Aurore qui lors d'une représentation se sont partagé le rôle avec une spontanéité si naturelle que seul le metteur en scène avait pu en décider ainsi.

LE SACRE DU PRINTEMPS / BALLET INTERACTIF / Roger Bernat¹⁶

À l'entrée de la salle, on nous remet une paire d'écouteurs. Instrument obligatoire pour devenir les danseurs-marionnettes de Roger Bernat. Sur les quatre murs, des mots plaquent grossièrement le décor : *forêt, colline*, agissent comme des points cardinaux et proposent un paysage cliché que nous habitons immédiatement. Nous réagissons avec complicité aux ordres que le chorégraphe-metteur en scène nous dicte au creux de l'oreille. Comme il travaille avec trois canaux, les messages sont clairs. La foule se déplace en chassé-croisé pour atteindre la colline ou la forêt de l'est ou de l'ouest, *Le sacre du printemps* de Stravinsky en trame sonore environnante. Et rapidement, nous reconnaissons la chorégraphie de Pina Bausch, réifiée avec maestro dans le film *Pina* de Wim Wenders, présenté récemment au Clap. Puis, les choses se compliquent, les messages univoques font place au doute et au scepticisme lorsque Bernat énonce : « L'un de vous est Aurore » ou « L'un de vous est Roméro ». Une certaine confusion s'installe. Les commandes unidirectionnelles se dissolvent dans une nouvelle interaction entre les spectateurs-acteurs-danseurs. Les rôles sont soudainement assumés selon une série d'ententes tacites transversales. Nous aurons différentes Aurore, différents Roméro ; nous aurons parfois plusieurs pucelles, là où nous aurions dû n'en avoir qu'une. Cet aspect ludique qui vient en quelque sorte alléger le drame sacrificiel de celle que les aïeux destinent à larilo, le dieu slave de la nature, induit



au spectacle une donnée nouvelle. Nous sommes devenus de véritables interprètes, tous se prennent au jeu : nous nous balançons au vent comme des roseaux, nous marchons en piétinant le sol avec frénésie, nous nous frappons à mort du voile rouge du destin, nous nous rassemblons en masse sur une colline, nous encerclons Aurore dans une ronde menaçante... Bien sûr, l'érotisme affleurant de la chorégraphie de Marie Chouinard¹⁷ n'y est plus, il est remplacé par le plaisir anodin d'un petit bonheur. Pendant la représentation, nous nous prenons à trouver tout le monde « beau », ce qui n'est quand même pas rien. Nous pouvons classer ce *Sacre du printemps* dans les moments forts du *Mois Multi* 13.

LE SPECTATEUR-MOLÉCULE

Dans ce type d'interaction, le spectateur ne joue pas comme tel un rôle très actif, mais il devient une partie du spectacle ; il n'en est ni le matériau ni l'interprète, mais sa présence est nécessaire. Il serait comme une molécule qui se trouve soudainement dans un corps étranger. Sa présence est prise en considération, mais en bout de course il reste pour ainsi dire en périphérie. Le spectateur-molécule demeure avant tout un spectateur, malgré ses déplacements comme dans *C.A.P.E.*, malgré son dédoublement dans *Outrage au public*. L'intrusion dans le monde virtuel me permet d'en explorer le contenu, d'en parcourir les sentiers, de m'y sentir même inclus lorsque les passants m'évitent dans la rue – normal, je suis la caméra, je suis le caméraman –, mais je demeure un corps étranger de passage. Dans les déplacements à l'intérieur d'*Outrage au public*¹⁸, je ne suis qu'une présence captée qui se dédouble en un flou déroutant, je ne suis qu'une molécule injectée dans l'écran puis expulsée par le travail inéluctable du temps.

C.A.P.E. / PERFORMANCE IMMERSIVE / CREW_Eric Joris¹⁹

Le dispositif que le visiteur doit porter est lourd : un ordinateur sur le dos, un écran de visionnement comme des lunettes de *snowboard* refermées par un tissu pour éviter la lumière locale et des écouteurs. Nous portons nous-mêmes les technologies combinées du panoptique universel. Ainsi harnachés, nous entreprenons un voyage à Bruxelles dans un parcours en trois dimensions. Le guide qui nous accompagne dans le hall de Méduse est jumelé à un guide qui nous prend par la main dans une marche périlleuse dans Bruxelles. Il faut marcher en équilibre sur des remparts parsemés d'obstacles, nous tenir au bord d'une corniche de cathédrale, traverser le trafic, nous faufler dans un marché de rue en évitant piétons et commerçants... De fait, nous sommes pendant 25 minutes un messenger à qui l'on a confié un message, sous forme de bout de papier enfoui dans notre paume, et qui doit le porter à un destinataire ailleurs dans la ville.

Ce circuit dans la réalité virtuelle en immersion totale est une expérience d'ubiquité qui fonctionne bien. Bien sûr, il faut jouer le jeu, mais tout se passe comme si deux réalités se télescopaient. Nous savons qu'il n'y a pas de voitures qui nous coupent la route, que nous ne sommes pas à 80 mètres dans le ciel, que l'ascenseur ne se précipite pas vers le sol tout au loin en dessous, pourtant le cerveau enregistre la menace et réagit vivement. Mouvement de recul, précaution accrue. Au moment de traverser



1 Roger Bernat, *Le sacre du printemps, Mois Multi 13*, Québec, 2012. Photo : BLEND.A.

2 CREW_Eric Joris, *C.A.P.E., Mois Multi 14*, Québec, 2013. Photo : Isabel Rancier.

3 Projet EVA, *Cinétose, Mois Multi 13*, Québec, 2012. Photo : Isabel Rancier.

4 Cod.Act, *Cycloïde-E, Mois Multi 12*, Québec, 2011. Photo : Besma Boukhri.

la rue, j'ai vraiment vérifié à gauche puis à droite avant d'aller rejoindre mon guide qui me faisait signe de l'autre côté de la rue.

Bref, le cerveau, dupé par des messages virtuels, les perçoit tout de même comme réels. Mais ce faisant, il est capable de prendre du recul et de réfléchir rapidement aux décisions à prendre. *C.A.P.E.*, pour *Computer Automatic Personal Environment*, propose ainsi une expérience neurologique et sensorielle où le visiteur peut explorer dans un environnement augmenté une autre ville, une autre situation que celle où il se trouve physiquement. Par cette expérience de bilocation, nous parvenons à imaginer ce que serait un état d'ubiquité vécu autrement que dans un rêve. Un léger décalage dans le temps, une inadéquation fugace de direction dans l'espace, un toucher mal localisé, nous rappellent que nous ne sommes pas vraiment dans la capitale belge, mais dans un jeu de l'esprit, appuyé il est vrai par des stimuli parfaitement réalisés. Il faut souligner la qualité technique de cet environnement sphérique où le regard porté par les mouvements de la tête se porte effectivement dans toutes les directions, du ciel jusqu'à nos pieds, du coin de la rue à droite jusqu'au parc sur la gauche, les piétons nous évitant vraiment dans la rue. Évidemment, me dira-t-on : je suis le caméraman. Bien sûr. Or, si la lentille de la caméra vaut bien mon œil, alors, oui, je suis allé brièvement à Bruxelles la semaine dernière.



LE SPECTATEUR-PROIE

Certaines installations dynamiques exécutent un jeu d'attraction/répulsion où l'intégrité même du spectateur est menacée. Le spectateur doit se méfier et garder une distance entre l'objet déchaîné qui peut l'atteindre physiquement, voire le blesser. Dans *Cinétose*, un plafond métallique en pièces détachées se propulse vers le public et celui-ci doit se pencher, voire se coucher au sol pour éviter le contact. De même, le *Cycloïde-E*, dans sa farandole gracieuse, est un attracteur fascinant qu'il faut garder à distance. Il pourrait attaquer le spectateur et l'atteindre au plus fort de la séduction, lorsque ses défenses tombent sous le joug de l'élégance du mouvement et du son. Cette notion de spectateur-proie rejoint en un certain sens le concept de « public pris en otage » que l'on pouvait expérimenter avec les productions d'Arbo Cyber, théâtre (?)²⁰.

CINÉTOSE / INSTALLATION ROBOTIQUE / Projet EVA²¹

Comme installation visible, un damier de feuilles d'acier se trouve suspendu au plafond. Trente-six carrés répartis également forment un quadrillage équidistant. Chaque panneau cache une machinerie constituée d'un moteur et de chaînes d'entraînement qui activent un marteau-pilon. Lorsque projeté vers le sol, le marteau frappe de plein fouet la plaque de tôle attirée en sens contraire vers le plafond. Le premier signal lancé, les mécaniques se mettent en branle telle une troupe de robots qui marchent au rythme des percussions violentes que contrôlent Simon Laroche et Étienne Grenier, les deux concepteurs de Projet EVA. Progressivement, le public prend conscience que cette machinerie descend vers le sol, se disputant l'espace de la galerie avec lui. Son regard est rivé sur cette armée scintillante qui l'attaque par le ciel, la seule menace réelle qui insécurise le petit village de vaillants Gaulois qui résistent aux César de ce monde. Bruits et musique électronique saturent l'espace sonore. Le projet se veut sensoriel et expérientiel. Robots et humains sont ici confrontés dans une lutte, somme toute sympathique, pour se partager l'espace. L'armée venue des airs ondule, attaque ici, recule là, mais gagne inexorablement du terrain, s'abattant par à-coups sur le public. Il s'agit d'un combat réel pour occuper un espace restreint et unique.

Comment le public réagira-t-il devant ces robots qui lui contestent son espace vital ? Étrangement, cette menace ne fonctionne pas, nous ne nous sentons pas enfreints dans notre espace : l'armée se stabilise loin au-dessus de nos têtes, au moins à deux mètres du sol, si bien que la menace n'existe pas ; la confrontation n'aura pas lieu. Nous savons depuis le départ qu'elle n'aurait pas lieu. Dommage. La cinétose, plus connue sous le nom de *mal des transports*, n'advient pas. Pas de malaise, pas d'étourdissement, pas de vomissement ou de nausée. Je crois que cela tient à deux choses. D'abord, un public trop nombreux remplit tout l'espace, rendant les déplacements latéraux très limités. L'espace de mouvement nécessaire pour éviter les attaques de l'armée d'acier n'est pas disponible. Deuxièmement, la musique nous emporte d'emblée dans l'univers de la science-fiction, évoquant illico les grands classiques du cinéma de genre. Il aurait sans doute été préférable que la musique fût composée des coups

de marteau contre les feuilles d'acier. Construite à partir de l'espace réel et de sa propre mécanique bruyante, la cinétose aurait eu plus de chance de se manifester. Grande machinerie pour effet minimal.

CYCLOÏD-E / INSTALLATION SONORE ET CINÉTIQUE / Cod.Act²²

Voilà une machine. Une vraie machine ! Elle est faite de métal, est contrainte dans ses mouvements et s'empporte parfois, enragée par son incarcération. Elle est dotée de mouvements, mais ceux-ci sont restreints autour d'un axe central dont elle semble vouloir s'échapper. Cinq bras cylindriques regroupés à leur extrémité s'agitent dans des actions giratoires, tout 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 sa vitesse est grande, plus le son se rapprochera de ses vibrations originales : voix de soprano, accord de violon, etc. Le son numérique 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 nous atteindre sauvagement. Il est difficile de ne pas interpréter cette machine comme l'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 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 un animal fabuleux.

LE RITUEL NÉCESSAIRE

Peu importe la forme qu'elle prend, l'interactivité dans l'art, du fait de son inclusion du public quelque part dans son processus, procède du désir des artistes de réduire, voire d'abolir le mur opaque qui sépare l'œuvre du visiteur ou du spectateur. À la lecture des différentes stratégies exposées dans ce texte, on peut discerner des degrés d'interaction différents, qui ont assurément des répercussions différentes chez le spectateur. Chacun y trouvera un plaisir plus ou moins grand, chacun y trouvera peut-être même un ébranlement, intégrant au plus profond de lui-même une autre manière d'être au monde. Il me semble que cette stratégie utilise les mêmes avenues que les rituels. Cette interaction dans l'art serait une tentative de ramener le rituel dans la vie.

Lorsqu'il déambule dans l'évanescence de *Dérive*, le spectateur-manipulateur découvre une tridimensionnalité poétique de sa ville qu'il ne peut percevoir avec ses yeux qu'à travers cette installation d'une grande complexité. Dans *Pièce touchée n° 2* ou *Tête-à-tête*, le spectateur-matériau expérimente une métamorphose physique où son corps est remis en question et subit un bouleversement des sens à partir de sa compréhension des relations entre les êtres et les choses, comme si sa sphère immédiate s'ouvrait sur l'inconnu et le fragilisait dans ses certitudes. Dans *Kitchen*, le spectateur-interprète quitte momentanément la sécurité de son siège dans le noir et entre dans la lumière de la scène. L'obscurité ombre dans la salle traverse les feux de la rampe et devient un être de lumière. Dans *Cycloïde-E*, le spectateur-proie retrouve une forme primitive de survie, se réconciliant avec un mécanisme instinctif. Dans *Outrage au public*, le spectateur-molécule n'intervient pas directement dans le déroulement du spectacle, il en est plutôt un témoin, une particule éphémère interrogée dans sa fonction même, mais il ajoute au sens de la pièce.

De l'espace virtuel, où il n'est qu'un visiteur intemporel, aux productions qui l'utilisent comme matériau, le spectateur est invité à choisir ses modalités d'expérience esthétique. Des machines de méditation au visage recréé de Stéphane Gladyszewski, l'art nous permet ainsi d'expérimenter différemment le devenir soi et le devenir autre, dans un mouvement alternant du moi au nous et du nous au moi qui nous garde toujours vivants. ◀

Notes

- 1 Depuis l'avènement de l'art numérique avec la fonction de l'hyperlien et la réponse immédiate au clic universel, cet art d'interaction s'est aussi propagé aux installations numériques et, entre autres, aux déambulations urbaines avec la géocartographie (*geomapping*) par GPS et une association sonore strictement localisée. Il y aurait matière à un essai sur cette interaction obligée.
- 2 Dans ce rituel, la flagellation des femmes se veut un incitatif pour le jeune homme, le défiant de réussir son exploit initiatique qui consiste à sauter sur le dos de bœufs retenus côte à côte. S'il chute lors de cette épreuve, il devient pour le reste de sa vie la risée de la tribu : il n'aura jamais de troupeau, ne convolera pas non plus et sera un paria dans sa communauté. Il s'agit donc d'un jeu interactif où l'action des uns (le saut des bœufs) est rendue incontournable par l'action des autres (la flagellation). La souffrance des femmes et leur courage incitent les hommes à montrer le même courage, la souffrance venant plus tard s'ils échouent. Cf. *Autour du Monde, Le Oukouli, cérémonie d'initiation chez les Hamer d'Éthiopie* [vidéo en ligne], 5 min 27 s, 8 mai 2010, www.dailymotion.com/video/xd877b_le-oukouli-ceremonie-d-initiation-c_travel#.Ua3prWR4mio.
- 3 Manœuvre réalisée le 25 mai 2012 dans le cadre des activités satellites de la *Manif d'art 6*, avec Adam Bergeron, Boris Dumesnil-Poulin, Céline Marcotte, Alain-Martin Richard, Froune Taha et de nombreux participants comme faux public [www.foliculture.org/2012/05/carrefour-dement/].
- 4 Conception, interprétation : Stéphane Gladyszewski. Assistance : Justine Ricard. Conception sonore : Jean-Sébastien Durocher. Conseil artistique : Peter James. Extraits de textes : Henri Michaux, Octavio Paz, Roland Barthes, Spinoza.
- 5 Emmanuel Lévinas, *Totalité et infini : essai sur l'extériorité*, Livre de poche, 2007, p. 235 ; *id.*, *Les collectes de l'Œuvre* [en ligne], réf. du 16 février 2013, www.idixa.net/Pixa/pagixa-0908081847.html.
- 6 Le dispositif du passage au noir est une constante dans le petit studio d'Avatar. On l'avait utilisé entre autres pour *Touchée (Mois Multi 2012)* et pour *Dérive* de François Quévillon (*Mois Multi 2013*).
- 7 E. Lévinas, *op. cit.*
- 8 Concept, chorégraphie, son : Kenji Ouellet. Performeurs : Aliénor Dauchez, Kenji Ouellet, Chloé Serres, Katharina Weinhuber.
- 9 Au sortir de cette turbulence dévastatrice, une journaliste m'invite à faire un commentaire en direct. Jamais je n'ai été aussi désemparé pour exprimer une idée quelconque. J'étais soudainement aphone. Ce que j'ai dit n'était que néant.
- 10 Présentée au *Mois Multi 13*, dans le Studio d'essai de Méduse, le 4 février 2012.
- 11 Présentée au *Mois Multi 14*, à Avatar, du 15 au 28 février 2013. Développement logiciel : Édouard Lanctôt-Benoit.
- 12 Présentée au *Mois Multi 14*, du 15 au 28 février 2013. Technique des effets spéciaux : Guilherme Steger. Travail du métal : Carlos Luiz Pissalido, Luiz Carlos da Silva. Production : Guilherme Isnard, Alexandre Renar.
- 13 Au printemps 68, lors d'une pièce de Jean Barbeau montée par la troupe des Treize, la représentation avait tourné au vinaigre, le public ayant interrompu les comédiens, qui avaient répliqué. Je me souviens d'un homme âgé qui était monté sur scène et avait discoursé sur deux types de peur, des projectiles qui avaient été lancés sur la scène...
- 14 Cf. Alain-Martin Richard, « Du Chat noir au Dragage, cabarets de la dernière chance : *Changing Room, Gardenia et Striptease* », *Jeu*, n° 141, p. 19. Cette production, créée et présentée en 2010 au Dragage, cabaret de travestis de Québec, a été reprise au Périscope en avril 2011.
- 15 Cf. *id.*, « Gob Squad's Kitchen [YOU'VE NEVER HAD IT SO GOOD] : l'extase en noir et blanc » [en ligne], *Jeu*, 9 février 2013, www.revuejeu.org/critiques/alain-martin-richard/gob-squad-s-kitchen-you-ve-never-had-it-so-good-l-extase-en-noir-et-blanc. Présenté à la Salle Multi de Méduse, les 8 et 9 février 2013.
- 16 Création scénique : Roger Bernat, à partir de la chorégraphie de Pina Bausch. Collaboration : Txalo Toloza, María Villalonga, Ray Garduño, José-Manuel López Velarde, Tomás Alzogaray, Brenda Vargas, Diana Cardona, Annel Estrada et Viani Salinas. Direction technique : Txalo Toloza. Conception sonore : Rodrigo Espinosa. Édition : Juan Cristóbal Saavedra Vial. Conception de l'image : Marie-Klara González. Présenté au *Mois Multi 13*, les 3 et 4 février 2012.
- 17 Présentée en reprise à l'été 2011 au Domaine Forget.
- 18 Cf. A.-M. Richard, « Outrage au public : devenir matériau » [en ligne], *Jeu*, 4 février 2013, www.revuejeu.org/critiques/alain-martin-richard/outrage-au-public-devenir-materiel. Présenté au *Mois Multi 14*, du 31 janvier au 2 février 2013.
- 19 Direction artistique : Eric Joris. Conceptions technologique et logicielle : Philippe Bekaert. Technologie : Vincent Jacobs. Coordination artistique : Chantalla Pleiter. Opération : Koen Goossens. Présentée au *Mois Multi 14*, du 31 janvier au 3 février 2013.
- 20 Cf. A.-M. Richard, « Quelques dramaturgies de l'écart », *Inter, art actuel*, n° 42, hiver 1989, p. 14-16.
- 21 Présentée au *Mois Multi 13*, dans le Studio d'essai de Méduse, le 1^{er} février 2012. Conceptions sonore et robotique : Étienne Grenier, Simon Laroche. Conception lumière : Stéphane Barbeau. Assistance à la conception : Benjamin Cerigo. Idée originale : Simon Laroche, Étienne Grenier, David Lemieux.
- 22 Création : les frères Michel et André Décosterd (Suisse). Présentée au *Mois Multi 12*, à la Salle Multi de Méduse, du 17 février au 2 mars 2011. Ce texte est extrait de : A.-M. Richard, « Ah le monde ! Cette supercherie ! », *Inter, art actuel*, n° 109, automne 2011, p. 47.