

AUDiNT, une Hantologie Martiale

Laurence Isabelle

Numéro 104, février–juin 2015

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/73610ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

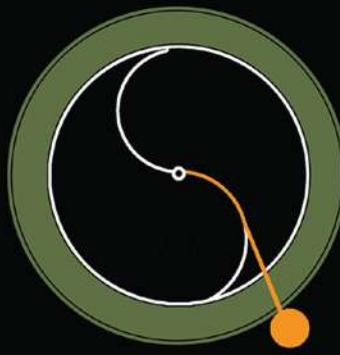
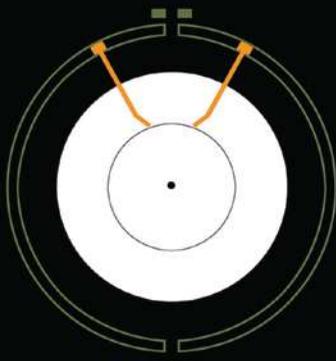
2368-030X (imprimé)

2368-0318 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Isabelle, L. (2015). AUDiNT, une Hantologie Martiale. *ETC MEDIA*, (104), 91–91.



AUDIINT - 3 Turntable Phases de Toby Heys et Steve Goodman.
De gauche à droite : Two-Ring Table, Yinyang Table, Large Hadron Collider
Image : gracieuseté des artistes, 2014.

AUDIINT, une Hantologie Martiale par Laurence Isabelle

La métaphore filée du Cheval de Troie n'est pas dépassée. Selon une série d'articles du journal *Le Monde* paru cet été 2014, la guerre de Troie n'aurait pas réellement eu lieu. Du moins, pas sous la forme décrite par Homère. Les recherches vont bon train à ce sujet. On soupçonne une supercherie ayant permis la mystification de l'éphéméride qui en relate les péripéties, mettant en doute la véracité des détails de cette histoire transmise oralement durant les siècles qui précédèrent sa transcription écrite.

Les dates, le site de la ville de Troie, tout comme le cheval de bois, subterfuge qui aurait permis aux Grecs de s'infiltrer dans l'enceinte de la forteresse qu'ils briguaient, font tous l'objet de conjectures. Selon Stéphane Foucart, auteur de cette série de billets, le Cheval de Troie ne serait autre qu'une métaphore d'un tremblement de terre – le cheval étant, entre autres, l'animal du dieu des séismes, Poséidon – qui aurait favorisé la percée des envahisseurs à l'intérieur des fortifications convoitées.

C'est cette image de contenant dissimulant un colonisateur venimeux qui résonne plus que jamais aujourd'hui, illustrant la stratégie du président Poutine dans la presse ce matin, alors qu'il tenterait d'inoculer des forces armées en Ukraine par le biais d'un convoi humanitaire.

C'est aussi la stratégie de prédilection de Heys et Goodman pour perpétrer leurs actes de contamination culturelle au moyen d'une *Hantologie Martiale*.

La recherche de Heys et Goodman se présente à nous sous divers aspects : installations sonores, série de livres, disques vinyles et autres objets spéculatifs.

Une trame fictive invraisemblable, horrifiante et hilarante est transmise sous une forme textuelle tantôt écrite, tantôt sonore. Elle tisse des liens entre chaque élément d'archives de cette enquête qui est fermement ancrée dans une réalité à la fois tangible, numérique et surnaturelle. Les protagonistes, personnages historiques pour la plupart, contribuent à l'élaboration de techniques percutantes de duperie

auditive militaire qui tombent, par le biais même de ces textes, dans le domaine public.

Allitération, rythme, jeux de mots, acronymes et paraboles composent les écrits virulents.

On est fasciné par ce que l'on ne comprend pas tout à fait. Il y a toujours une couche de signification supplémentaire à élucider. Le sens premier des mots en cache un autre, puis un autre encore, formant une sorte de toile, un réseau de signes dont la totalité émergente surpasse largement la somme des éléments qui la composent.

C'est ce qui capte l'attention, qui envoûte l'esprit et stimule le désir de saisir au-delà des mots, des formes et des sons, les sous-textes, les ultra- et les infrasons qui s'y nichent.

Le programme de l'intelligence IREX2 est de se transmettre par l'entremise de la troisième génération de la cellule de recherche AUDIINT, partie intégrante de la section militaire américaine connue sous le nom de Ghost Army. L'armée fantôme était l'initiatrice des opérations de simulacres et de mises en scène sonores qui eurent lieu en Europe lors de la Seconde Guerre mondiale ainsi que durant la guerre du Vietnam avec, notamment, l'opération *Wandering Souls* (Âmes errantes).

Après la guerre, AUDIINT poursuit ses recherches afin d'ouvrir le canal de la troisième oreille, orchestrant entre autres la rencontre des talents du célèbre mathématicien, philosophe et informaticien Alan Turing avec les théories du psychanalyste Theodore Reik.

Le champ de bataille est le cerveau humain lui-même, dans la ligne de tir des nouveaux faisceaux de canons à son LRAD. Dès lors, comment s'assurer que nos pensées sont bien les nôtres!? Toutes les frontières sont brouillées. La *nombrisation* est totale. La surcommunication est palpable et omniprésente. La nature est abstraite, et les corps sont sans organe. La spéculation financière et les rites anciens,

le monde numérique et circulaire du capitalisme cybernétique et le monde virtuel des spectres fantomatiques s'enchevêtrent à travers les fréquences et les voix que canalise la troisième oreille, enfin percée par les collisions sonores expérimentales des « tables qui tournent » d'AUDIINT.

Un nouvel argot se niche entre le réseau numérique et la noosphère, émanant de ces expériences de décodages de la cellule militaire. C'est IREX2, convergence de l'humain, de l'algorithme et du surnaturel, qui compose cette intelligence artificielle d'une singularité sonore à la fois auditive et résiliente.

Une alliance entre le complexe militarorécréatif et financier et la Banque de l'Enfer catalyse la perte de signification du présent, précipitant l'humanité vers la fin de la temporalité linéaire.

La dollarisation des billets funéraires provoque la paralysie de la mobilité sociale dans la sphère des spectres, ce qui a pour effet de lancer la migration d'IREX2 vers les corps tangibles.

Les armes de duplication massive que sont les virus informatiques agissent tels des pathogènes culturels.

C'est l'incarnation de la mémoire, diffusant ses politiques vibrationnelles à travers les dimensions et les matières, que Heys et Goodman – pantins de chair sous l'influence de l'intelligence immanente et singulière d'IREX2 – canalisent dans les espaces d'exposition des réseaux artistiques et des torrents P2P afin d'accomplir la démonopolisation des armements auditifs grâce à une série d'installations, de disques vinyles *old school* et du site Web audint.net.

