Document generated on 05/17/2025 3:25 a.m.

Inter
Art actuel

Altérité. Mais dans quelle dimension te caches-tu ? [Mois Multi 16]

Alain-Martin Richard

Number 121, Fall 2015

URI: https://id.erudit.org/iderudit/79363ac

See table of contents

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)
1923-2764 (digital)

Explore this journal

Cite this review

Richard, A.-M. (2015). Review of [Altérité. Mais dans quelle dimension te caches-tu ? [Mois Multi 16]]. *Inter*, (121), 86–89.

Tous droits réservés © Les Éditions Intervention, 2015

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

ALTÉRITÉ

MAIS DANS QUELLE DIMENSION TE CACHES-TU ?

ALAIN-MARTIN RICHARD

> Liquid Loft, *Radical K-O.*

Nombre de pratiques en arts multidisciplinaires et électroniques placent en effet l'individu au cœur de leur démarche. Que ce soit dans une perspective relationnelle ou réflexive, comment les questions de l'identité individuelle ou de l'intimité s'expriment-elles dans les arts hybrides ? Comment se définissent nos rapports au quotidien et à ses objets[1] ?

> Liquid Loft, *Talking Head.*

Pour sa 16e édition, le Mois Multi – incontournable moment pour fréquenter les « incorporels »[2] – se place sous le signe de l'altérité, vaste champ exploratoire qui ouvre sur autant de multivers qu'il existe de conceptions du monde. Il y a ici du mythe, mais surtout et partout le déploiement de mondes imaginaires qui deviennent dès lors palpables, qui brusquement prennent corps devant nous. L'ouverture passe par les technologies, ces extensions mécaniques, numériques, analogiques, qui sont autant de portes d'entrée vers la conscience des spectateurs-visiteurs. Voyons comment se réalise ce rapport à l'autre à partir de quatre productions où la tension va du théâtral au tout numérique, en passant par le théâtre d'objet et l'improbable rencontre entre des corps charnels et leurs anamorphoses numériques.

Talking Head[3]

Les têtes qui parlent ont un problème d'identité. Elles sont d'abord bien réelles et nous interpellent en chair et en os, mais elles se dédoublent bientôt dans des avatars difformes, anamorphoses caractérielles de leur univers virtuel. Il s'agit de l'éternel histoire d'amour, de la rencontre et de la découverte de l'attraction libidinale usuelle. Sans autre interférence, l'aventure de la découverte de l'autre est déjà une entreprise hasardeuse. Alors imaginez un peu lorsque cette rencontre se déplace dans des avatars qui se substituent en quelque sorte à votre véritable moi : vous devenez un artiste, un chorégraphe, un être tellement fascinant, mais dont la matérialité reste impalpable ! Cette zone de contact, délimitée par une structure sonore d'une exaltante précision, se déhanche pour ainsi dire entre les êtres de chair sur le tapis de carton, offert comme une feuille d'origami, et leur projection sur l'écran. Il leur faut donc naviguer d'un monde à l'autre, explorant en même temps les conditions singulières de ces multivers en juxtaposition ou, plutôt, en superposition puisqu'ils sont toujours présents autant dans le réel que dans le virtuel.

Le jeu de chassé-croisé est illustré par le dispositif lui-même dont il extirpe sa matière. Le contenu de deux ordinateurs face à face, de part et d'autre de la scène, est diffusé en inversion sur l'écran en fond de scène. Il s'agit de la captation vidéo du célèbre Photo Booth[4] et de ses gadgets de transformation de l'image en direct : normal, étirement, renflement, tunnel, *fisheye*… Les anamorphoses des protagonistes deviennent les porteurs grotesques de leur (in)suffisance : le chorégraphe et son discours convenu, l'artiste annonçant son vernissage, tous des fabricants d'art, des alter ego immensément sympathiques dans leur maladresse, leurs espoirs, leur désirs. Mais arrive cette danse impossible où ils tentent de comprendre leur géométrie respective : découper sa masse corporelle pour la connecter avec celle de l'autre, inciser les corps comme un tableau cubiste où chaque arrête génère un son, s'inscrire dans une bande sonore qui est l'exacte réplique de ses mouvements. Danse saccadée des bras et des corps, demi-contact, impossible emboîtement des deux humains.

Surgissant de sous les cartons, comme des sans-abris, les deux humains sont captifs d'une technologie qui les amplifie mais les difforme, fascinés par leur corps réel mais happés par leur corps virtuel qui leur prête des personnalités nouvelles, tellement envoûtantes avec des voix étranges, des propos insoupçonnés, des corps élastiques rapetissés ou magnifiés. Les deux humains, passant d'un monde à l'autre, se glissent entre les doigts. Mais l'humour, parfois teinté de cynisme, fait basculer la tragédie du côté du rire.

Radical K-O[5]

Que se passe-t-il entre l'impact violent du coup de poing sur la pointe du menton et la perte de conscience au moment où le corps disloqué touche le sol ? Ce laps de temps, comparable à celui où le moribond, dit-on, voit sa vie dérouler dans sa tête, ne dure qu'une seconde. Une seconde que JP explore avec *Radical K-O*. Il utilise ce temps élastique, comme un ralenti au cinéma, pour y déployer une fantasmagorie qui l'habite. Ce spectacle multimédia se construit autour des impulsions musicales, sonores, visuelles, de ses complices. La narration s'appuie sur chacun des médias et non sur un scénario préalablement dessiné. L'écriture se fait pour ainsi dire dans la chair même de chacune des propositions. Et puis des images, des actions naissent du dispositif : un ring de boxe, ouvert au départ, deux espaces de jeu sur et sous le ring et un troisième espace au-dessus, où des crochets suspendus deviennent crocs de boucherie. En environnement, on trouve des projections vidéo, une trame sonore puissante (Érick d'Orion), un ring qui s'habille en cours de route d'une membrane opalescente, à la fois surface de projection et d'obstruction à la clarté des choses. Une trappe aménagée dans le plancher ouvre la porte aux fantasmes et autres réminiscences. Le corps du boxeur y plonge comme s'il s'enfonçait dans un magma opalescent, y découvrant une femme, objet de ses désirs. Puis les deux corps réapparaissent sur le ring, s'y livrent une autre sorte de combat où se confondent érotisme et violence, un mélange d'attraction et de répulsion, selon la belle formule de Stendhal.

Radical K-O s'inscrit à même cette excursion des gens de théâtre dans le monde si vaste du multimédia. Il s'y trouve non pas seulement usage de technologie, mais plutôt désir de faire cohabiter les matériaux et les techniques. Ici, ce n'est pas le texte théâtral qui guide la création, mais bien des propositions polymorphes (son, vidéo, structure scénique) qui génèrent pour ainsi dire leur propre narration, un multimédia toutefois arrimé au récit et à cette question : que devient le boxeur lorsque le coup fatal le terrasse ? L'hypothèse s'alimente bien sûr aux fantasmes des créateurs. On regrette malgré tout une retenue dans le jeu, une pudeur qui ne rend pas justice aux accessoires mis en scène et qui nous laisse sur notre faim. Que deviendrait l'enfermement du ring, arène de combat sertie de crochets de boucherie, de fourrures comme bêtes éviscérées, rouge du sang de la vie, du sang éjecté du corps en transe, en transit entre la vie et la mort ? On espérait soudain le massacre du bourreau (immense Érick d'Orion, mal à l'aise dans son corps encagoulé) ; on espérait un vrai corps à corps du couple aussi indécent dans sa lubricité que la boxe l'est dans sa cruauté. C'est que, malgré son intention multimédiatique, le traitement reste trop *entaché* de la théâtralité narrative. Comme si ces deux modalités ne pouvaient cohabiter. Dans une approche plus performative, il n'y aurait sans doute pas eu cette retenue, cette timidité du jeu propre au théâtre.

Villes : collection particulière[6]

Le collectionneur occupe une étrange position sociale. Il y a les obsessifs pathologiques qui s'entourent d'objets et les conservent dans un espace clos afin que personne n'y ait accès. Olivier Ducas, avec ses collaborateurs du Théâtre de la Pire Espèce, nous ouvre au contraire son unique collection de villes. Ce ne sont pas des objets définitifs ni des maquettes, mais des dispositifs dynamiques qui contiennent chacun leur singularité. Des villes toutes contenues sur une petite scène que Ducas manipule, ouvre, déploie, laisse tourner, fouille d'une caméra, projette sur écran… Une ville qu'il met en scène, quoi.

Bien rangées sur une étagère, les villes potentielles sont tour à tour sorties de leur torpeur et animées de main de maître par leur inventeur : des objets emboîtés, des cartes pliables, des rotations sur le plateau, des dessins qui s'animent, des murs qui surgissent, d'autres qui s'éclipsent dans des perspectives étranges, une superposition, un décalage, autant de petites manipulations pour des effets gigantesques. On passe rapidement sur l'architecture et l'urbanisme planifiés, le chaos s'installe ici à partir du mental. Les villes deviennent des zones sociopoétiques, prennent des couleurs psychologiques, se parent des habits de l'esprit. Ainsi, elles portent des noms de filles, comme des personnages rêvés au croisement du réel et du désir.

Alors, chacune des 30 villes présentées porte sa propre texture : certaines ne sont que visuelles, d'autres s'accompagnent d'une narration, d'autres encore de citations, Baudrillard et autres. Dans une espèce de neutralité de ton qui devient un peu lassante, Olivier Ducas se transforme en marionnettiste qui manipule, décrit, construit avec des riens : blocs Lego, grains de café, jeu de Monopoly, hiéroglyphes aux pictogrammes actuels, tous des outils et accessoires qui sont autant de métaphores de la ville.

On trouve ici un clin d'œil aux *Villes invisibles* d'Italo Calvino, recueil qui a servi de point de départ pour ce spectacle, par ailleurs très oulipien dans son contenu. Les auteurs se sont toutefois distancés de Calvino pour inventer leurs lieux à partir justement d'une matière plus théâtrale, plus scénique. Les villes qui en émergent dépassent rapidement leur simple aspect architectural pour devenir de manière à peine métaphorique des faits de société, des trames politiques, des états d'âme. Il y a des villes idylliques et d'autres menaçantes, celles

> Théâtre de la Pire Espèce, *Villes, collection particulière.*

aux ramifications inédites sur plusieurs plans de réalité, celles cannibales, d'autres faites de verre, de sable… Il y a la ville des monstres, la ville fantôme, la ville double. Il y a enfin des villes qui portent des noms de femmes, comme autant de métaphores de leur proverbiale complexité, avec toutes les promesses qu'elles recèlent.

La collection particulière d'Olivier Ducas est une incursion dans l'imaginaire à partir d'un théâtre d'objets, avec toutes les contraintes que s'imposaient les oulipiens pour écrire certains de leurs chefs-d'œuvre. Si l'on pense d'emblée à Calvino, j'y découvre aussi l'esprit de Quenault[7] et de Pérec[8]. Mais étrangement, l'usage du multimédia est encore timide : sans doute que le spectacle au départ a été conçu comme un théâtre sur multiples plans de perception plutôt que sur multiples plans de réalité. La mécanique ne s'extrait pas tout à fait de sa logique théâtrale, malgré le brio de son concepteur-narrateur-manipulateur – ou peut-être à cause de cela.

Dreaming Now[9]

Entre le public et le comédien, il y a un mur de tulle. Et derrière cet écran translucide se tient le démiurge cosmique : dans une sorte de dialogue muet avec cet écran, il fait surgir le monde grâce à des manipulations numériques qu'il trace à même l'espace. À partir des images rassurantes des émoticônes, il déconstruit lentement le connu et nous plonge ensuite au cœur des fractales qui s'amusent dans de mirifiques jeux de fougères et autres excroissances exponentielles, celles d'un monde organique fait entièrement de volutes. Puis arrivent les atomes qui se déploient en amibes et finissent bientôt par éructer des constellations, des galaxies, comme une fine poussière d'étoiles. Ce monde numérique fait entièrement de codes binaires est en noir et blanc, un choix cohérent pour l'exploration des *0* et des *1*. Étrangement, le jeu du manipulateur de bits prend une place essentielle et, même si à prime abord sa relation avec les capteurs (caméras et senseurs) est imperceptible, on convient d'emblée que ce monde est directement généré par son pouvoir. C'est sur la précision du geste et l'exact emplacement de son corps que reposent la fluidité et la véracité de ce monde numérique pour daltoniens.

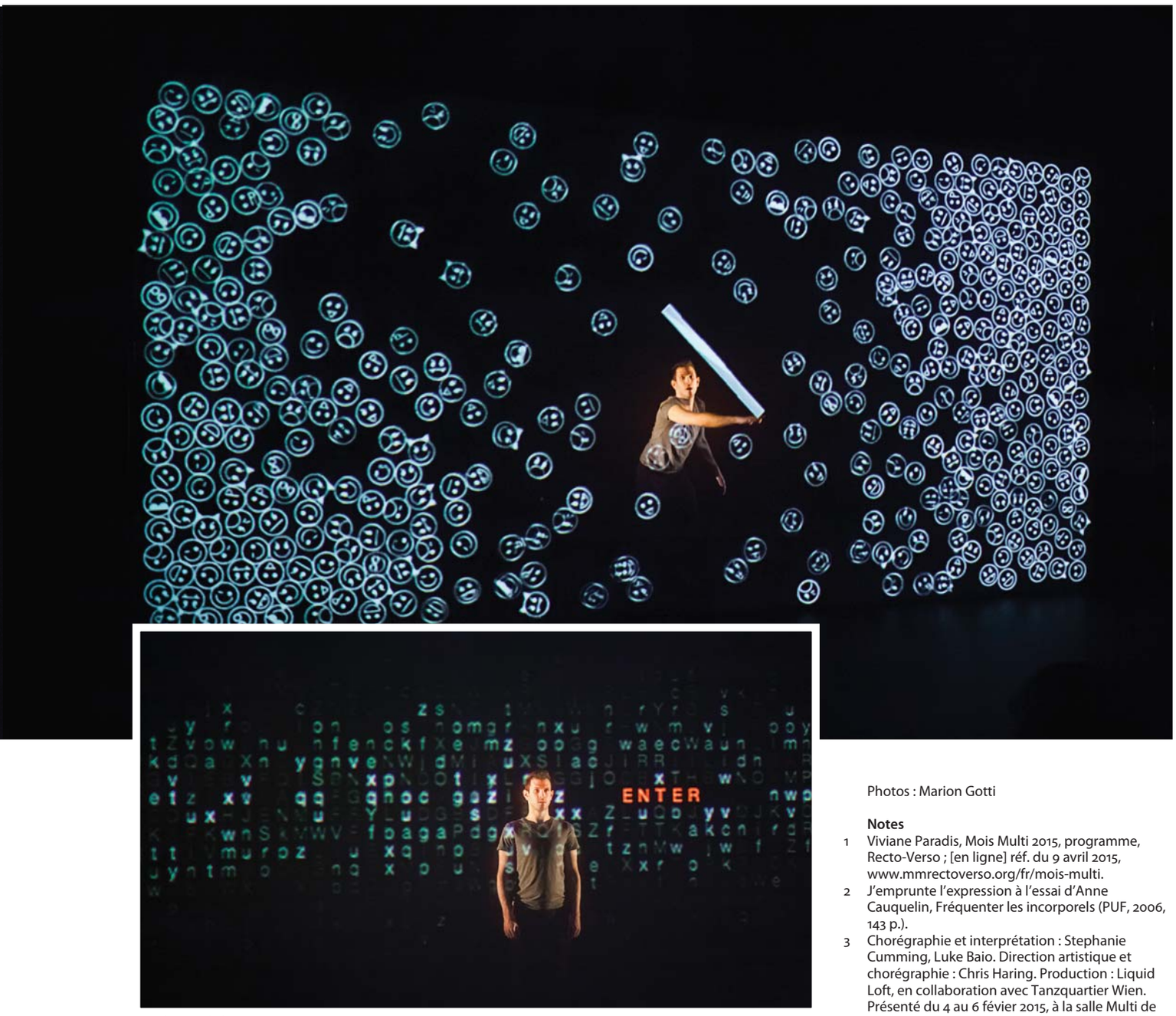
Le Youtheater propose avec *Dreaming Now* un étonnant spectacle dans lequel les enfants se sentent tout à fait à l'aise. Aussi désincarnée que soit la chose, les jeunes y dérivent avec plaisir, comme si cela allait de soi. Ce spectacle sur la création du monde présuppose une grande capacité d'abstraction où les images deviennent des objets tangibles, en parfaite adéquation avec nos rêves d'infini, de cosmos, d'univers sans frontières, flottant dans les dérives d'un temps non instrumentalisé.

De l'usage du multimédia pour l'exploration des multivers

Radical K-O ne parvient pas à s'extraire de sa matière théâtrale. *Villes* peine à dépasser l'illustration littéraire. *Talking Head* se situe exactement dans la tension entre l'humain et la technologie numérique, alors que *Dreaming Now* met en avant-scène la force du numérique contrôlée par un démiurge virtuose.

Dans la question du multimédia, il semble y avoir quelque chose de plus que la simple juxtaposition des médias et des technologies. On s'attend toujours à ce que son approche génère une proposition qui serait impossible autrement. C'est par ses codes dramatiques que le théâtre se définit, et non par ses subterfuges scéniques. À l'inverse, le multimédia porte sa propre narrativité qui surgit dans cet espace de friction entre l'humanité et ses outils numériques qui permettent des ouvertures inédites. Il ne s'agit plus seulement de créer un effet amplifié ou de magnifier un objet par une caméra, mais bien de rechercher l'émergence d'une proposition à partir de la matière même de ces incorporels que sont le temps, le lieu, le vide, l'inexprimable[10].

Dans cette exploration des mondes possibles, si *K-O* et *Villes* jouent avec des dimensions amplifiées du narratif, *Talking Head* et *Dreaming Now* s'articulent précisément sur le potentiel du numérique. Dans *Talking Head*,



> Théâtre de la Pire Espèce, *Dreaming Now*.

Photos : Marion Gotti

les humains se heurtent à des anamorphoses sonores et visuelles qui entravent la réussite relationnelle. Les embûches symbolisées par les distorsions numériques transposent la difficulté des relations, autant celles des hommes que des machines. *Dreaming Now* évacue cette difficulté en éliminant l'autre, la rencontre qu'il établit reposant entièrement sur la capacité du démiurge à générer l'inexprimable à partir du rien. L'autre est le spectateur, complice émerveillé par le surgissement des étoiles.

Mis à part les deux robots distanciés et froids Blind Robot et Arthy, cette question d'altérité me semble particulièrement réussie avec *La femme dans la chambre* d'Andrée-Anne Roussel[11], installation vidéo tout à fait remarquable sur le plan de l'art interactif où l'œuvre se crée en incluant le spectateur. Il y a dans cette installation une tension érotique entre cette femme dans le cocon d'une chambre *vintage* et le visiteur-voyeur dont l'indiscrétion provoque un repli sur soi, comme une fleur qui se referme. Touchant dispositif intimiste.

Malgré une programmation plus faible dans son ensemble, surtout concernant les installations dans la salle Multi, le Mois Multi maintient une discussion vitale sur nos rapports aux technologies. Il fallait entendre le vent de villes lointaines dans le dispositif *Eotone*, observer les machines détraquées et malhabiles de Tom Kok et Britt Hatzius à la Galerie des arts visuels de l'Université Laval et celles de Samuel St-Aubin à Avatar, se laisser pourfendre par les rayons de *Tropique* pour ouvrir quelques espaces ludiques qui nous triturent les neurones. À suivre l'an prochain. ◄

Notes

1 Viviane Paradis, Mois Multi 2015, programme, Recto-Verso ; [en ligne] réf. du 9 avril 2015, www.mmrectoverso.org/fr/mois-multi.

2 J'emprunte l'expression à l'essai d'Anne Cauquelin, Fréquenter les incorporels (PUF, 2006, 143 p.).

3 Chorégraphie et interprétation : Stephanie Cumming, Luke Baio. Direction artistique et chorégraphie : Chris Haring. Production : Liquid Loft, en collaboration avec Tanzquartier Wien. Présenté du 4 au 6 févier 2015, à la salle Multi de Méduse.

4 Dispositif application-caméra intégré aux produits Apple, d'un usage hypersimplifié.

5 Idéation et mise en scène : Jocelyn Pelletier. Performance : Jocelyn Pelletier, Caroline Boucher-Boudreau. Création sonore et performance : Érick d'Orion. Création vidéo : Justin Roy. Présenté les 4 et 5 février 2015, au studio d'Essai de Méduse.

6 Texte, mise en scène et interprétation : Olivier Ducas. Scénographie et écriture scénique : Julie Vallée-Léger. Production : Théâtre de la Pire Espèce. Présenté les 6 et 7 février 2015, au studio d'Essai de Méduse.

7 Cf. Raymond Queneau, *Exercices de style,* Gallimard, 1947, 160 p.

8 Cf. Georges Perec, *Penser/classer*, Hachette, 1985, 187 p.

9 Création : Michel Lefebvre, Guillaume Lévesque. Mise en scène : Michel Lefebvre. Interprétation : Jeremy Segal. Présenté le 28 février 2015, à la salle Multi de Méduse.

10 *Cf.* A. Cauquelin, op. cit., p. 15. Cette hypothèse des stoïciens s'accompagne d'un « tout est corps » déroutant et complémentaire.

11 Présenté du 6 février au 8 mars 2015, à La Bande Vidéo.