Document generated on 10/12/2024 3:01 a.m.

Inter
Art actuel

Mois Multi 2018 : l'art pour réenchanter le monde ?

Alain-Martin Richard

Number 130, Fall 2018

URI: https://id.erudit.org/iderudit/88958ac

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. (2018). Review of [Mois Multi 2018 : l'art pour réenchanter le monde ?] *Inter*, (130), 54–59.

Tous droits réservés © Les Éditions Intervention, 2018

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/

MOIS MULTI 2018 : L'ART POUR RÉENCHANTER LE MONDE ?

ALAIN-MARTIN RICHARD

L'EXPRESSION DÉSENCHANTEMENT DU MONDE A ÉTÉ DÉFINIE EN 1917 PAR LE SOCIOLOGUE MAX WEBER POUR DÉSIGNER LE PROCESSUS DE RECUL DES CROYANCES RELIGIEUSES ET MAGIQUES AU PROFIT DES EXPLICATIONS SCIENTIFIQUES[1].

> *Datanoise*. Photo : Emilie Dumais.

TABLE RONDE EN FORME DE BOOMERANG

Lors de la table ronde sur le thème du réenchantement du monde, les intervenants, citant tous Weber, s'entendent pour prêter à l'art des vertus thérapeutiques qui jouent sur les neurones de l'insula, cette région du cerveau qui serait gestionnaire de la conscience. Alors, le désenchantement provoqué par l'arrivée de la pensée scientifique signifie l'ébranlement du sens commun, la désintégration de la pensée magique, le déclin de la foi et peut-être, en bout de ligne, la mort de Dieu lui-même. Les diktats sociaux d'une pensée collective unique, donnant réponse – trop souvent insatisfaisante – à tout, ont perdu de leur puissance avec la montée de la pensée scientifique et son prolongement naturel, *la technologie*. C'est comme si, à la suite de Giordano Bruno, de Descartes, de Spinoza et de tant d'autres, la bête humaine, de l'*erectus* au *sapiens*, devenue culturelle, avait choisi de prendre en main sa propre destinée et de devenir « humain[e], trop humain[e] »[2], selon l'ironique formule nietzschéenne.

Guy Sioui Durand suggère un ensauvagement : il faut se mettre à l'écoute du chamanisme, de l'envoûtement, de la magie et du merveilleux dans nos vies. Caroline Gagné insiste sur l'ancrage dans l'environnement de l'artiste pour fournir à l'art le pouvoir de transformer le monde. Paul-Albert Plouffe[3] souligne l'ironie de la situation : c'est le Mois Multi, festival d'arts multidisciplinaires et électroniques, qui se propose, grâce à la technologie, de réenchanter le monde. Par ailleurs, il magnifie la capacité de contamination des nouvelles idées et procédures pour augmenter le réel, à la suite de l'adage de Filliou : « L'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art[4]. » Ariane Plante, pour sa part, parle de l'art mobilisateur, qui crée une sensibilité commune autour d'une œuvre, et de sa puissance d'entropie, donc de transformation. Lisanne Nadeau, s'appuyant sur l'œuvre marquante de Yannick Pouliot, *Le courtisan*, insiste sur l'idée de résistance pour imprimer des changements de direction. Détournement, métamorphose, augmentation de la conscience et des sensibilités, imprévisibilité, l'art, tel un nouveau dieu, est désormais décrété « vecteur des espoirs de l'humanité ». Revenons un peu sur ce surplus d'humanité que je regroupe en quatre grandes divisions[5].

DÉAMBULATION DANS LA TECHNOBARBARIE

Des machines s'activent toutes seules, guidées par on ne sait quelle intention, reproduisant par leur mécanique les gestes programmés par leurs créateurs. Les rets d'Internet s'infiltrent dans notre cerveau, le mobilisant vers des perversions. Le hurlement irrépressible des technologies, avec leur *upload*, *download* et relais mondiaux en transit perpétuel, engourdit nos neurones, abolissant tout sens critique. À travers les conspirations du tout technologique et de l'intelligence artificielle, l'humain ne parvient plus à devenir. Il n'est plus, dans une certaine mesure, qu'un embryon d'avatar.

SAISON COMPLÈTE[6]

Dans cette performance-installation, le processus opère à partir de la rencontre entre des machines et des humains, des interactions dynamiques où se développe une cosmogonie improbable. Mettant de l'avant la métamorphose et l'entropie des mutations biotechnologiques, *Saison complète* se déploie en cinq mouvements, de l'action directe avec performeurs à une vidéo comme témoignage de l'impossible création du monde[7].

P.O.R.N.[8]

En fermeture du volet Art vivant, le *P.O.R.N.* de Christian Lapointe et Nadia Ross nous entraîne dans les abysses du Web profond et des effets secondaires d'une pornographie tentaculaire qui contamine tous les aspects de la vie. Une fable où l'obsession narcissique devient outil de dislocation de l'ego, lorsque l'homme se retrouve emprisonné dans son désir, au-delà de l'assouvissement. La structure scénique implante pour ainsi dire les deux acteurs du Web dans une zone contenue entre deux écrans (écran de projection en fond de scène et écran diaphane en avant-plan) qui leur donnent la

consistance du virtuel. Ils sont physiquement tout près, mais leur proximité s'estompe pour ainsi dire par la communication du Web et, lorsqu'ils se retrouveront dans le même espace physique, à savoir leur chambre à coucher, ils ne pourront plus se rejoindre… Le contact charnel est aboli de leur réalité.

DATANOISE[9]

Langevin et Lecours jouent dans la saturation. Le fluide ininterrompu de l'information se multipliant sur les écrans est ici magnifié dans une « performance viscérale pulsée par un bruit virtuel ambiant »[10]. À partir d'instruments inventés, vent, cordes, percussions, le duo transpose en une percutante création audiovisuelle l'exténuante logorrhée médiatique. Le commentaire, qu'on croyait d'abord critique envers la perte de sens, en ajoute au contraire, les performeurs manifestement conquis par ce bombardement de sens. L'effet de perte de sens s'en trouve amplifié. La preuve est faite : le monde est déraisonnable.

CON GRAZIA[11]

Pour en finir avec la matière, Martin Messier et Anne Thériault ont convenu de tout casser. En plusieurs tableaux, ils vérifient la résistance des matériaux : une boule noire incassable, un théâtre d'objets avec ombres chinoises dans une dramaturgie des abysses, une danse de robots sous stroboscopes… Ils jouent avec la menace du marteau et autres objets contondants, testent des tomates, un film sur le minuscule magnifié, un service de porcelaine qui danse sur des haut-parleurs au rythme des mécaniques autonomes ressemblant à des ponts-levis. Cet hymne à la démolition se fait avec élégance, le geste est précis ou emporté comme dans une bastonnade de boîtes[12] mais, dans tous les cas, en rythme. Il y a une jouissance manifeste à expérimenter la résistance du matériel, ce que vient amplifier la trame sonore alors que nous ne parvenons plus à déterminer si l'action détermine le rythme ou, au contraire, si elle en est tributaire. Messier et Thériault présentent un théâtre de la destruction en forme de poème sonore.

ORCHESTRER LA PERTE[13]

Dans le hall de Méduse, un intrigant robot en inox reluisant, fait de tubes et de joints, muni d'un œil miroir et d'une cuillère interactive, invite le spectateur à l'observer de près. Le robot se met alors en mouvement, remplit la cuillère et la porte avec une certaine précision à notre bouche. Cette nourrice silencieuse, aidante naturelle, au-delà de la compassion, évoque plutôt la soumission du spectateur. L'objet issu de l'esthétique industrielle propose une robotisation où l'humain est asservi à la machine, rappelant en cela le chien de la fable qui sacrifie sa liberté contre une pitance assurée.

L'ÉBRANLEMENT POÉTIQUE

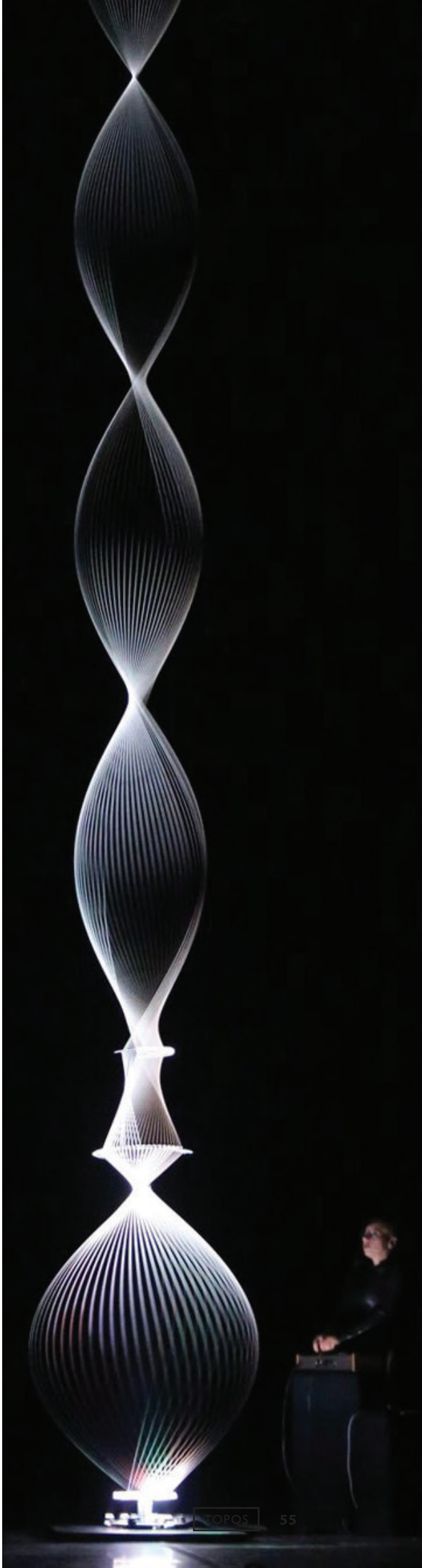
Du côté de la magie, de l'indécidable lien entre le virtuel et le réel, il y a un ébranlement de la raison qui emporte les sens vers des perceptions inusitées. Étonnement, questionnement, exacerbation de l'esprit stimulé par un univers paradoxal. L'objet d'art pénètre lentement le cerveau par des synapses jusqu'alors inactifs et s'impose en une sorte de persistance neuronale, de déséquilibre momentané qui serait de l'ordre du poétique. Il faut se laisser modifier par l'expérience esthétique pour en découvrir la puissante dynamique qui s'installe entre raison et émotion.

SPACE TIME HELIX[14]

Michella Pelusio crée des formes dans le vide en sculptant la lumière. Fascinant dispositif où elle peut intervenir directement sur un jet lumineux vertical. Par des interventions minimales, elle en fait un vase élancé avec double ou simple renflement, des volutes propulsées vers le sommet ou au contraire rabattues vers le sol, un mouvement hélicoïdal continu… Elle en change la couleur, la gonfle ou la rétracte. Puis, elle y jette des rubans qui seront captés par la lumière, obéissant aux lois de la physique quantique, aux ondes et aux particules. La superbe trame sonore générée en directe par Glenn Vervliet participe à ébranler la conviction que nous ne pouvons attraper la lumière avec nos mains. Moment de pure magie à partir d'un câble tendu entre le sol et le plafond[15].

STRANGE MOODS AND DISSONANT FEELINGS[16]

Sarah Wendt se démultiplie au cœur d'un dispositif interactif où elle intervient dans l'espace. Son action est captée par une caméra et projetée avec un délai de dix secondes sur l'écran en fond de scène. Encore et encore, chaque projection s'emboîte dans la précédente. Nous assistons ainsi à une mise en abyme en direct, la danse dans le réel se jumelant à sa propre image, mais avec un léger décalage. Il s'en dégage le même effet d'étrangeté qui nous assaille comme dans toute mise en abyme. Nous avons la sensation d'être captifs d'un rêve récurrent qui se métamorphose avec une infinie lenteur, nous emprisonnant dans un continuum en perte de sens. La profondeur de champ et l'emboîtement des images se démultiplient à l'infini, vers le gouffre, matière fuyante, aspirée peut-être par un lointain mais irrésistible trou noir.



> *Space Time Helix*. Photo : © Elisabeth Cacho.

VIBRANT MATTER[17]

Quel étrange objet… En principe une simple feuille de papier déposée sur un socle. Et voici qu'elle émet des sons, qu'elle bouge, se froisse, se replie, s'étire, s'allonge, se détend. *Vibrant Matter* est une sorte de photographie dynamique du paysage islandais, dont le territoire se crée sous nos yeux à grande vitesse. Les volcans explosent, des îles naissent, des glaciers disparaissent, comme si ce pays était un prototype expérimental des effets de la tectonique des plaques. Els Viaene nous offre un objet d'une émouvante beauté. Par sa lenteur et la complexité de ses métamorphoses, *Vibrant Matter* vibre en effet sous nos yeux. Contrairement aux technobarbaries, les ficelles ici sont cachées. Senseurs et moteurs sont invisibles, de sorte que cette « feuille tectonique » relève du miracle, comme si une force inconnue lui donnait vie. Fabuleux organisme vivant modulé par les forces abyssales qui surgissent des artères de Gaïa, cette créature, paradoxalement, vit en apesanteur. Seule sur son socle, elle capte et s'ajuste aux courants invisibles qui transpercent la planète. Ce microcosme esthétique fascine par son autonomie. Ce serait donc un être vivant d'une espèce inconnue.

OUTILS DE MÉDITATION

Certains dispositifs créent des conditions de contemplation et de méditation. Sons minimaux, calme ambiant, tremblements et légers soubresauts, des installations laissent place à l'introspection, comme si la structure mise en place gobait émotion et rationalité pour nous placer dans la « pleine conscience » bouddhiste. Le visiteur descend en lui-même, augmentant sa conscience, jouant sur une perception affûtée des environnements.

ÇA NE PEUT PAS DURER TOUJOURS[18]

Dans la petite galerie de L'Œil de Poisson, il faut enlever nos chaussures pour nous étendre sur de grands coussins qui occupent le plancher. Aussitôt, l'ampleur des basses et les modulations de fréquence se concentrent vers notre plexus, massant en douceur le fameux *hara* japonais, cette zone centrale où se situe l'essentiel de l'être. Le paysage sonore est un remixage à très basse vitesse de deux célèbres chansons du siècle dernier : *Quand les hommes vivront d'amour* et *Pourquoi le monde est sans amour*. Nous ne pouvons toutefois reconnaître ni l'une ni l'autre, mais la mélopée est envoûtante, une berceuse aux multiples saveurs qui nous attire dans la somnolence et l'abandon, vers une méditation sur la douceur.

MAN AT WORK[19]

Le projecteur de *Man at Work* déroule en boucle de petites figurines transposées en impressions 3D stéréolithographiques, reproduisant la vision binoculaire de l'être humain. Le déroulement se fait sur un rythme régulier mais saccadé, de sorte qu'il n'y a non pas 24 images par seconde, mais tout au plus une ou deux. L'histoire est simple : un homme au travail creuse un trou d'un côté de l'écran et dépose ses pelletées sur un tas de l'autre côté. Le dispositif de projection fait ressortir une manière de matérialité de l'image, où le personnage en trois dimensions est très bien perçu. C'est un subterfuge où l'animation sort des sentiers battus, s'appuyant, en plus de la rétention rétinienne, sur une recomposition mentale du 3D. La fascination tient autant à l'« épaisseur » de l'image qu'au projecteur lui-même, les deux nous hypnotisant face à cet inlassable Sisyphe.

SAMARES[20]

Des centaines de samares métalliques, greffées sur des filins, occupent le couloir qui longe la salle Multi de Méduse. À l'image des « hélicoptères » qui tombent des érables, les samares constituent une paroi qui vacille et faseye sous l'effet d'un vent léger produit par un ventilateur. Les samares retenues par un fin pédoncule virevoltent en un jeu lumineux et sonore de bruissement. Mouvement ondulatoire répercuté aussi dans l'installation voisine des vagues. Le visiteur, en tournant une manivelle, génère ce mouvement ondulatoire sur des chaînes de lamelles de Mylar argenté tombant vers le sol.

LA POUSSÉE[21]

À l'intérieur de la salle Multi, des fleurs métalliques, fichées au bout de tiges de métal, ondulent comme des roseaux, rappelant les aboiteaux de la Grande-Anse à La Pocatière. Un frémissement les agite, comme sous l'effet du vent. Dans la même salle, un panneau bascule lentement en un mouvement de va-et-vient, entraînant un amas de limailles d'acier. Ce mouvement de balancier crée un paysage en constante métamorphose. Effet de vagues sur la grève, perturbation du sol par soubresauts de l'enveloppe terrestre.

ÆTER[22]

Plongé dans le noir, le studio d'Essai est occupé par une vingtaine d'antennes de cuivre, cerceaux montés sur des supports et révélés par un délicat jet de lumière. Ce dispositif capte les ondes électromagnétiques invisibles qui traversent l'espace. Leur son amplifié est diffusé et modulé par la seule présence des visiteurs. Nous sommes dans un antre sonore surdimensionné, une cathédrale où nous voudrions nous abolir.

INCLINATIONS[23]

Dans le studio d'Avatar, Skjødt nous propose une autre expérience esthétique troublante : des balles de ping-pong déposées sur 16 haut-parleurs sautillent sous l'effet d'ondes sonores inaudibles pour l'oreille humaine. Activées par cet environnement acoustique, les balles légères créent une sorte de nappe sonore rythmée qui nous donne l'impression d'entendre le mouvement et de voir le son, mais aussi qui nous emporte dans un état de somnolence où les perceptions se confondent, se superposant dans notre décryptage de l'environnement.

MÉTÉO MONDIALE[24]

Météo mondiale est la lecture d'un bulletin météorologique planétaire en temps réel. Pendant qu'Emma Loriaut lit le relevé des températures autour de planète, Julien Clauss crée un environnement sonore en trame de fond. La lecture progressive est graduée en fonction de l'élévation des températures, des records de froid en Sibérie aux canicules de l'Inde du Sud. Lecture répétitive avec variations : lieu, date, heure, température. Ainsi se décline la planète, enveloppée d'une aura climatologique où les extrêmes nous effraient, où le climat tempéré semble avoir disparu.

ON ENTEND LIRE JUSQU'AU BOUT…[25]

Ce projet s'inscrit dans la lignée des marathons littéraires et des nuits de poésie. Il s'agit de la lecture intégrale d'une œuvre québécoise parue en 2016, *Le plongeur* de Stéphane Larue. Multipliant le dispositif de diffusion par radio FM dans les espaces du Tam Tam Café, *On entend lire jusqu'au bout…* invite le public à prendre le micro pour assurer une lecture continue. Dans ces deux derniers projets, Loriaut et Clauss créent des paysages sonores, des environnements baignés de voix, dont la trame de fond nous place dans la moiteur d'un lavis vocal.

DÉROUTE DU RATIONNEL

Cette stratégie est une des plus courantes dans les créations numériques. C'est que le pouvoir amplifié des machines et la maîtrise des artistes permettent de court-circuiter la logique et le rationnel : perceptions déstabilisées et incertaines, confusion des signes, ligne évanescente entre le réel et son pendant virtuel qui offre des images inédites de mondes intérieurs réels ou inventés. Nous sommes ici au centre de

la question essentielle de Wittgenstein sur la fiabilité des perceptions. Il devient impossible de distinguer causes et effets puisque les rétroactions vont dans les deux sens, ce qui permet d'abolir les certitudes, de rompre les liens usuels et formatés des neurones, de provoquer des processus entièrement nouveaux. En plus de la poésie qui s'y rattache, il émerge de ces productions des univers intransigeants, un paysage de fictions où la question du sens est caduque.

TROIS PIÈCES AVEC DES TITRES[26]

Alexandre Burton et Julien Roy, comme des gamins, juste pour embrouiller les cartes, nous proposent une déstructuration de l'intellect afin d'exciter le cerveau avec des écarts de conduite du formel. Se servant d'un instrument polyphonique et visuel, relié à l'ordinateur qui analyse des repères, s'embobine dans une lecture en va-et-vient entre la table de jeu et l'écran, entre des photos dotées de capteurs et des déplacements de focus, les deux comparses s'amusent à nous raconter une histoire qui passe par des chemins faits d'embrouilles et de subterfuges. En détruisant la syntaxe du récit, ils nous invitent à reconstruire un monde fait de réminiscences, de renversements des matières, bref ils nous entraînent vers le chaos neuronal. Les titres annoncent un programme étonnant : 1) L'image contrôle le son, 2) Le son est l'image est le son, 3) Le geste fait le son est l'image. Ce sont les indices qui donnent les pistes de lecture, déroutantes par leurs propositions paradoxales. Dans cette zone limitrophe à la jonction du réel et de ses extensions virtuelles, les artistes-manipulateurs nous projettent dans une heureuse déroute du rationnel, remplie de subtiles victoires sur la torpeur usuelle.

SUPERSUPER[27]

Autre objet fascinant, cette performance numérique de Line Nault se situe au croisement des sémantiques numérique, syntaxique, mathématique, et de la physique quantique qui prétend que la matière est à la fois ondes et molécules. Les corps récitants nous racontent, en une chorégraphie construite sur les attracteurs étranges, dans une espèce de géométrie sinusoïdale, le passage des corps vers l'univers des pixels. Curieusement, ces corps évaporés sont aussi tangibles que les figures physiques qui se déplacent sur la scène. Chacun des morceaux du triptyque (« Super8 », « Super réalité », « Super N64 ») repose sur des textes (Albert Low, Mallarmé, Line Nault). Les chorégraphies se déroulent dans un système de localisation qui les relie au numérique. Les corps sur scène sont alors activés dans le monde virtuel, modifiés dans leur structure physique. Les molécules se reconfigurent dans des silhouettes ondes-particules, déployant un univers parallèle inouï. Il faut dès lors s'abandonner à cette réalité augmentée, qui est beaucoup plus qu'une simple transposition numérique.

DAISY CHAIN[28]

Julien Maire nous convie à une conférence-démonstration sur la magie. Les technologies, avec leur nouvelle puissance, permettent des jeux malicieux, des trompe-l'œil d'un style nouveau. En hommage à Tesla, à qui il voue une grande admiration, Maire énonce les trois règles des magiciens et des illusionnistes : la surprise, la montée dramatique et l'humour. Sa performance inclut des ratages, des effets mitigés, des démonstrations un peu absurdes, dans l'esprit Fluxus. Petits morceaux de bravoure, autant de clins d'œil à l'impossible qui n'est toujours, en cas de magie, qu'imposture.

A SUITABLE DEN[29]

Dans une salle d'attente quelconque, le visiteur découvre à travers un mur transparent un bureau. Une poignée installée dans ce mur de verre l'invite à pénétrer dans ce bureau. C'est un piège : le bureau est une projection vidéo. Et voici que, dans cet espace soudain virtuel, un raton laveur apparaît… Il circule, grogne, s'exprime, réagit à la présence du visiteur. Dans ce rapport insolite où un animal sauvage batifole dans un bureau bien ordonné s'installe un étrange malaise. Nous ne parvenons pas à déterminer si nous sommes responsables de cette activité ou si cela est dû au hasard. Comme dans la physique quantique, c'est le regardeur qui crée la chose : ambiguïté. Cette étonnante cohabitation nous déstabilise dans la perception de notre environnement. Univers factice avec un faux raton laveur agité. Il a pris possession des lieux puisque que nous nous rendons bientôt compte que sa routine n'est pas toujours commandée par notre présence. Il a sa propre autonomie.

RÉENCHANTER LE MONDE AU CŒUR DE LA DYSTOPIE GÉNÉRALISÉE ?

Les technobarbaries ne réenchantent pas le monde ; elles en montrent au contraire les subterfuges déficients, faits de fils, de capteurs, de branchements, de caméras, de programmations complexes. Les propositions s'en prennent aux humains, qui sont désormais victimes de leur propre machination : naissance avortée dans *Saison complète*, éviscération de Narcisse dans *P.O.R.N.*, assourdissement par surinformation et paralysie cérébrale dans *Datanoise*, destruction de la matière vers un retour (manifestement jouissif) au primitif dans *Con grazia*, asservissement aux machines dans *Orchestrer sa perte*. Les technobarbaries posent des questions sur l'état actuel des choses, mais elles le font dans la fureur et la déliquescence des sens et du désir. Elles portent en elles la brutalité et la cruauté d'un doute profond.

Strange Time Helix fait la démonstration que les corps physiques peuvent tenir dans leurs mains des ondes lumineuses et qu'à l'inverse, les ondes peuvent avaler la matière. Sarah Wendt, en s'incluant elle-même dans la projection vers l'infini de *Strange Moods and Dissonant Feelings*, ravive une impression de déjà-vu que nous avons souvent expérimentée dans notre vie. Or, ici, les points de fuite qui s'emboîtent sans discontinuer sont une délectation. Et la pure expérience esthétique de *Vibrant Matter*, feuille tectonique aux mouvements fluides et retenus, complète un tableau poétique qui participe certes au réenchantement du monde. Ces projets soulèvent des interrogations auxquelles nous ne voulons pas répondre.

Quant aux dispositifs de méditation, très courants dans les arts numériques et multimédias, ils recentrent le visiteur dans ses perceptions, le réintégrant dans la lenteur du souffle, une opération par laquelle le corps se disloque et se reconstruit des milliers de fois par jour : Ça ne peut pas durer toujours pour le massage du *hara* par le son, *Man at Work* pour sa fusion entre le leurre de la projection en 3D et la portée sociopolitique de son personnage, *Samares* et *La poussée* pour leur illustration technomécanique de la nature, Æter et *Inclinations* pour la concentration du regard et de l'audition outrepassant la rationalité, *Météo mondiale* et *On entend lire jusqu'au bout*… pour le paysage sonore qui enveloppe le public et l'invite à une sorte d'introspection ouverte sur le monde.

Enfin, je crois que la déroute du rationnel participe aussi et peut-être même plus à ce réenchantement. C'est qu'avec ces propositions, nous sommes conviés à une exploration de territoires qui ne sont possibles qu'avec les outils numériques. Ces derniers nous permettent d'appréhender des fictions qui ébranlent et les sens, et la raison, et les structures cognitives usuelles. *Trois pièces avec des titres*, par sa destruction de la syntaxe, propose une narration faite de bribes, de sauts de mouton, de liens potentiels que le spectateur doit reconstruire pour

lui-même. *SuperSuper* crée une chorégraphie à partir de formules mathématiques et *Daisy Chain*, avec ses jeux Fluxus, s'amuse à détourner, parfois avec autodérision, les certitudes pour en faire ressortir l'incongruité. Il persiste dès lors une indécidabilité, comme pour le raton laveur de Patterson.

Avec le Mois Multi 2018, les outils numériques et les projets multidisciplinaires s'installent de plus en plus dans une sorte d'épaisseur médiatique où le spectateur-regardeur devient le créateur de ses propres perceptions. Il s'agit d'expériences esthétiques appuyées sur le virtuel et le non-dit ; ce sont des narrations discontinues, sur plusieurs plans de réalité, où le linéaire et la logique implosent. Chaque proposition invente son propre discours, chaque événement se singularise en dehors du circonscrit, dans la discontinuité. Or, cette partition numérique qui s'éclate dans le système neuronal semble pour l'instant se situer en dehors du politique. Les préoccupations sociales sont singulièrement absentes de cette édition, sinon pour *Man at Work* ainsi que *Fumée et brouillard* de Jean-François Côté[30] qui s'intéresse au smog en Chine.

La question initiale du désenchantement, telle que formulée par Max Weber (1917), s'est bien sûr élargie au fil du siècle dernier. S'y ajoutent les guerres mondiales, la bombe atomique, les boucheries gigantesques, le pillage et la destruction de la planète… Il semble désormais naïf de croire que nous puissions réenchanter le monde à la manière de nos ancêtres. Il n'est pas garanti que le réenchantement passera par l'art si celui-ci se limite aux explorations numériques. Épineuse question en ce moment précis où l'intelligence artificielle est déjà installée au cœur de nos vies, comment l'art peut-il maintenir le lien entre les technosciences et l'humanité ? Encore plus de poésie ? Plus d'humanité ? Cela me semble un enjeu majeur pour un réenchantement du monde qui saurait prendre en compte et nos désirs, et nos naïvetés, et surtout l'amplitude de notre conscience dans la complexification du monde. Si les technobarbaries et les stratégies de la déraison charcutent l'univocité des clans anciens, les créations poétiques et méditatives nous rappellent une humanité où le mystère reste entier. ◀

Notes

1 « Désenchantement du monde » [définition en ligne], *Wikipédia*, consulté le 15 mars 2018, www.fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9senchantement_du_monde.

2 Friedrich Wilhelm Nietzsche, *Humain, trop humain* (*Menschliches, Allzumenschliches*, 1878), Mercure de France, 1899, 496 p.

3 Paul-Albert Plouffe, libraire à la Librairie Pantoute, a également proposé une liste de livres en lien avec les différentes propositions du Mois Multi. Nous soulignons cette heureuse initiative. Cette sélection se trouve au www.mmrectoverso.org/suggestions-de-lecture-de-lequipe-libraire (4 avril 2018).

4 Robert Filliou, cité notamment dans Paul Ardenne, *Art, l'âge contemporain*, Regard, 1997, p. 111.

5 Pour cet essai critique, je m'appuie sur 18 des 27 propositions du Mois Multi 2018.

6 Création du Théâtre Rude Ingénierie (Québec, Canada).

7 Voir dans ce numéro mon compte rendu de *Saison complète : la cosmogonie des machines*, à la page 60.

8 *Portrait of Restless Narcissism* (PoRN). Pour un compte rendu plus étendu de la pièce, voir ma critique « *P.O.R.N.* : le virtuel de nos désirs » [en ligne], *Jeu, revue de théâtre*, 26 février 2018, www.revuejeu.org/2018/02/26/p-o-r-n-virtuel-de-nos-desirs.

9 Composition, conception, design et fabrication des dispositifs, programmation et performance d'Alexis Langevin-Tétrault et Pierre-Luc Lecours (Québec, Canada). Composition lumière et éclairage : Alexis Langevin-Tétrault. Programmation et conception du système de lumière : Alexis Langevin-Tétrault, Pierre-Luc Lecours, Lucas Paris. Construction du cadre de la harpe électrique : Laurent Loison.

10 Formule tirée du programme de l'événement.

11 Mise en scène, création et interprétation de Martin Messier et Anne Thériault (Québec, Canada). Lumières : Martin Messier, Jean-François Piché, Anne Thériault. Musique et idéation : Martin Messier. Conception visuelle : Thomas Payette. Techniciens lors de la création : Maxime Bouchard, Dominique Hawry. Robotique : Louis Tschreiber. Œil extérieur : Patrick Lamothe. Conception matérielle : Robocut. Coproduction : Festival TransAmérique (Montréal), Théâtre Hector-Charland (L'Assomption). Soutiens : Conseil des arts et des lettres du Québec, Conseil des arts du Canada, Conseil des arts de Montréal.

12 En prévision du G7 qui a eu lieu en juin à La Malbaie (Québec), des opposants masqués, lors d'une manifestation tenue le 5 avril devant l'Assemblée nationale, ont donné la bastonnade à une boîte sur laquelle était inscrit « G7 ». Cette action est identique à la bastonnade de *Con grazia*. Le jeu formel de cette dernière devient geste politique dans l'espace public. *Cf.* Baptiste Ricard-Châtelain, « La mobilisation du G7 est lancée », *Le Soleil*, 5 avril 2018 ; [reportage en ligne], 2 min 34 s, www.youtube.com/watch?time_continue=120&v=l8z8TUT-2Wk.

13 Installation robotique de Simon Laroche et David Szanto (Québec, Canada).

14 Conception, instrument et performance de Michella Pelusio (Italie). Design sonore : Glenn Vervliet.

15 De fait, il s'agit d'un câble fixé sur un disque à rotation contrôlée. Un stroboscope balaie le câble, créant par rétention rétinienne ces formes hélicoïdales.

16 Performance et installation interactive de Sarah Wendt et Pascal Dufaux (Québec, Canada).

17 Conception et réalisation d'Els Viaene (Belgique). Électronique et programmation : Jan Wante. Conseil sonore : Johan Vandermaelen, Carsten Stabenow. Production : Werktank (Louvain) en collaboration avec KKK (Namur). Soutiens : accord culturel entre la Communauté flamande et la Communauté française.

18 Installation sonore de Magali Babin (Québec, Canada).

19 Film d'animation, à partir du projecteur 1.0 / Man at work, de Julien Maire (France et Belgique). Production : Agence WBT/D (Bruxelles), Fédération Wallonie-Bruxelles – Cellule Arts numériques (Bruxelles), iMal (Bruxelles). Soutiens : Formlabs, Consulat général de France à Québec.

20 Installation de Camille Bernard-Gravel (Québec, Canada).

21 Installation de Camille Bernard-Gravel (Québec, Canada).

22 Installation sonore de Christian Skjødt (Danemark). Soutiens : Avatar, Danish Art Foundation, Danish Composers' Society's Production Pool et Koda's Cultural Funds, The European Network for Contemporary Audiovisual Creation (ENLAC).

23 Installation sonore de Christian Skjødt (Danemark). Soutien : Danish Art Foundation.

24 Création de Julien Clauss et Emma Loriaut (France). Soutien : Consulat général de France à Québec.

25 Création de Julien Clauss, Cécile Clozel et Emma Loriaut (France). Conception : Emma Loriaut. Réalisation : Julien Clauss, Cécile Clozel, Emma Loriaut. Soutien : Consulat général de France à Québec.

26 Conception et performance d'Alexandre Burton et Julien Roy (Québec, Canada).

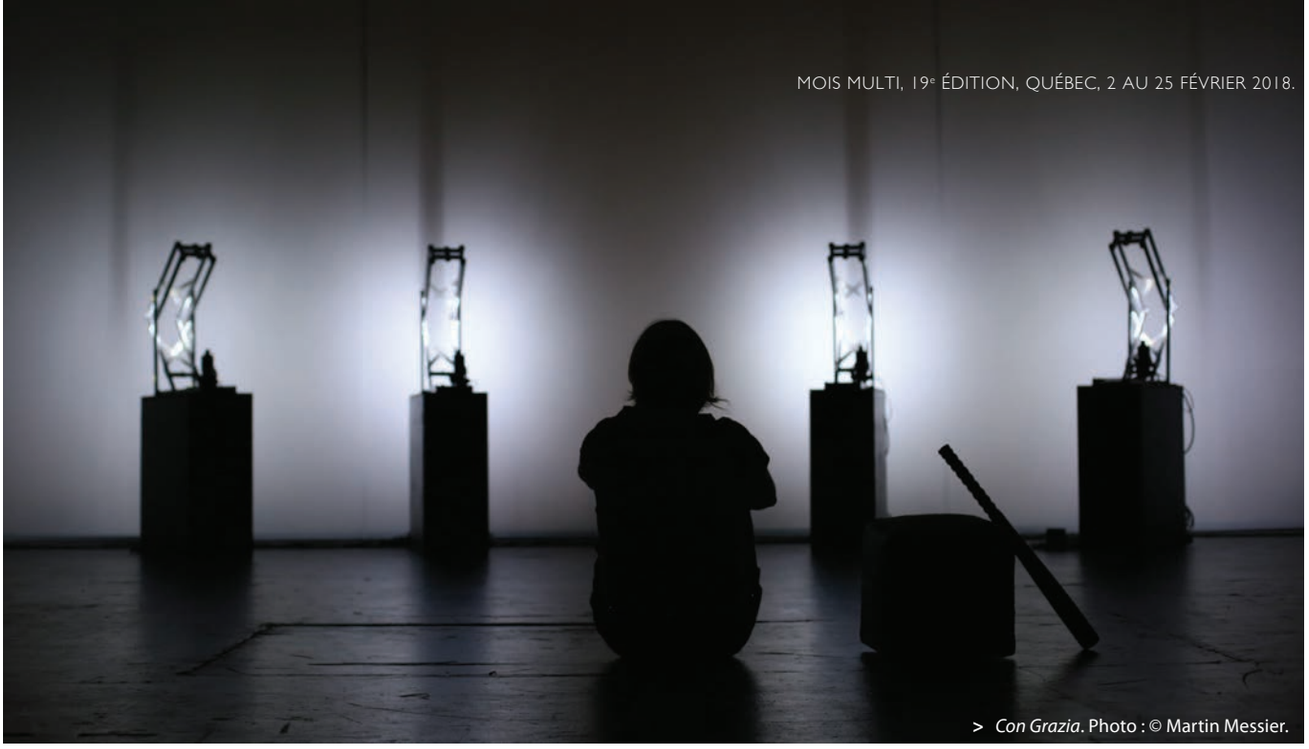
27 Création de Line Nault, en collaboration avec l'équipe (Québec et Montréal, Canada). Interprétation : Audrey Bergeron, Jessica Serli. Système interactif : Alexandre Burton. Lumière et scénographie : Simon Guilbault. Assistance aux lumières : Emily Soussana. Costumes : Elen Edwig. Conseils artistiques : Éric Forget. Coproduction : Recto-Verso (Québec), Studio artificiel (Montréal). Extraits de textes : Albert Low (« Super réalité »), Mallarmé, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (« SuperN64 »), Line Nault (« Super8 »). Soutien : Conseil des arts du Canada. Remerciements : Julie Chaffarod, Karine Denault, Jimmy Lakatos, Quentin Meillassoux pour son livre *Le nombre et la sirène*, toute l'équipe de Recto-Verso et du Mois Multi.

28 Conférence-démonstration de Julien Maire (Belgique). Production : Fédération Wallonie-Bruxelles – Cellule Arts numériques (Bruxelles), iMal (Bruxelles). Soutien : Consulat général de France à Québec.

29 Installation vidéo interactive de Graeme Patterson (Nouveau-Brunswick, Canada). Commissariat : BMO Groupe financier.

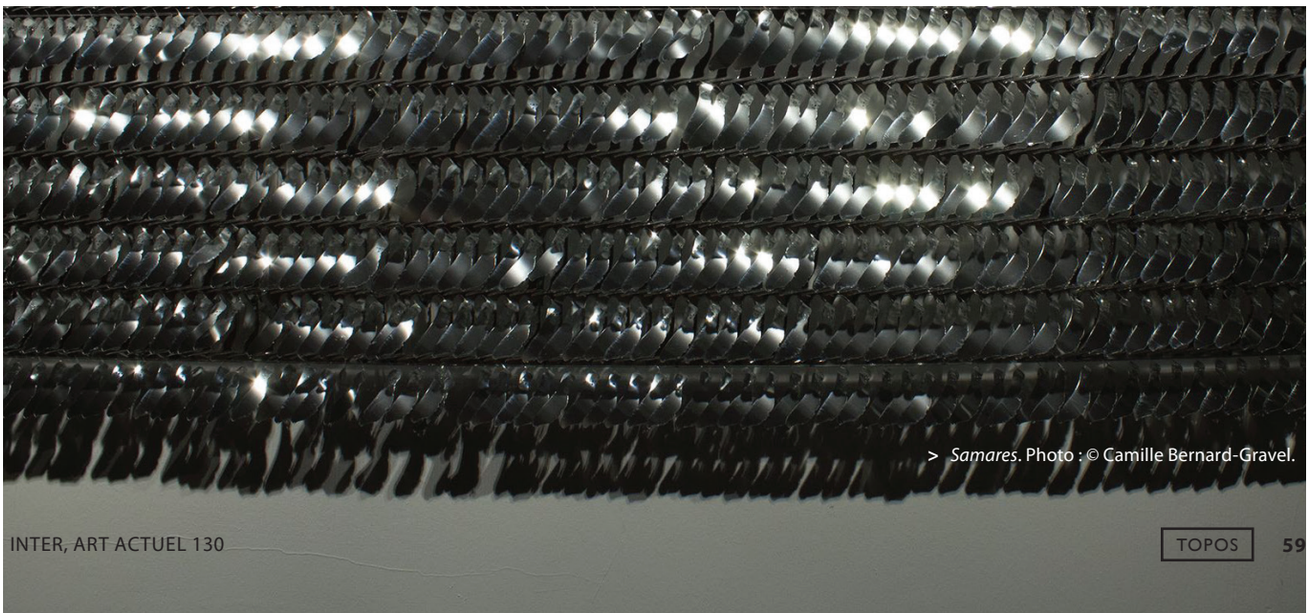
30 Installation vidéographique présentée à La Bande Vidéo.

Alain-Martin Richard vit et travaille à Québec. Artiste de la manœuvre et de la performance, il a présenté ses travaux en Amérique du Nord, en Europe et en Asie. Il poursuit un travail de commissaire, de critique et d'essayiste. Il a publié dans de nombreuses revues des articles sur le théâtre, la performance, l'installation et la manœuvre. Membre des ex-collectifs Inter/LeLieu et The Nomads, toujours actif avec Les Causes perdues et Folie/Culture, il propose des productions, telles que *L'atopie textuelle* (2000) et *Le chemin vers Rosa* (2006), qui se déploient souvent sur plusieurs plans de réalité.



> *Con Grazia*. Photo : © Martin Messier.

> *Orchestrer la perte*. Photo : © Gridspace.



> *Samares*. Photo : © Camille Bernard-Gravel.