

ARRRMMRRRRMMRR  
RMMRRRRMMRRMM  
RRRMMRRMMRR

**De la volupté**  
HÉLÈNE MATTE

# MRMRMMRMRMMR

Du 4 au 14 février 2021, le Mois Multi s'est déployé. Au beau milieu du spectacle d'ouverture Touche-moi encore (par la fenêtre), la danseuse Josiane Bernier confessait que le mot « volupté » était son préféré. Quelques jours plus tard, un personnage de Claude Gauvreau concluait Autour de la rose enfer des animaux par « Vive la volupté! ». Mais qu'est-ce que la volupté? Vif plaisir des sens d'une part, jouissance intellectuelle d'autre part : ne serait-ce pas, justement, l'expression qui définirait l'expérience esthétique, et en particulier celle du Mois Multi 2021?

## **Le temps, l'espace, l'épiderme**

Inéluctablement, avec le confinement, la majeure partie de la programmation se visionnait en ligne. Les arts vivants et la musique étant privilégiés, c'est la portion installative traditionnellement proposée au calendrier qui a écopé le plus cette année. Tout de même se trouvait, en vitrine du théâtre de la Bordée, l'œuvre *As we continue* de Pierre Coric. Une invitation à s'arrêter un instant et, à l'instar de l'artiste, à méditer le temps tout en participant à sa marche. L'œuvre est « passivement interactive » mais – selon le mot de l'artiste – oppressante. Sa mécanique bruyante lui a valu de devoir être déménagée de sa première vitrine. Elle est par ailleurs munie d'un logiciel de reconnaissance faciale qui capte les regards. De même, elle s'active face à ses observateurs en les comptabilisant tandis qu'un second cadran calcule les heures où elle n'est pas regardée. Ce dispositif de réciprocité n'est pas sans rappeler un autre extrait de la pièce de Gauvreau : « Le même mal : celui d'être mal regardé; celui d'être regardé mal; celui d'être regardé; celui d'être regardé trop peu, celui de ne pas être regardé. ». Comment la machine, menant indifféremment sa tâche, peut-elle en juger? C'est bien le témoin la z'yeutant à travers le reflet du panorama urbain où il figure, qui peut y songer. Pour cela cependant, l'appareil génère le temps de (se) voir et de constater. Étrange dialogue entre humain et machine.

Le regard, le quoi regardé et comment, demeure un enjeu primordial dans toutes les propositions. La distanciation implique des cadres et des compositions écraniques, sauf pour de rares cas. La balado *Marche dans mes sons* de Fred Lebrasseur est une invitation à la promenade qui, paradoxalement, permet de voir à l'aide de bruits. L'artiste convie les enfants à voyager à l'autre bout du monde et ce, à deux pas de leur école. Le parcours sonore d'une quinzaine de minutes prend départ au centre récréatif voisin d'un bâtiment scolaire et près de la rivière Saint-Charles. L'enfant suit le chemin dessiné sur une carte comme s'il cherchait un trésor. Ce dernier néanmoins, il l'a déjà entre ses deux oreilles munies d'un casque d'écoute. Après avoir cheminer sur le crissement ouaté de la neige, il enfile des skis et se faufile jusqu'au bord de l'eau. Là, il plonge et rencontre une

pieuvre. Chaque aventure semble une case bédéesque illustrée musicalement. Clapotements de bouches, chuintements, rythmes tropicaux, hourvaris : les sons sont inventifsetfarfelus, ils contrastent avec les lieux réels tout en nous en faisant rendre compte autrement. L'expérience sensorielle s'allie au déploiement de l'imagination. L'auditeur pourtant dans sa bulle se retrouve au milieu d'une foule dans un bazar. Le voilà qui traverse un trafic sous la canicule alors qu'il se promène dans un paysage hivernal ! L'enfant est enfin amené à s'étendre et reconsidérer son expérience. De ce contraste entre la narration et la situation, résulte une pleine conscience amusée et des attentes enthousiastes car, tel est le joli postulat sur lequel se conclut l'expédition : « l'autre bout du monde ça peut aussi être chez soi ».

Le Mois Multi qui a la brillante idée de développer un volet jeunesse et présenter l'art contemporain aux enfants, suggérerait une autre balado, Chanson pour le musée. En trois épisodes, Karine Sauvé, bien entourée, narre avec franchise et délicatesse l'histoire d'une thérapie peu ordinaire qui l'amène à choisir et chanter des œuvres. Tour à tour, nous l'accompagnons aux musées de l'informe, du fragile et du dépouillé. Poursuivant son sens à travers un univers onirique, jetant une lumière consciente sur l'inconscient, elle guérit peu à peu de l'intérieur en sortant « le médicament de sa bouche ». Par l'expression d'images et de sons, de confidences en ritournelles électro-pop, elle accomplit les « gestes soignants » que sont se reconnaître et (se) chanter. Particulièrement, la proposition ne nous présente pas le point de vue de l'enfant, mais celui d'une maman en instance de séparation : « D'aimer fort comme ça, c'était un point de non-retour. Et ils feraient ça sans cesse, se séparer de moi pour grandir. Ils me donnent l'envie d'apprendre ça : naître sans arrêt. Pis de savoir que dans la distance aussi, il y a de l'amour. ». La forme du témoignage permet d'accomplir pleinement une écoute empathique chez l'auditeur, qui se branche ainsi à son « ampli dans le cœur » et participe à « une fête au ralenti ». Les rengaines entraînantes de Karine Sauvé, auxquelles l'apport de Nicolas Letarte et la réalisation impeccable de Navet Confit donnent un ressort fulgurant, ne sont pas sans rappeler l'approche généreuse et déjantée de Nathalie Derome qui participe d'ailleurs au cercle collaboratif de l'artiste. Chanson pour le musée raconte, avec authenticité et candeur, une formidable reconquête de soi et nous donne un grand frisson épidermique, nous transformant peut-être à notre tour puisque « la peau des choses les sculpte ».

## **Danse en ligne**

Les arts vivants se voient différenciés. C'est à se demander si l'appellation leur correspond actuellement. Par la force des choses, en danse, les duos-bulles plutôt que les troupes sont promulgués. Le Mois Multi en présente deux dont les approches télévisuelles divergent mais ne manquent pas de captiver. Avec Touche-moi encore, une extimité

sentimentale est téléportée jusqu'à nos écrans, au seuil de nos intimités. Récit autobiographique de la banalité de l'amour, nous parcourons les pièces d'une maison sans mur mais aux bibelots éloquents. Consoles sur la table ou dans le couloir, lecteur de ruban magnétique : ici le son est enclenché par les protagonistes et participe à la diégèse. Le chant d'oiseau sert la parade amoureuse, le bruit de l'orage illustre l'adversité, le rythme électro s'accorde à la simplicité du quotidien. Sans jamais s'adresser l'un à l'autre directement, ils prennent aussi la parole. Tantôt pour se présenter comme le ferait un quelconque prétendant sur un site de rencontre, tantôt pour se lire des lettres d'amour ordinaires. Un contraste avec l'extrait du film muet roulant en boucle sur le moniteur, où les soupirants s'échangent leurs aveux d'affection par échange épistolaire. Ici, le dévouement s'exprime autrement. Le galant sert un café à la belle désespérée. La machine expresso se transforme en maquette. Ce qui ressemble à une cuisinette Barbie est un petit théâtre d'effets : l'évier déborde, les portes d'armoires battantes, la fumée sort du four avec les biscuits. Comme une ballerine s'anime dans un coffre à bijoux, l'homme vire au centre du décor, à la différence qu'il accumule dans ses bras ouverts de longs morceaux de charpente déposés par elle. Il accumule des planches de bois en tournoyant jusqu'à poser la construction sur les tréteaux : ils ont fait leur nid. Ils sont mariés. Entre deux pas de danse, ils disent avoir un enfant. Tout semble s'emboîter dans une mécanique prévisible. Plus que domestique, c'est un confinement social qui est représenté. Mais non. La conformité est cassée par le geste. Une performance crève l'écran et vient ébranler notre propre et ennuyante normalité. Les frénétiques hochements des bras et quelques contorsions syncopées créent soudain des interférences dans l'image. Il faut se poser la question à savoir si le caméraman a changé le nombre de secondes par minute ou s'il use d'un trucage durant la transmission en direct. À lui seul, par ses soubresauts, le corps s'impose, il offre sa singularité, il manifeste son désir. Toute la puissance de la danse vient alors dominer la proposition et la fait éclater en confettis sonores. En dernière instance, la cadence musicale de cet amour télématique s'installe aussi dans nos organes et, bien que fidèles au couvre-feu qui recommence, nous ne sommes pas éteints. Nous avons aussi envie d'être amoureux.

Bodies/Buddies, qui peut se traduire par « carcans-copains », est un projet de danse devenu œuvre vidéographique. Par nécessité, la danse emprunte au langage des arts visuels et du cinéma. La chorégraphie devient montage et le geste devient composition. Les cadrages permettent de découvrir des détails ou des ensembles : les entités sont morcelées ou démultipliées. Ainsi le « tableau » final n'est pas sans rappeler les premières œuvres d'Annie Baillargeon, fresque monochrome mettant en scène les corps des artistes en les répétant.

Dans l'épure d'un espace rétrofuturiste; costumés de bas, de cols roulés blancs et de

vestes plastiques; le duo composé d'Étienne Lambert et de Mélissa Merlo n'est pas représentatif d'un couple d'amants mais plutôt d'un binôme de corps interdépendants. Ils se sont inspirés de la science cognitive et des informations sur les neurones miroirs pour imaginer leur connexion. En constante relation, ils se confrontent, se soutiennent, s'influencent, se répercutent. Le non-lieu minimaliste et lumineux où ils se déploient leur confère une aura hypnotique. Nous contemplons les échanges somatiques s'opérer entre beauté et transparence, tension et relâchement. Les conduites abstraites n'en sont pas moins significatives. Ils confirment combien les expériences sensibles, la communication et les perceptions se compénètrent mutuellement.

Or, il n'y avait pas que des duos qui tanguaient en ligne durant le Mois Multi. Près de 150 bulles, c'est-à-dire entre 300 et 500 personnes, ont bougé devant leur écran au rythme du Zoomé décalé. L'excentrique DJ Sixtopaz s'adressait à tous, invitant à se déguiser pour faire la fête et se trémousser dans le damier de la plateforme de visioconférence devenue plancher de danse. Princesses et superhéros de la petite enfance se mélangeaient aux conjoints dépareillés, aux clans motivés et aux solitaires qui ne l'étaient plus. Multigénérationnel, l'événement réunissait tant des bambins de quelques années que les téléspectateurs d'un centre de personnes âgées. Chaque bulle avait sa minute de gloire, certains s'amusaient à transformer l'écran en un théâtre de mises en situation ou en castelet pour jouets d'enfants. Nous ne pouvions que nous réjouir de « voir du monde » et nous égayer à l'écoute des rythmes enlevants et recherchés d'Alexandre Berthier dont le set up était pour l'occasion composé d'une vidéo mapping affriolante. Mémorable happening.

### **Des visages et des masques**

Par contraste, une comparaison est à faire entre l'œuvre médiatique FRGMENTS de Julien Bayle et le spectacle Venise II du Théâtre Rude Ingénierie (TRI). La première présente les portraits d'hommes et de femmes confondus en un même point de vue. Dénudés, ils pivotent sur eux-mêmes devant un fond noir, servant de non-lieu. Au second, participent plusieurs personnes également, mais elles sont éparpillées dans un endroit immense jonché d'objets divers. Elles sont déguisées et portent des masques. Chacune répète un geste particulier sous la musique que réalise quatre d'entre elles. Tandis que FRGMENTS est en noir et blanc, Venise II est en couleur. L'une a été réalisée d'avance et avec soin. Elle est éminemment visuelle et parfaitement adaptée à l'écran. L'autre est une performance musicale en direct, captée par des objectifs multiples et mouvants qui se fondent l'un dans l'autre par improvisation.

Le polyptyque de Julien Bayle est composé de six tableaux d'une durée de trois à huit

minutes. Les individus sont présentés dans leur plus simple appareil. Le cadrage nous montre leurs épaules et leurs visages. Au premier tableau, nous les percevons de dos, puis peu à peu il se tournent vers nous, yeux fermés d'abord, puis ouverts. Ils tourniquent et nous regardent. De profil puis de face, ils se transposent l'un à l'autre dans une convulsion visuelle. Leurs images sont pareilles aux sons qui les ceignent, striées de résonances et de glitches. Ils vibrent, ils clignent, ils fragmentent. Nous sommes fascinés par la variété des visages, la profondeur des regards, leur constante agitation. Avec FRGMENTS, nous vivons une aporie. Le point de vue est fixe devant l'agitation. La catalepsie est effervescente. Le tressaillement perpétuel des corps excite nos sens et, simultanément, impose une patiente contemplation.

Le Théâtre Rude Ingénierie offrait une fresque tumultueuse. Le titre Venise est tiré d'un voyage du groupe à la célèbre biennale en 2015. Il fait aussi référence à l'ancestral carnaval de Venise dont plusieurs peintres baroques italiens ont promu l'image au XVIII<sup>e</sup> siècle. Baroque, la salle comble d'objets où se déployait l'événement l'était entre toutes. Par les nombreux artéfacts de spectacles s'y trouvant, nous devinons qu'il s'agit de l'entrepôt de troupes multidisciplinaires de Québec, notamment L'orchestre d'hommes-orchestres et le bureau de l'APA qui ont des filiations avec le TRI.

En clin d'œil au carnaval donc (et peut-être au masque obligatoire que nous devons tous porter en temps de COVID), la proposition comprenait costumes et couvre-visages. Les performeurs en étaient non seulement affublés mais certains en concevaient. Ainsi Zoé Laporte brodait des légumes en forme de visages. Simon Elmaleh découpait des faces dans des revues pour faire un collage. Fabien Piché peignait les feuilles de papier couvrant sa tête. D'autres actions étaient menées. Sans communiquer entre eux, les performeurs éloignés les uns des autres, constituaient des îlots de gestes.

Venise Il avait aussi à voir avec la Venise actuelle et ses inondations de touristes ou de lagune débordante, moins parce que nous étions submergés dans le bric-à-brac, que par le continu mouvement de caméras donnait parfois l'impression d'une noyade. Leur marée déambulatoire mêlée aux effets de transparence nous plaçait dans un remous visuel. Cela est tolérable lorsqu'il s'agit d'un vidéoclip, mais s'y mouillé pendant plus d'une heure plongeait dans l'eau froide. Une fois avoir compris la disposition des lieux et le protocole, la déambulation incessante, quoique moins pressée au deuxième soir de représentation, faisait l'effet d'une fuite en avant. Les images doublées par une superposition aléatoire donnaient l'impression d'une réalisation sans direction. Avec une certaine complaisance, l'œil survolait les gestes plutôt que d'y engloutir le temps nécessaire. De fait, la déambulation n'en était pas une puisqu'elle astreignait le rythme et le cadre. Son va-et-vient

endiguait le rapport aux performances qui exige une certaine flânerie contemplative. Par ailleurs, il manquait à ce « carnaval » deux éléments qui, traditionnellement, en sont constitutifs : la parade et la transgression. Sans doute nous devons compter cela parmi les contrecoups des nombreuses contraintes liées à la pandémie. Nonobstant, il y avait un point focal qui interdisait de cesser l'écoute et où notre attention bénéficiait d'une marge et d'un immense plaisir. Venise II est d'abord un projet sonore et dans cet espace, il y a de quoi manœuvrer amplement. Les quatre concepteurs et interprètes avec leurs instruments analogues, cordes, échantillonnages, synthétiseurs, voix et consoles couvrent à eux seuls un grand terrain de jeux phonique. Tantôt planantes tantôt fortes en groove et toujours accrocheuses, les trames sont bien ficelées. Nous devinons que l'étalement sonore et visuel est issu d'une volonté d'intégration horizontale, une déhiérarchisation des rôles habituels des groupes de musique où la voix et le chanteur sont souvent mis de l'avant. La voix et la parole y sont peut-être considérées comme des instruments au même titre que les autres. L'usage des masques et le mouvement constant refrénaient d'ailleurs le potentiel de vedettarisation des protagonistes. Néanmoins, l'augmentation du gain de la voix, qui plus faible que les autres éléments, aurait eu l'avantage de mieux faire comprendre les textes mais surtout, de capter les variations de Bruno Bouchard. De l'anglais au français c'est un éventail de narrateurs, tantôt beaux parleurs tantôt délirants, qu'il met en scène à travers le tutoiement de sa poésie évasive. Sur les fluctuations de Philippe Lessard Drolet, les envolées de Jasmin Cloutier et l'orgue distendu de Pascal Robitaille, la théâtralisation de son jeu vocal n'a fait que nous aguicher. Il est à parier que ce projet, dont le répertoire est encore naissant, saura exploiter à sa juste mesure son potentiel performatif, c'est-à-dire avec une certaine démesure.

## **Son et lumière**

Le traitement visuel de Venise II dérivait d'une expérimentation et assumait ses risques. S'il ne nous a pas convaincu, il a l'avantage de poser la problématique de la traduction « en ligne » de projets musicaux qui concerne également les soirées Faire la bombe et Iceberg. Puisqu'il s'agissait de musique électronique et qu'il n'y avait pas de public sur place, nous pouvons interroger le réflexe des organisateurs d'installer les artistes sur l'autel du chœur de la chapelle d'où les événements se déroulait. Aux pieds de la sainte famille, les laptops se voyaient transformés en tabernacles au centre desquels s'illuminaient telles des hosties le logo d'Apple. Un coin de la nef ou du confessionnal aurait été suffisante, une vue sur les mains et les consoles, plus pertinentes. À l'écran, les jeux de lumière ostentatoires, espèce de guirlande de Noël élaborée, n'étaient pas plus nécessaires que la tentative de valorisation du patrimoine religieux. Si, comme l'avance McLuhan<sup>2</sup> « la synesthésie est le péché du XXe siècle », il semble ici qu'aucune rédemption soit possible. Toutefois, les images détaillant l'architecture demeuraient intéressantes parce

qu'elles montraient de l'inattendu, des motifs et des textures. Aussi, quelques artistes proposaient des abstractions animées dignes d'intérêt. L'un d'entre eux faisait pivoter à l'écran un quadrilatère, mutant en permanence sous la pulsion des rythmes, devenant tantôt découpe topographique, tantôt surface pulvérisée. Il y avait là un véritable « objet » pictural qui d'ailleurs, aurait plu à Malévitch qui prévoyait, il y a plus de cent ans, que la peinture allait migrer dans un espace immatériel.

La performance différée est un nouveau média. La documentation de performance ne peut rendre la présence tactile. Elle n'est plus une simple performance. Étrangement, la photographie rend, souvent mieux que la vidéo, le geste et le temps de celle-ci. Nous ne pouvons pas en vouloir aux DJs et aux concepteurs sonores de ne pas avoir conceptualiser de visuel plus adéquat. Le défi d'adaptation que demande le passage de la performance à l'écran n'est pas moindre, d'autant plus dans les délais alloués par le branle-bas de combat pandémique. Il n'en demeure pas moins qu'il s'agit d'une occasion de méditer les conjectures. Alors que les œuvres installatives ont été évacuées de la programmation dû aux impératifs de distanciation sociale, n'aurait-il pas été judicieux de faire appel à d'autres artistes en arts visuels et de valoriser leurs œuvres à l'écran. D'offrir ainsi plus de contextures et de trames graphiques, surtout plus de lenteur apaisant la sursaturation écranique, malgré l'impossible fixité des écrans (la labilité étant inhérente au numérique). Nous extrapolons : il aurait pu y avoir extraits filmiques ou mieux, arrêts sur image. Une autre possibilité serait une approche conceptuelle et ludique. Inclure un diaporama dans lequel des textes ponctueraient la trame sonore : fiches de présentation des artistes pastichant des cartes de hockey, poèmes d'occasions ou pseudo présentation didactique... les possibilités sont vastes. La dernière option envisagée serait tout simplement d'offrir une simple écoute car, là est l'essentiel de la proposition. Le visuel n'est pas indispensable. Pire, parfois il interfère. Le multi n'est pas tout après tout. En cela, la présentation altersexuelle de Narcisse était appréciable, non seulement à cause de ses rengaines entraînantes et son caractère irrévérencieux ou cathartique mais, parce qu'il se présentait aisément comme une rediffusion de performance musicale accompagnée de peinture en directe. La mise en scène était simple et le montage sans prétention. Ainsi l'énergie des performeurs et leurs rapports nous étaient donnés. Simplement mais avec intensité, le contact visuel entre la mirobolante Anne-Frédérique Desmarais et l'orphique Philip Després contribuait à notre adhésion, dès l'introduction.

## **Faire son cinéma**

Sans surprise, là où l'arrimage entre le visuel et le sonore ne faisait aucun doute, c'était dans les programmes cinématographiques. Il va de soi que les œuvres pour grands écrans s'adaptent plus facilement à la multiplicité des nôtres. Chaque programme enlig-



nait les courts métrages comme un collier de perles. Sous l'égide de Sébastien Hudon, se succédaient élégie visuelle, essai sur les couleurs spectrales, prise de son unique, piste audio optique, quartet jazz, son animé, danse chromatique : la dizaine de courts métrages de Cinoche / En colorama ! formaient une jouissive expérience riche en curiosités et en abstractions. Tandis que le programme en couleur était vivement sensuel, ce sont les développements narratifs induits par les métamorphoses de l'image et des personnages qui marquaient la présentation en noir et blanc. Du lot, la fabuleuse œuvre (Le grand ailleurs et le petit ici, 2012) de Michèle Lemieux, réalisée à l'écran d'épingles, stupéfie par sa finesse et ses nuances. Archimagie du contraste (Lapsus, Juan P. Zaramella, 2017) et de la forme en mouvement, la suite signée Jason Béliveau et Regard était par ailleurs désopilante.

Adressés à toute la famille, les « cinoches » dérivait d'une collaboration avec des centres d'artistes aussi membres de Méduse. Antitube et La Bande Vidéo s'ajoutent à d'autres organismes associés au festival tel le Centre national des Arts ou le Regroupement des arts de la scène et de l'écran de l'Université Laval. Nous ne pouvons que saluer cet esprit de coopération que développe les Productions Recto-Verso depuis quelques années et qui, visiblement, lui assure d'implanter une programmation actuelle, diversifiée et d'une qualité exceptionnelle.

### **Des œuvres aux interfaces interactives**

En matière d'œuvres transférées à l'écran, deux adaptations particulièrement réussies nous étaient offertes : la transposition du livre L'effondrement, compte rendu devenue projet de réalité virtuelle ainsi que l'incontournable réalisation de la télé-réalité imaginée par Claude Gauvreau, intitulée Autour du rose enfer des animaux. Leur importance, non seulement en termes de progrès mais par leurs processus collaboratifs respectifs, la place qu'ils donnent au public ainsi que la matière culturelle qu'ils puisent et transmettent, est majeure. Des articles leur ont été spécifiquement consacrés.

Deux autres œuvres d'écran avaient la particularité d'être interactives. Hugo Nadeau invitait à Nous champions loin là où la mort nous attendait, une performance centrée sur le jeu vidéo Nous aurons, qu'il a créé il y a quelques années et qu'il continue de faire évoluer. Nous avons la possibilité de le voir jouer en direct accompagné des musiciens qui font la trame sonore live. Un fil de conversations était nourri en parallèle entre les internautes. Quand les personnages confrontaient des situations, des listes explicatives d'outils ou d'actions à choisir et déterminant la suite nous étaient données à lire. Cela permettait de se projeter dans les personnages et leur aventure. Celle-ci est campée dans une trame narrative digne d'un roman d'anticipation futuriste mais dont le décor simpliste rappelle les premiers jeux vidéo. L'interface retro met d'ailleurs en évidence le caractère artis-

anale et artistique du projet qui renversent les standards industriels. Le jeu ne cherche pas d'effets émotifs par des excès de violence ou d'intenables suspens. Les scènes de massacres y sont maladroites et de fait, hilarantes. Aussi, notre empathie est encouragée par la résurrection de personnages qu'un simple reset remet en fonction. De même, malgré les désastres environnementaux et les milieux hostiles auxquels ils font face, ils bénéficient d'une inconditionnelle bienveillance. En ce sens Nous aurons, tant par son design sympathiquement modeste que par son optimisme rigolo, est subversif. Les principales protagonistes sont des femmes qui doivent trouver des stratégies de survie et vivre des rites de passage pour devenir adultes. Loin des esthétiques hyperréalistes de certains jeux actuels, son but est de vivre dans l'harmonie d'une collectivité et non de détruire des ennemis.

Encore plus comique était le projet Robot Chef qui nous arrivait en direct du Royaume-Uni. Espèce de clown-magicien, le duo de Foxdog Studios nous transformait en petit gribouillis coloré au nom saugrenu, le temps de sa performance. Immanquablement, notre avatar avait un look de dessin d'enfant. Lancé au hasard de l'écran dans le laboratoire, notre petite figurine s'animait afin d'atteindre les appareils et actionner la cuisine. Il était tout aussi divertissant de regarder apprêter les beans aux saucisses éjectées dans la poêle que d'observer les faces (parfois langues sorties) de ceux qui tentaient de maîtriser Nelly, Daisy ou qui sait quel personnage loufoque. Parodie d'une émission de cuisine et de télé-réalité, la proposition ravissait par sa laborieuse niaiserie. Le résultat était peu appétissant, non pas à cause du menu-mécanique mais parce que rire ainsi donne mal au ventre. De quoi en demander encore.

### **Un volet professionnel ouvert aux perspectives**

L'an dernier, le Mois Multi a réalisé un exploit en s'adaptant aux conditions de rénovation de bâtiment qu'il subissait. In extremis, les commissaires avaient concocté un calendrier approprié au contexte, en relocalisant les événements tout en étant en diapason des recherches formelles et thématiques du milieu multidisciplinaire. Suite à sa programmation de circonstance autour de la notion de L'effondrement, il est revenu cette année avec le thème Résistance et ravissement, auquel la crise sanitaire mondiale n'a pas manqué d'imposer de nouveaux ajustements. Cette capacité à s'acclimater aux contraintes tout en élargissant les possibilités, les collaborations et le développement des publics mérite d'être souligner. Elle ne permet pas seulement la production et la diffusion mais elle s'engage dans la création d'un espace d'accueil et de réflexion nécessaire. L'ajout d'un « volet professionnel » est à ce titre des plus judicieux. Plusieurs visio-conférences sous formes de colloque ou de tables rondes ont permis de faire le point sur divers enjeux, d'entendre des témoignages et d'ouvrir des perspectives. L'importance de la recherche

Fondamentale y a été soulignée à plusieurs reprises. Nous avons aussi eu l'occasion de côtoyer un spectateur particulièrement investi. Jeune issu de l'industrie numérique, à la tête d'une entreprise de jeux éducatifs, l'homme affirmait candidement venir chercher des idées tout en critiquant le caractère didactique du colloque universitaire. En tant que « créatif », il revendiquait son propre caractère artistique et se disait l'ambassadeur des arts auprès de son milieu, tout en admettant que ce dernier est réfractaire aux propositions qui ne servent pas directement l'industrie ou ne s'y réfère pas. Il y avait là peut-être le prototype d'un public que le mode numérique favorise : celui qui vient prendre plutôt que recevoir. Cela soulevait les questions sur les liens entre l'art et le marché, entre l'artisanal et l'industriel. Surtout, cela démontrait comment certains peinent à se départir d'une approche utilitariste pour admettre que les arts puissent avoir leur propre fonction... qu'il faudrait débattre ici.

Par ailleurs, se greffaient à même la programmation, deux projets de communications parallèles au festival. La commission d'enquête commissariale organisée par le magazine culturel À l'est de vos empires mettait en ligne des entrevues avec les artistes. L'Écriveuse en résidence avait quant à elle « carte blanche » et épanchait sa soif d'écrire en s'inspirant de la programmation. Type de performance enregistrée par traitement de texte plutôt que traitement d'image, plus d'une trentaine de pages ont été extirpées de l'ouvrage, comprenant un dialogue publié par Spirale4 (L'effondrement, la réalité crue), et ce bilan. Ces entreprises de communication satellites, mais intégrées au Mois Multi, répondent aux conditions précaires des auteurs (au moment où le gouvernement, justement, révisé ses lois sur le statut des artistes). Surtout, ils viennent pallier aux lacunes dans la couverture des arts par les médias traditionnels. Minimale et superficielle, la critique d'art disparaît. Elle se voit trop souvent réduite à l'annonce des événements à venir. Les formats imposés, de plus en plus brefs et standardisés, freinent les réflexions en profondeur et la créativité des auteurs. C'est du moins ces raisons qui nous motivent ici.

### **Traduire l'expérience**

Le contexte pandémique restrictif nous a confronté à un paradoxe : le streaming permet d'accéder aux arts vivants et aux arts sonores, mais en imposant une forme audiovisuelle, il en change la nature tactile et sociable. Au jeu de la culture, les corps sont soudain devenus périphériques. L'arrivée des plateformes de visioconférences change précipitamment les paramètres et la réception. Il est désormais possible de commenter en direct dans les fils de conversation adjacents. « Je suis tout attendri par l'ensemble de ce que j'audio-vidéose en ce moment ! », énonçait le poète Jean-Marie Alexandre. Effectivement, un néologisme traduit le mode inusité de l'expérience. La performance différée, la musique regardée à la télé, le théâtre radiophonique... plus que jamais les disciplines s'amalgament

et nous pressent de soupeser les répercussions sur le sens et nos sens. Le décalage des présences, puis celui d'un média à l'autre : de la voix à l'écriture, de la chanson au clip, de l'électronique à la messe, du grand écran au téléphone... il s'agit d'évaluer ce que nous gagnons et ce que nous perdons. Il est remarquable que de nombreuses œuvres usant de technologies actuelles réfèrent ou sortent du placard les technologies anciennes : TRI étalait sa collection de diapositives, d'autres faisaient rouler des bandes magnétiques, l'esthétique d'un jeu vidéo ou d'une télé-réalité nous ramenait aux écrans des sous-sols de nos enfances. Technofétichisme et technostalgie<sup>5</sup> participent aux variations de nos expériences.

Pour comprendre leurs impacts, une approche intermédiaire est de mise. Il est primordial non pas d'intégrer à tout prix les nouveaux médias et d'additionner les possibilités mais d'être attentif aux nouveaux rapports qu'ils induisent. Comme le fait sensiblement la traduction d'une langue à l'autre, comment les supports médiatiques créent-ils entre eux –et entre nous– des glissements de valeurs et de comportements ?

Quand la télévision est apparue, les gens s'habillaient comme s'ils se rendaient à l'église pour l'écouter. Ils étaient persuadés que l'écran pouvait les voir. Nous avons longtemps ri de leur naïveté. Or, nous y sommes. Les œuvres nous épient. Les objectifs nous visent. Nous sommes à la fois inclus et intrus. Plus que jamais peut-être, notre subjectivité et notre intégrité se mesurent à l'expérience esthétique, elle-même à la fois intégrée et forclosée des complexes techno-industriels. Une invitation à méditer cette dernière phrase issue de la pièce de Claude Gauvreau : « La volupté de l'intrus dilue dans le cosmos tous les songes et tous les égoïsmes. ».

