

## Percevoir les sons

### *Replay*

Manon Tourigny

---

Volume 27, numéro 2, printemps 2009

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/33355ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

#### Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

#### ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

#### Citer ce compte rendu

Tourigny, M. (2009). Compte rendu de [Percevoir les sons / *Replay*]. *Ciné-Bulles*, 27(2), 50–51.

# Percevoir les sons

MANON TOURIGNY

D'abord présentée à la Cité de la musique de Paris en 2007, puis chez DHC/Art à Montréal du 30 novembre 2008 au 29 mars 2009, l'exposition *Replay* retrace le travail vidéographique de l'Américain Christian Marclay depuis le début des années 1980. Le titre traduit avec justesse sa propension à détourner les objets de leur usage et à les intégrer dans des propositions artistiques. En filiation avec les *ready-mades* de Marcel Duchamp et le mouvement Fluxus, Marclay s'intéresse aux potentialités sonores du disque vinyle et à des extraits de films qu'il utilise comme éléments de composition. La pratique de cet artiste inscrit le son en tant qu'élément fondamental qui devient le sujet de l'œuvre, mais surtout il permet de faire voir la musique autrement.

## De l'irrévérence ou la matière écorchée

Dès ses débuts, Marclay fait preuve d'une pratique iconoclaste tournée vers l'éclatement des codes en vigueur, en particulier ceux de la musique. Dans plusieurs de ses œuvres, il utilise le disque vinyle comme principal matériau d'expérimentation. C'est l'objet en soi qui l'intéresse, pas tant en qualité de support d'enregistrement, mais pour sa matérialité même et sa prédisposition à produire des sons lorsqu'on le manipule. Pour Marclay, une

égratignure produite sur un vinyle est un son plus concret que l'enregistrement gravé en ses sillons et ce nouveau bruit mérite d'être considéré comme élément musical à part entière. Dans cette optique, *Record Players* (1984) est l'œuvre la plus représentative de son travail sur l'objet. Ici, ce n'est pas le tourne-disque qui génère le son, mais une dizaine d'individus utilisant le vinyle afin de produire une musique concrète, proche du travail de John Cage. Les disques sont frottés, grattés, cassés afin d'émettre divers sons dans une séquence rythmée. Il s'agit d'aller à l'encontre de la fragilité du vinyle, objet précieux à manipuler avec soin. Marclay fait fi de cette convention en libérant la musique de ce carcan, tout comme il le faisait dans *Fast Music* (1982), une vidéo qui marque déjà son désir de sortir des conventions. Devant la caméra, il dévore un vinyle. L'artiste devient ici matériau de l'œuvre en agissant comme principal acteur de cette performance. Cette liberté d'action et cette irrévérence, qu'il tient du mouvement punk, lui permettent de créer son univers musical propre bien qu'il ne soit pas musicien de formation. Dans le même esprit, *Guitar Drag* (2000) présente le sacrifice d'une guitare Fender, instrument culte s'il en est, faisant ici référence à un événement dramatique, soit le meurtre raciste de James Byrd Jr. en 1998. Le dispositif plonge le visiteur dans une pièce noire et met à l'avant-plan le son assourdissant du sacrifice qui se déroule devant lui. La guitare, que l'artiste a attachée à un amplificateur, est tirée par une camionnette qui roule sur diverses surfaces abrasives (routes asphaltées, de gravier ou de terre). C'est le son capté au tournage qu'on entend à plein volume. Le bruit assourdissant et le frémissement de l'image évoquent l'atroce fin de Byrd qui fut ainsi traîné par un *pick-up truck* après avoir été battu par trois jeunes Texans.

## Le corps qui performe

Alors que le jeu vidéo *Guitar Hero* gagne en popularité, *Ghost (I Don't Live Today)*, une bande vidéo de 1985, préfigurait ce besoin de se mettre dans la peau d'une vedette du rock. On y voit Marclay jouer de la *phonoguitar*, un tourne-disque qu'il porte en bandoulière. En plus d'y faire jouer un disque de Jimi Hendrix, il reproduit fidèlement la légendaire gestuelle du guitariste. Dans *Mixed Reviews (American Sign Language)* (1999-2001), une œu-



Gestures – PHOTO : CHRISTIAN MARCLAY



Video Quartet – PHOTO : CHRISTIAN MARCLAY

vre marginale dans sa production, il met en scène un acteur, sourd de naissance, qui interprète grâce au langage des signes américain un assemblage de critiques musicales. Debout dans une pièce sombre et sans décor, l'acteur marque le tempo avec ses mains et son visage. Le spectateur est devant une représentation de la musique par une autre expression, celle du langage des signes. Le pouvoir des images est manifeste car, même si nous n'entendons rien — la vidéo est sans son —, la présence de l'acteur crée ce qu'on pourrait qualifier de « musique visuelle ». Dans *Gestures* (1999), quatre vidéos montrant des tables tournantes sont projetées sur autant d'écrans disposés afin de former un carré. On y voit les mains de Marclay manipuler des vinyles préparés — il reprend ici l'idée de « piano préparé » de John Cage —, faisant alterner les pièces musicales en scratchant, rayant et contrariant la vitesse de rotation des disques afin de créer de nouveaux sons. La performance aux platines est au cœur de cette œuvre et rend manifeste la maîtrise, par l'artiste, de son « instrument ».

### Collage cinématographique

La plus récente œuvre de Marclay, *Crossfire* (2007), est sans doute sa plus percutante. Quatre écrans disposés en carré forment un espace clos qui oblige le visiteur à se positionner en son centre, en plein dans la mire de tir. Le spectateur se sent littéralement pris au piège et se fait tirer à bout portant par des cow-boys et des mafieux sans scrupule (les images sont tirées de films célèbres). Une fois qu'il s'est habitué au rythme imposé par ces rafles de projectiles, c'est leur son qui est mis en évidence. Les images créent une composition rythmée, proche des percussions. L'artiste y critique une certaine vénération de la violence véhiculée dans

ce genre de films. Captif, le spectateur est victime de cette partition macabre.

*Video Quartet* (2002) procède aussi du bricolage cinématographique. Alignant quatre projections diffusées simultanément sur un écran de 12 mètres de longueur, l'œuvre contraint le spectateur à une vision toujours parcellaire puisqu'il n'a jamais le recul nécessaire pour tout embrasser du regard. Ce dispositif met l'accent sur la trame sonore et la musique de ce collage d'extraits de films montrant des musiciens et des chanteurs. On y voit défiler un vaste éventail d'instruments qui créent une étonnante composition. On ne peut qu'admirer le travail de montage réalisé par l'artiste pour créer ce véritable panorama de la musique au cinéma. On y remarque au passage un caméo de Marclay qui apparaît une fraction de seconde, sans doute un clin d'œil à Hitchcock, dont il reprend une scène (*Psycho*). Marclay fait appel à la mémoire du spectateur qui se laisse prendre au jeu de l'identification.

L'intérêt d'une exposition rétrospective est de permettre de prendre connaissance de l'ensemble d'une pratique artistique, d'en savoir les récurrences et d'en souligner la constance et la singularité. Adeptes du *do it yourself*, Christian Marclay témoigne, avec son travail, d'une inventivité à se commettre en tant que musicien, bien qu'il n'en soit pas un *stricto sensu*. Sa pratique, axée sur la mise en espace de la musique, dirige sans cesse l'attention du visiteur vers l'environnement sonore, ce qui peut paraître inusité pour un artiste visuel. Que ce soit par les gestes de l'artiste, de ses « performeurs » ou encore des acteurs et actrices qu'il met en scène, tout dans l'œuvre de Marclay est dédié aux sons et à leur agencement. ■