

Morphine machine

Collectif Popcore

Numéro 123, printemps 2016

Addictions : drogue, création, conscience augmentée

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/81822ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Collectif Popcore (2016). Morphine machine. *Inter*, (123), 17–17.



MORPHINE MACHINE

► COLLECTIF POPCORE

Morphine machine est un happening psychédélique immersif comprenant cinq tentes de camping transformées en module d'immersion dans du mapping vidéo. Chaque tente compose un fragment unique d'une machine à hallucinations. La musique et les visuels sont créés en temps réel à partir d'outils numériques spécialement développés. L'événement commence entre chien et loup. Alors, dans cette clarté trompeuse, les tentes illuminées sont encore ancrées sur le sol familier du parc des Trois-Bérets de Saint-Jean-Port-Joli. Dans le contexte de la Biennale de sculpture, les tentes lumineuses sont une réinterprétation « numérique » à l'objet sculptural. Les participants déambulent sur le site, tournent autour des tentes pour apprécier le jeu de perspectives et d'illusions se mettant en place. La musique ajoute des mouvements ondulants aux silhouettes qui deviennent indécises, la nuit quasi tombée. Avec l'obscurité envahissante, la nature sauvage du bord du fleuve s'installe. Les tentes deviennent des refuges. Les yeux traversent leur surface et voient leur intérieur. L'espace se retourne et l'on se glisse dans l'image. C'est le corps étendu dans une tente, peut-être couché à côté d'un ou d'une inconnue, que l'expérience commence, le regard noyé dans les lumières pulsatives. Le repos ralentit la respiration. Les basses fréquences de la musique pénètrent les chairs et font vibrer l'intérieur du corps. Les pupilles suivent les variations de contraste de la vidéo, hypnotique. L'espace s'efface devant soi alors que la conscience côtoie la rêverie. La peau

même des visages se colore de pixels aux couleurs surnaturelles. Ainsi caché dans l'image, le participant change de continuum. Conduit au seuil du sommeil, captif de l'immersion, mais libéré du regard social, il côtoie un désir d'affranchissement inspiré par des mots uniquement entendus depuis l'intérieur de la tente. De la poésie érotique souffle l'idée d'une rencontre avec l'improbable, d'une espérée transcendance.

Les happenings de Popcore sont très expérimentaux et improvisés, comme le veut cette forme d'événement multidisciplinaire. Notre approche de la performance en art numérique est fort risquée du fait du haut degré de complexité technologique de ce genre de création, qui exige habituellement un niveau de concentration peu compatible avec les états de « perte de contrôle » de l'improvisation. En cela, notre démarche est relativement rare.

Nous mettons en place les conditions nécessaires à l'émergence de l'expérience artistique pour nous et pour les spectateurs par une immersion à la fois sonore, visuelle et sociale dans l'œuvre en devenir. À ce moment de notre pratique, notre attention consciente se déplace du geste artistique (l'agir) vers l'expérience de la plasticité des perceptions dans la durée (le percevoir). Cette écoute active re façonne notre présence au monde qui devient plus environnementale et diffuse, donc moins analytique. L'œuvre se construit au gré de l'improvisation et sa structure adopte les variations d'implication sensibles des participants, le *mood*. Notre expression médiatique repose sur la synesthésie. Le visuel, la musique et les perspectives sont composés d'un même trait et mettent en œuvre des techniques de réaménagement perceptif. C'est pourquoi nos concerts durent souvent plusieurs heures. Les rythmes sont pulsatifs et rugissants, les perspectives visuelles et sonores sont déformées, les centres et les origines sont mobiles, les formes mutant et s'entrecroisant. Le flou perceptif qui en résulte est vécu comme une brèche dans le continuum de notre relation au monde, une altération de conscience à explorer pour son potentiel expressif. Cet état est semblable à l'altération de ces facultés après une exposition à l'effet des réalités virtuelles¹. ◀

> Collectif Popcore, *Morphine Machine*, Biennale de sculpture de St-Jean-Port-Joli, 2014. Photos : collectif Popcore. Extrait vidéo : <https://youtu.be/8hojnyjd9UU>.

Note

1 Cf. Robert Welch, « Adapting to Virtual Environments », dans Kay Stanney (dir.), *Handbook of Virtual Environments*, CRC Press, 2002, p. 619-636.

Popcore est un collectif d'artistes des médias numériques qui créent des concerts expérimentaux depuis 2006. Popcore regroupe des compositeurs, performeurs audiovisuels, DJ, roboticiens, programmeurs, projectionnistes, chercheurs et enseignants qui aime l'immersion, la réalité augmentée, la 3D, le *body art*, la projection volumétrique, le *noise*, le dub, la lumière, l'interactivité, la fiction et l'improvisation. Il en résulte des concerts impromptus, subversifs, poétiques, mécaniques, sensuels et intellectuels. Les membres du *core* de Popcore sont Manuel Chantre, Simon Laroche, Danny Perreault et Jean-Ambroise Vesac.

