

Ciné-Bulles

Quand l'éphémère se fait oeuvre : *FausTechnology*

Manon Tourigny

Volume 21, numéro 3, été 2003

URI : id.erudit.org/iderudit/33413ac

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

ISSN 0820-8921 (imprimé)
1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Tourigny, M. (2003). Quand l'éphémère se fait oeuvre : *FausTechnology*. *Ciné-Bulles*, 21(3), 56-57.

Tous droits réservés © Association des cinémas parallèles du Québec, 2003

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne. [<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>]



Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. www.erudit.org

Quand l'éphémère se fait œuvre

PAR MANON TOURIGNY

«L'œuvre en tant que "processus" est une œuvre en perpétuelle gestation, une œuvre "ouverte" où viennent s'immiscer les questions du temps et de l'espace qui se renouvellent continûment et nous placent dans une situation inédite.» (Fred Forest)

La présentation de *FausTechnology*¹ par le duo formé d'Alain Thibault et de Yan Breuleux au Musée d'art contemporain de Montréal (MAC) en mars dernier lors du Festival Montréal Nouvelles Musiques (FMNM) nous a donné l'occasion de réfléchir sur la question concernant la scène électronique montréalaise. Depuis 1995, nous assistons à une croissance des événements de performances qui conjuguent musique et visuel. Citons la présence de plusieurs festivals (Mutek, MEG et Elektra), de lieux de diffusion spécialisés, tels que la Société des arts technologiques et l'Usine C et, enfin, EpsilonLab, un groupe de recherche multidisciplinaire. Ce bouillonnement fait de Montréal une plaque tournante où se côtoient des artistes locaux et internationaux.

L'émergence du numérique nous amène à considérer les œuvres sous d'autres angles. Les nouvelles technologies de l'image et du son deviennent des lieux propices à l'expérimentation, aux croisements des genres et à l'hybridation entre médiums. Cela dit, le processus de création qui est en jeu implique le direct, c'est-à-dire montrer une œuvre en train de se faire, faisant éclater l'idée d'objet d'art. Les images qui défilent sur les écrans disparaissent et reviennent dans une boucle sans fin. Nous faisons face à leur immatérialité, qui correspond à des flux, à de la lumière, à de l'énergie et à des sensations. Il est intéressant de faire un parallèle avec l'art vidéo qui examine la notion de représentation et de l'image fixe. Philippe Dubois écrit que la vidéo, «c'est l'acte du regard en train de se faire, s'accomplissant "hic" et "nunc" sous l'action d'un sujet au travail»². Dans ce cas, le sujet au travail est celui qui regarde puisque le terme «vidéo» signifie «je vois», mais il suppose également l'artiste qui manipule les images et qui

voit le résultat de ses expérimentations en même temps que le spectateur. Il n'y a pas de décalage entre le moment où l'image se fait et sa transmission à l'écran.

Le processus de création des images entraîne un travail en temps réel qui transforme l'expérience esthétique. En fait, le spectateur est partie prenante de l'environnement qui est créé, il est englobé dans le dispositif qui l'entoure. Notre monde est désormais construit sur le temps réel, il est présent partout, particulièrement dans les médias et sur Internet. Il n'y a plus de frontières, le flux d'informations passe en continu sur les réseaux. Les arts médiatiques et numériques sont faits de cette temporalité. Breuleux, interviewé peu après l'événement du FMNM, situe sa position sur la question du temps réel: «Il est urgent de s'interroger sur l'influence de ce temps réel sur le temps de l'œuvre d'art ainsi que sur les formes d'esthétiques du temps réel. Il y a un oubli du passé et du futur, une perte de valeurs de tout ce qui n'est pas convoqué dans ce temps réel. Vivre une expérience médiatique est un choc qui, lorsque nous en sortons, peut transformer notre vision du monde. Par contre, lorsque nous sommes à l'intérieur, la réflexion est abolie au profit de l'expérience.» Voilà ce qui est provoqué lors de ces performances. La scène devient un laboratoire où les artistes montrent leur vision du monde. On peut donc comparer ce travail à celui d'un «scénario ouvert en temps réel où tous les possibles de l'histoire sont disponibles en relation avec le contexte, la foule, la musique», pour reprendre les propos de l'artiste. Le spectateur assiste à la genèse d'une œuvre éphémère. On peut supposer que travailler en temps réel implique une complexité formelle qui amène une tension dans la performance, d'où la montée d'adrénaline que le VJ et le DJ arrivent à transmettre à la foule.

L'improvisation tient également une place importante dans la création des œuvres en temps réel. Selon Breuleux, «plus le degré d'improvisation est grand, plus la faute prend de l'importance. L'improvisation pure transforme la

1. Cette œuvre a été présentée lors du Festival Elektra en 2001 et à Nagoya au Japon en octobre 2002 lors de l'International Symposium for Electronic Arts.

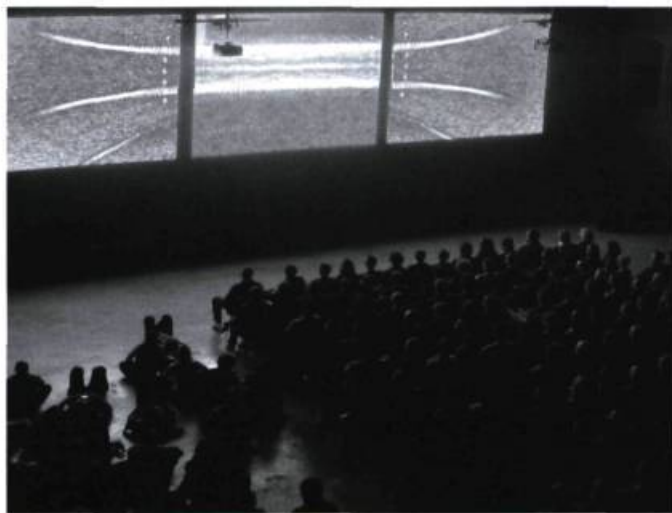
2. DUBOIS, Philippe. «Vidéo et écriture électronique. La question esthétique», in *Esthétique des arts médiatiques*, sous la direction de Louise Poissant, Québec, Presses de l'Université du Québec, tome 1, 1995, p. 158-159.

faute en œuvre. Elle récupère le hasard au moment où il se présente pour le détourner de sa finalité qui est celle de ne pas avoir de sens. C'est le hasard que l'on convoque et transforme pour lui donner du sens». Il peut bien sûr y avoir une part de contrôle dans le travail, dans les séquences choisies et projetées. «En fait, l'œuvre est plutôt un résultat de relation entre des individus et un contexte qu'un contenu fixe et diffusé toujours de la même façon», indique Breuleux. Les artistes s'imprègnent de l'ambiance, de la foule, du lieu, bref de tout ce qui les entoure pour produire des images. Ils le font parfois sans filet, jonglant ainsi avec l'inconnu.

Dans le contexte de la scène électronique, il faut rappeler que les événements s'ancrent dans des univers festifs. Mais peut-on parler d'œuvre pleinement construite? Sans nier la qualité de certaines présentations visuelles, il faut dire que la grande majorité de celles-ci attirent l'œil plus qu'elles ne font réfléchir. On assiste souvent à des séquences visuelles où se déploient une suite de signes, de symboles et d'images manipulées et projetées sur les écrans. En fait, le visuel accompagne souvent la musique sans qu'il y ait de véritables liens. La collaboration entre le musicien et l'artiste s'établit parfois de manière spontanée, selon ce que la musique suggère ou inspire. Reste cependant la qualité hypnotique des images qui contribue à provoquer l'état de transe propre à ces événements.

Qu'en est-il de *FausTechnology*? Ce projet semble avoir suivi une trajectoire particulière depuis sa présentation à Elektra en 2001. Le fait de travailler avec un concept mais surtout en collaboration avec le compositeur Alain Thibault permet à Yan Breuleux d'explorer davantage les diverses possibilités technologiques. Il affirme d'ailleurs que «la relation musique-visuel/visuel-musique a été "testée" sous tous les angles possibles. Notre collaboration remonte à 1998. Je me sens comme un musicien de l'image qui prend le "groupe" comme une occasion de mettre à l'épreuve certaines conceptions, organisations formelles et théories artistiques. C'est pour moi le lieu du risque et de l'expérimentation». Il faut d'ailleurs comprendre que le duo sépare leur travail selon deux modes qui ont chacun leur dénomination: DanceAgainstTheMachine est un projet pour les clubs et Purform se concentre sur le volet recherche et expérimentation. C'est d'ailleurs dans ce créneau que se positionne *FausTechnology*.

Il faut comprendre que la performance de Thibault et Breuleux s'est transformée au fil du temps. D'après ce que nous avons pu observer, la dernière présentation a bénéficié d'un cadre optimal pouvant mieux répondre aux exigences du concept. Le dispositif explique en partie cette transformation de l'œuvre. Dans une salle du MAC, complètement dans le noir, trois écrans formant un panorama lumineux ont permis de situer le spectateur dans un environnement où il joue un rôle plutôt passif. En fait, le public est soumis à une expérience d'écriture musicale



Présentation de *FausTechnology*

et visuelle. Le pari du duo est de recréer le mythe de Faust en mettant la technologie à contribution. Ce personnage attiré par des pouvoirs merveilleux «veut aller au-delà du savoir et découvrir la structure intime des choses»³. C'est un peu dans cette situation que les artistes se placent. Ils détiennent le pouvoir de la machine et utilisent la salle comme un laboratoire de recherche. Yan Breuleux précise que «le temps semble se contracter et disparaître. C'est un peu ce que j'ai voulu explorer dans *FausTechnology*. Donner accès à l'éternité diabolique de la machine. L'éternité de la boucle sonore et visuelle distribuée sur des longues périodes». Dans l'œuvre de Breuleux et Thibault, le lien entre la musique et le visuel permet d'explorer différents stimuli sensoriels dont les effets hypnotiques englobent le spectateur. La progression en douceur jusqu'à la montée finale permet de tester les possibilités de la machine et l'endurance de l'humain devant tant d'informations données dans un laps de temps déterminé. L'utilisation d'images organiques (le flux sanguin et le cerveau) laisse entrevoir la fusion de l'humain et de la machine comme un tout indissociable.

L'intérêt de ces performances réside dans la recherche que certains artistes font sur l'image, mais également de leur réflexion sur ce qui nous entoure et transforme notre univers. Dans le cas de *FausTechnology*, il est intéressant de constater que le concept n'est pas figé dans le temps. Cette présentation, bien qu'elle soit éphémère, peut prétendre avoir atteint un statut d'œuvre grâce à la synergie entre la musique et le visuel, dépassant ainsi le cadre ludique des événements que la scène électronique nous donne à voir habituellement. Reste à attendre une suite à *FausTechnology* pour vérifier si notre intuition se révélera juste. ■

3. COMTE, Fernand. *Les Grandes Figures des mythologies*, Paris, France Loisirs, 1989, p. 78.