

Vertex : un dispositif étrange

Louis Cummins

Number 108, Summer 2016

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/83112ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (print)

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Cummins, L. (2016). Vertex : un dispositif étrange. *ETC MEDIA*, (108), 76–79.



UNDISPOSIT



Jean Piché et Patrick Saint-Denis, VERTEX.

PIÈCE ÉTRANGE

VERTEX, de Jean Piché et Patrick Saint-Denis, fut présenté au Centre d'exposition de l'Université de Montréal.¹ Un dispositif étrange appartenant à une esthétique encore inconnue occupe tout le milieu de la salle. Composé de 16 tringles de métal, dressées du sol au plafond, elles forment un cube ouvert au milieu duquel on pourrait circuler; chacune d'elles est munie d'un petit chariot métallique pourvu de 2 haut-parleurs et d'une lampe DEL; au pied de chacune des tiges, un boîtier noir dissimule un moteur. On fait le tour de l'objet, on regarde, on observe les détails, on ne voit pas trop ce que c'est, on ne sait pas ce que ça va faire. Quelque part près du dispositif, les auteurs s'installeront tour à tour à leur ordinateur pour jouer de cet instrument électronique.

Le premier, Patrick Saint-Denis, commence la performance. Il tient dans ses mains une manette pour jeux vidéo; il manipule son instrument un peu comme un pilote d'avion qui prend les commandes de son appareil. Le spectacle commence. C'est d'abord et avant tout à la création d'une pièce musicale acousmatique à laquelle on assiste, une sorte de déploiement de trames sonores qui se transforment dans le temps et qui entraînent avec elles des mouvements lumineux. Les chariots se déplacent le long des tiges; ils se mettent aussi à tourner autour sur leurs axes. Tantôt ils s'élèvent tous ensemble, tantôt certains se détachent et forment des figures ondoyantes. On pense à un ballet électromécanique qui générerait

ses propres sons. Les spectateurs sont littéralement happés et transportés par ce gigantesque instrument qui sert à créer une musique matérialisée visuellement par les trajets des projections lumineuses. En fait, les spectateurs présents lors de cette performance ont très certainement partagé le sentiment d'assister à l'émergence d'une ère tout à fait nouvelle en lutherie électronique. En entendant la pièce de Saint-Denis, on pouvait comprendre que les luthiers-roboticiens venaient de créer un instrument qui va sans doute révolutionner le monde de la musique, comme jadis ceux qui composaient avec des bouts de rubans magnétiques ont changé la conception même de ce que pouvait être une œuvre musicale. Il y a dans cet instrument que les auteurs ont créé un potentiel de composition considérable et inusité.

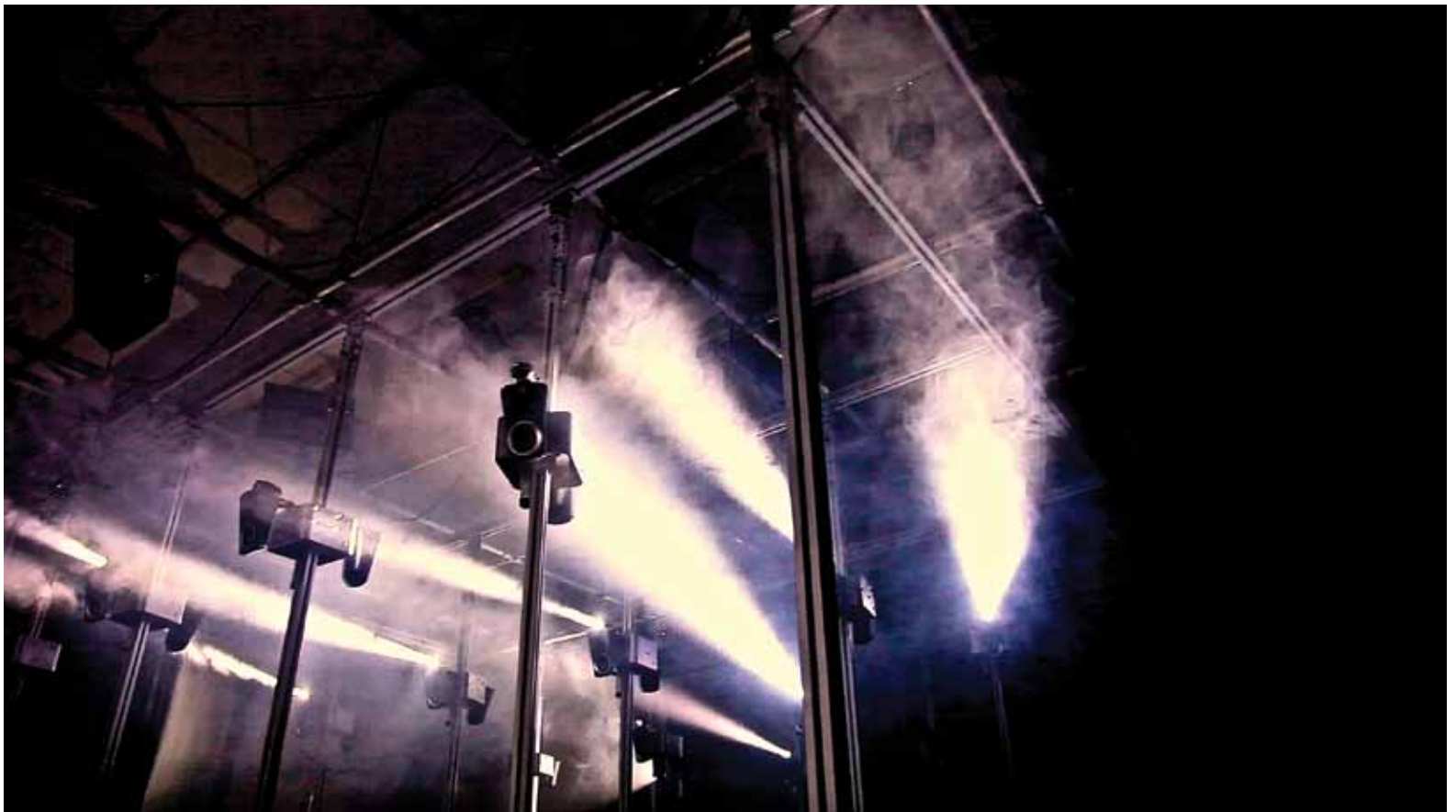
La performance présentée par Jean Piché sur le même instrument peut certes nous en convaincre dans la mesure où elle était le produit d'une tout autre approche que celle de Saint-Denis, moins directe si on peut dire. La pièce qui a été créée lors de la même soirée a été réalisée à partir d'échantillons pré-composés et montés sur place dans une séquence, en partie pré-conçue, en partie improvisée. Piché travaille la matière sonore depuis des lustres, il a même développé des programmes informatiques destinés à créer une synthèse sonore. Il a aussi réinventé les rapports du son et de l'image dans la vidéo en produisant des œuvres visuelles qui accordent plus de place

au caractère abstrait de la musique acousmatique que les œuvres vidéographiques ne le font habituellement. Ses agencements musicaux sont d'une rare beauté et d'une grande subtilité. Lors de la performance, les pistes d'échantillons étaient séquencées et fusionnées. Cette fois, au lieu de créer des images abstraites qui évoluent et se transforment dans le temps, composant en quelque sorte des symphonies visuelles acousmatiques, il a cherché à transformer l'environnement matériel par des rayons lumineux dont on peut visualiser les trajectoires grâce à l'utilisation de machines fumigènes. Le spectateur est en quelque sorte immergé dans un environnement sonore et visuel auquel il est complètement étranger. Il n'a jamais rien vu ni rien expérimenté de pareil de toute son existence; il est bel et bien là dans le monde physique qui est le sien, mais il est en même temps transporté ailleurs, dans un monde immatériel et inconnu. Pendant quelques minutes, il est ailleurs, il appartient à un autre univers, il a le sentiment d'être entré physiquement et psychologiquement dans un autre monde.

Cela fait déjà un certain temps que les artistes en arts médiatiques travaillent sur des œuvres dont les composantes visuelles, sonores et interactives sont intégrées les unes aux autres de façon intrinsèque ou complémentaire. À cet égard, *Vertex* n'est pas une création nouvelle. Ce qui l'est, en revanche, c'est le changement de paradigme qu'elle impose.



Jean Piché et Patrick Saint-Denis, VERTEX.



D'abord en faisant dominer la composition musicale et la conception sonore sur la dimension visuelle ou matérielle. Clairement, ici, c'est la musique dans toutes ses dimensions à la fois esthétiques, harmoniques et physiques qui donne le ton. Tout a été conçu de manière telle que des œuvres musicales créées en studio sur support fixe soient diffusées sur un acousmonium (au sens strict, car il faut au moins 16 haut-parleurs pour que le dispositif soit qualifié de tel), non pas fixe comme c'est le cas habituellement pour ce genre de dispositif, mais mobile. C'est ici que repose surtout toute sa spécificité et l'importance majeure qu'elle représente. En effet, l'acousmonium de Saint-Denis et Piché comprend 32 haut-parleurs dont la caractéristique principale est d'être essentiellement *mobiles*; ce faisant, ils peuvent répondre à des caractéristiques proprement physiques de la propagation du son dans l'espace qui sont suspendues dans les conditions habituelles de diffusion stéréophoniques, multiphoniques ou même ambiophoniques. *Vertex* permet en effet de manipuler les positions et déplacements de la source sonore et même de la faire tourner sur elle-même, ce qui a pour effet de jouer sur les paramètres sonores reliés au mouvement, comme ils se manifestent par exemple dans l'effet doppler (c'est-à-dire le changement de

fréquence d'une onde en fonction de la vitesse de déplacement de sa source, comme on l'entend tous les jours lorsqu'un véhicule se déplace, par exemple). Initialement, comme son titre l'indique, *Vertex* émanait davantage du monde visuel que de celui de l'environnement sonore, puisque la notion de « vertex », utilisée en modélisation 3D, sert de sommet à partir duquel des grilles vectorielles peuvent être définies et se développer. Au départ, les concepteurs voulaient créer un dispositif qui permettrait de reproduire, dans le monde physique, différentes figures pouvant être engendrées à partir d'un cube virtuel comportant 16 points se déplaçant le long d'axes verticaux. Comme quoi, l'intention créative mène souvent dans des zones inexplorées.

Pour tout dire, l'instrument créé par Piché et Saint-Denis est de l'ordre de la pure invention aussi bien sur le plan technique que sur celui de la lutherie et de la création musicale. Il s'agit bien d'un instrument de création et de diffusion musicales totalement inusité. Rien de tel n'a existé auparavant. Les concepteurs rêvent déjà du jour où des pièces pourront être conçues et créées par des compositeurs pour être diffusées spécifiquement sur *Vertex*.

Louis Cummins

Louis Cummins est critique d'art et artiste multimédia. Il a d'abord fait des études en philosophie puis en histoire de l'art, et il a obtenu un doctorat à la CUNY sous la direction de Rosalind Krauss. Il a publié des essais de catalogues et de nombreux articles dans des revues d'art. En ce moment, il étudie en musique numérique à l'Université de Montréal. Il s'intéresse principalement à l'installation et aux arts immersifs. Ses recherches en tant qu'artiste visent à recréer des sensations psychiques troubles telles qu'elles peuvent être expérimentées dans les états de dissociation psychotique.

1 VERTEX, de Jean Piché et Patrick Saint-Denis, a été présenté au Centre d'exposition de l'Université de Montréal, les 17, 18 et 19 décembre 2015.