

ETC



## L'art de la désorientation

9<sup>e</sup> Mois Multi, Festival d'arts multidisciplinaires et électroniques, Québec. 11 — 20 septembre 2008

Patrick Poulin

Number 85, March–April–May 2009

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/34825ac>

[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. (2009). Review of [L'art de la désorientation / 9<sup>e</sup> Mois Multi, Festival d'arts multidisciplinaires et électroniques, Québec. 11 — 20 septembre 2008]. *ETC*, (85), 53–54.

## L'art de la désorientation

9<sup>e</sup> Mois Multi, Festival d'arts multidisciplinaires et électroniques, Québec. 11 – 20 septembre 2008

es productions Recto-Verso, en collaboration avec Avatar, présentaient en septembre dernier le deuxième volet de la neuvième édition du Mois Multi. Cette édition a été présentée en deux temps, pour une programmation augmentée, à l'occasion des festivités entourant le 400<sup>e</sup> anniversaire de la fondation de Québec.

Ce deuxième volet était principalement composé d'événements scéniques (parfois immersifs) et d'installations électroniques, lesquelles étaient produites par des artistes du Québec et de l'étranger. Sans tambour ni trompette, le Mois Multi a proposé une programmation internationale relevée, mais présentée dans un cadre très convivial. D'une part, les œuvres et les activités étaient réparties dans l'espace, mais elles demeuraient accessibles à pied et campaient dans certains des lieux les plus intéressants de la ville de Québec, dont la Place Royale, où il est malheureusement rare d'assister à autre chose qu'à des singeries destinées aux touristes. Assez discrètement et naturellement, le Mois Multi est ainsi arrivé à habiter et à se réapproprier une importante place historique, ce qui n'est pas le moindre des tours de force, puisque les rues pavées du Vieux-Québec ont peu à voir avec l'électronique, et que l'industrie touristique semble empêcher le contact spontané (transformant des lieux historiques en non-lieux). Ensuite, cette unité de lieu a favorisé une sorte d'esprit de corps entre les visiteurs, esprit renforcé par le travail d'organiseurs et de bénévoles très accueillants.

Parmi les événements « scéniques » ou performatifs, on retrouvait *Kit Mobile*, de Line Nault, une œuvre performée sur les pavés de la Place Royale. *Kit Mobile* fait appel au mouvement dansé, mais elle transforme celui-ci en le faisant passer dans une interface mobile (logée dans des valises qui servent de téléviseurs). Les mouvements de Nault créent ainsi des sons et produisent des images abstraites, dans une performance un peu théâtrale, avec bonhomie. À quelques pas, dans *La Monie*, Diane Landry combina le théâtre d'ombres, l'installation et le travail de DJ. La scène était placée devant un édifice très élevé, arrangé pour servir de toile ou d'écran (d'une superficie de 400 m<sup>2</sup>). Dans cette œuvre, la monotonie sonore des tables tournantes accompagne la projection analogue de petits objets. Ceux-ci sont disposés sur les tables tournantes, et un projecteur les amplifie visuellement. C'est donc un travail très *low-tech*, qui contraste avec la quincaillerie numérique usuelle. Sur le même écran était aussi présentée *Body Movies*, une œuvre qui emprunte elle aussi au théâtre d'ombres : 400 photographies (images de passants captées à Québec) sont projetées sur la surface de 400 m<sup>2</sup>, tandis qu'un projecteur disposé à ras le sol permet de faire jouer sur celles-ci, en direct, les ombres des passants. À un effet esthétique plutôt captivant, s'ajoute bien sûr la référence numérique au 400<sup>e</sup> anniversaire, comme une sorte d'ode au présent lancée au cœur historique de la ville. Il faut aussi dire que ces *Body Movies* concrets apparaissent sur un écran qui masque entièrement une importante et gentille murale, laquelle représente en trompe l'œil plusieurs personnages historiques cadrés dans de fausses fenêtres. Peut-être trop discrètement, ces œuvres du Mois Multi invitent au présent vivant, sans ostentation, « célébrant » le passé par le présent – loin de l'exploitation du passé par une industrie touristique qui se nourrit d'un gisement de clichés et neutralise des lieux jadis très vivants (un port est un lieu de transit autrement plus sale et charnel que ne l'est un espace touristique; ce ne sont pas non plus les mêmes flux qui sont pris en charge par ces espaces).

Au complexe Méduse étaient présentées trois autres performances. *L'Art des bruits*, d'Éric d'Orion, réunissait plusieurs musiciens connus au Québec pour leur engagement dans les sonorités et les musiques expérimentales. Quatre-vingt-quinze ans après

la publication du manifeste futuriste du même titre, par Luigi Russolo, d'Orion lui rend hommage en donnant carte blanche à des artistes capables de mêler nouvelles technologies et « bruits ». Pour sa part, le studio d'essai d'Avatar mettait en vedette Caroline Ross et la performance *Arbre*. Il s'agit sans doute de l'événement le plus décevant de la programmation. Avec une grande virtuosité et un emploi maîtrisé de nouvelles technologies, Ross présente



une performance étonnamment tranquille – utérine et non végétale. L'arbre devient ainsi une métaphore pour penser l'origine. Malheureusement, la vision végétale de Ross manque de sauvagerie ou de cruauté, et les effets de désorientation qu'elle produit sont vite placés dans un contexte ontogénétique humain, trop humain, et loin des arbres. Enfin, les visiteurs ont pu assister à *Welcome to Nowhere* (*Bullet Hole Road*), du collectif new-yorkais Temporary Distortion. Ce spectacle, qui sera présenté en février à l'Usine C mélange théâtre, cinéma et vidéo dans une sorte de collage narratif revisitant les lieux communs du *road movie* et du film noir. De fait, c'est de cinéma sur scène dont il est question, un cinéma qui, par son sujet, est sous l'influence d'un Barry Gifford ou d'un David Lynch, tant dans un bricolage des lieux communs du film noir que par un usage déroutant des personnages. Mais au-delà du jeu d'intrigue troué, l'un des grands intérêts de la pièce tient dans sa scénographie. Les acteurs et les personnages défilent





dans une sorte de boîte/scène vitrée au milieu de l'espace scénique qui, lui, est nu. Tout le récit se déroule dans cette boîte qui rappelle tantôt un cercueil, une vitrine (d'un commerce ou d'un musée – particulièrement le musée de cire), l'habitable d'une semi-remorque, tantôt une cabine de karaoké, de téléphone ou de *peep show*. Cette structure symétrique est surmontée d'un écran qui ajoute une profondeur de champ au récit. Enfin, la boîte est décorée de miroirs, de crânes bovins, de drapeaux américains. Cette sorte d'installation déchaîne de puissants effets de sens qui font déborder les lieux communs du film noir ou du *road movie* vers une masse de tableaux possibles : autant de tableaux implicites et de visions de l'Amérique qui sont pour ainsi dire larvés dans la scénographie.

Curieusement, *Welcome to Nowhere* résonne par sympathie avec l'une des installations présentées en contrebas au parc Saint-Roch. (D'ailleurs, il eût été extrêmement intéressant de présenter les œuvres la nuit, ne serait-ce qu'une seule fois lors d'un événement spécial, comme une nuit blanche, et ce en dépit des contraintes logistiques.) L'étrange œuvre *Wo bist du ? (Où es-tu ?)* gagne à être juxtaposée au spectacle de *Temporary Distortion*. Elle consiste en une cabine téléphonique de style rétro (années 1970/1980). À l'intérieur, le téléphone sonne, invitant à décrocher. Le visiteur peut alors entendre deux trames sonores, l'une dans la cabine, et l'autre dans le combiné, une trame sonore un peu psychotique qui tourne autour de la question *Wo bist du ?*, suscitant un effet noir et

policier. D'autres installations étaient rassemblées au parc Saint-Roch, dont un curieux lit *king* à baldaquin, diffusant des trames sonores atmosphériques associées à des vibrations plus ou moins intenses (*Sonic Bed\_Québec*). Plus loin, traversant le petit plan d'eau du parc, la passerelle de *Raindance* conviait aussi le visiteur à une expérience immersive sonore : le visiteur se voit remettre un parapluie translucide, et traversant la passerelle, des jets d'eau modulent, de leur seule action, des motifs sonores complexes sur la paroi du parapluie (notamment des airs classiques célèbres). On trouvait aussi un dispositif de captation d'images diffusées en direct dans le hall du complexe Méduse (*Parasitic Video Network*), tout comme l'œuvre *Les grands grands des-sins*, de Pierre Bourgault, soit l'illustration topographique des trajets d'une embarcation sur la voie maritime du Saint-Laurent. Enfin, le Mois Multi a eu l'heureuse idée de présenter le dispositif audio *Promenades électriques*, de Christina Kubisch (aussi présenté en septembre 2008 au Goethe Institut de Montréal). Ces *Promenades* consistent en une œuvre relationnelle : le participant se voit remettre un casque d'écoute qui traduit en sons les ondes électriques, nombreuses dans la ville. Au gré de sa promenade, le participant entend littéralement vrombir le spectre électrique de la ville.

Tout comme plusieurs des événements performatifs ou scéniques, les installations du parc Saint-Roch ne visaient pas tant l'expérimentation technologique qu'un jeu de désorientation et de réorientation assuré au moyen des nouvelles technologies. En ce sens, le Mois Multi a réussi à dépasser le simple étalage de prouesses technologiques pour présenter des œuvres artistiques autonomes, le plus souvent participatives. En fait, le visiteur pourrait facilement avoir l'impression

d'assister à une fête foraine esthétique, une sorte d'Expo-Québec de l'art, avec pour manèges un ensemble d'installations et de performances proposant une série d'expériences perceptives inédites. Ce deuxième volet du Mois Multi se divisait donc en événements scéniques et en installations, pour principalement offrir des exercices de désorientation, et plus discrètement, une réappropriation des lieux historiques de la capitale nationale. Il s'agit d'un événement convivial et ouvert à tous, mais qui aurait gagné à mieux appuyer ses deux tendances directrices, soit la désorientation et la réappropriation topique. En particulier, la réappropriation des lieux historiques aurait gagné à être encore mieux déployée, d'autant plus que les abondantes festivités du 400<sup>e</sup> anniversaire ont laissé cet espace discursif vacant, et que la ville de Québec fait son pain et son beurre d'une disneyisation touristique rarement remise en cause. Cela dit, il s'agit dans l'ensemble d'une édition réussie du Mois Multi.

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.