

Entretien avec Jocelyn Robert An Interview with Jocelyn Robert

Louise Provencher

Numéro 59, printemps 2002

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/9318ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (imprimé)

1923-2551 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

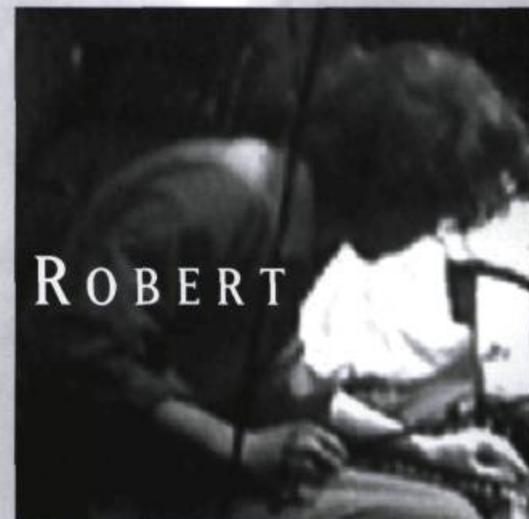
Citer ce document

Provencher, L. (2002). Entretien avec Jocelyn Robert / An Interview with Jocelyn Robert. *Espace Sculpture*, (59), 6–9.



AN INTERVIEW WITH
ENTRETIEN AVEC JOCELYN ROBERT

LOUISE PROVENCHER



L. P. On dit, depuis un moment déjà, que l'appellation « arts visuels » fait problème puisqu'une œuvre n'en appelle pas qu'à la vue pour être appréhendée. Parler d'« art audio », n'est-ce pas reconduire le même problème ? À moins qu'il soit ainsi question de le révéler par « provocation », mimétisme des expressions ?

J. R. Ça dépend jusqu'à quel point on est prêt à se prendre les pieds dans les fleurs du tapis. C'est bien connu, aucun artiste ne consent à se réfugier sous une étiquette, à plus forte raison si elle vient de quelqu'un d'autre. Par contre, un centre d'artistes a différentes fonctions. Celles de faire connaître, de diffuser, d'offrir accès à des outils, à des rencontres. Pour bien faire ça, il faut étudier son milieu, en comprendre la dynamique et voir dans quelle mesure et de quelle manière on peut être utile. Dans le cas d'Avatar, le constat était simple et direct : il y avait à Québec un besoin criant de structures pour faciliter le travail des artistes qui utilisent d'abord le son, puis ensuite l'électronique. Donc Avatar. Mais les artistes du collectif ne se sont jamais gênés pour déborder et, en fin de compte, faire ce qui leur semble. Ainsi les « recettes de performances à faire chez soi », petits carnets imprimés produits et distribués par Avatar lors du Symposium d'art actuel d'Amos, carnets qui n'avaient rien de sonore...

Pour ce qui est de l'éventuelle étroitesse des territoires désignés « visuel » ou « sonore », c'est l'usage qui fait loi. Effectivement, l'expression « arts visuels » est parfois utilisée pour exclure, en général dans des cadres institutionnels et quand les moyens sont limités. Je pense que l'expression « art audio » a été utilisée jusqu'à aujourd'hui pour ouvrir les oreilles plutôt que pour les régimenter, pour éviter d'autres termes trop exclusifs. Mais on peut imaginer facilement qu'à un moment « art audio » deviendra une arme à deux tranchants. Qu'importe : on trouvera autre chose.

Les gens que j'ai connus, ceux et celles qui tournent autour d'Avatar, ne font pas vraiment de distinction entre l'art audio et l'autre art, celui qui serait muet (?). C'est dans ce sens-là que je mets en garde. Christof Migone, alors qu'on lui demandait de définir la communauté des artistes audio, répondait que sa communauté était celle des artistes qu'il connaît, ceux avec qui il travaille, ceux qu'il a rencontrés. Cette définition de la pratique en termes disciplinaires pour les raisons habituelles de financement, de services ou d'enseignement ne semble être vraiment utile qu'après le fait, quand on examine certaines œuvres. Mais elle ne semble pas avoir beaucoup de réalité effective quand on s'attarde au comportement, à la démarche ou à l'œuvre de chaque artiste. En d'autres termes, si l'on peut prendre une tranche de certains de leurs travaux et l'appeler audio, l'analyser comme telle et en apprendre beaucoup, il faut garder à l'esprit que l'on ne peut pas souvent faire de même avec l'ensemble de leur démarche ou de leur œuvre. Ce qui relativise la réalité de l'analyse.

L. P. The term "visual arts" has been a problem for some time now because artworks need more than sight to be understood. Does "audio art" not have the same problem? Or is it a matter of exposing the problem by "creating" representations of these expressions?

J. R. This depends on how far you're ready to get caught up in words. It's well known that artists don't like to label their work and dislike it even more when someone else does so. On the other hand, artist-run centres function differently. They introduce artwork, present it to the public, offer access to tools, and organize meetings. For this to be a success, you have to know the milieu, understand its dynamics and requirements. With Avatar, it was clear and simple: Quebec City desperately needed a venue to facilitate artists working first with sound, and then with electronics. So Avatar was created. But artists in the collective never felt any compunction about overstepping prescribed boundaries and, in the end, doing precisely what they want. Thus the "formulas for homemade performances," small printed notebooks produced and distributed by Avatar at the Symposium d'art actuel d'Amos, have nothing to do with sound.

About the potential narrowness of the areas termed "visual" or "sound," they're dictated by usage. Indeed, the expression "visual arts" is sometimes used to exclude, usually in the framework of institutions and when means are limited. I think that until now the expression "audio art" has been used to open ears rather than to impose or avoid terms that are too exclusive. Nevertheless, one can readily imagine that "audio art" will eventually become a double-edged term. No matter: we'll find something else.

The people I know who go to Avatar don't really make a distinction between audio art and other kinds of art (the silent kinds?). This division makes me wary. When Christof Migone was asked to define the audio artists' community, he answered that his community is the artists he knows, the ones he meets and works with. Defining this practice in terms of a discipline for the usual financial, departmental, or educational reasons doesn't really seem useful except after the fact, when certain works are studied. It doesn't seem to mean very much when one actually looks at each artist's activity, process and work. In other words, although you can take a section of an artist's work and call it audio, analyse and learn something from it, you must realize that you can't often do the same thing for an artist's entire work or process. This makes the reality of the analysis relative.

I would like you to tell us about the difference between two other terms: music and audio art. You have already said that everyone "knows very well what music is." Haven't Avatar and audio art in general opened up a field that questions precisely the meaning of the word "music"?



Performance de
Undo (Alexandre
Saint-Onge & Christof
Migone, avec Michel
F. Côté). Salle Multi
du complexe Méduse.
Photo : Boris Firquet.

J'aimerais que vous reveniez sur une autre distinction entre deux appellations : musique et art audio. Vous avez déjà affirmé que l'on « sait plutôt bien ce qu'est la musique ». Le champ ouvert par Avatar, et l'art audio en général, ne vient-il pas précisément questionner ce que l'on entend par le mot « musique » ?

Oui, bien sûr. En fait, la simple nécessité de trouver une nouvelle appellation (ici : art audio plutôt que musique ou art audio plutôt qu'arts visuels...) montre une différence dans les approches. Il est toujours très difficile d'arrêter une définition de la différence, car il y a tellement d'exceptions légitimes. Une des pistes que j'utilise parfois est : « une des différences fondamentales entre la musique et l'art audio est que dans l'art audio, le son est secondaire¹ ». La composante principale de la musique est le son. L'intérêt d'une pièce d'art audio peut se trouver dans l'acte de l'artiste, dans le lieu de l'œuvre, dans les objets qu'il utilise, dans le moment choisi pour le faire, dans la référence historique, sans que le son n'ait d'intérêt véritable en soi, pour lui-même. Une autre façon de définir, ou en tout cas d'indiquer le champ de l'art audio, est : le travail artistique sonore qui n'est pas de la musique...

L'audio n'est pas nécessairement électronique (poésie sonore ? art conceptuel ? sculpture sonore ?) et ne nécessite pas nécessairement de composer. Cependant, en ce qui concerne l'électronique, et surtout l'informatique, alors on entre dans un territoire vraiment intéressant, puisqu'il ouvre la porte à toutes sortes de contaminations. Récemment, nous invitons Dominique Blain et Techla Schiphorst à venir créer des œuvres sonores à Avatar, sachant pertinemment que ce n'est pas leur domaine de travail habituel. Mais l'informatique, qui propose des outils relativement similaires — qu'il soit question de créer des images, des mots ou des sons —, permet de passer facilement de l'un à l'autre domaine, en emportant avec soi des méthodes, un vocabulaire, une manière empruntée ailleurs. Et ça c'est vraiment rafraîchissant.

Qu'en est-il des particularités matérielles des systèmes audio-numériques, si on les compare à celles des systèmes dits analogiques ?

Ça n'existe pas un bois qui n'a pas d'âge, un métal qui n'a pas de conductivité, un cristal qui n'a pas de structure moléculaire. Les systèmes audio-numériques et les systèmes informatiques en général ont aussi leurs particularités matérielles, ne font pas partie d'un hypothétique monde idéal. *Le Piano Flou* était d'ailleurs une étude sur le sujet : interaction entre les caractéristiques du pianiste, les caractéristiques du piano mécanique, et les caractéristiques que l'ordinateur utilise. Ce que l'on y entend, c'est « le sens des âges » de chacun des trois qui se superposent en moiré.

Toutes les techniques d'enregistrement, depuis Edison, se réclament « transparentes ». C'est-à-dire qu'elles prétendent reproduire le

Yes, of course. In fact, the simple need to find a new term, such as audio art instead of music, or audio art instead of visual art, shows a difference in approaches. It's always very difficult to select a definition of the difference because there are so many justifiable exceptions. What I sometimes say is that "one fundamental difference between music and audio art is that sound is secondary in audio art."¹ The main element in music is sound. The interest in a work of audio art is in the artist's actions, the placement of the work, the objects used, the time chosen to perform it, and its historical references, without the sound itself being very interesting really. Another way to define, or at least identify the field of audio art is to say that sound art is not music. All the rest, well...

Audio isn't necessarily electronic — think of sound poetry, conceptual art, sound sculpture — and doesn't necessarily require a composer. Nevertheless, where electronics is concerned — especially so with the computer —, we enter a very interesting area because it opens the door to all kinds of influences. Recently, we invited

Dominique Blain and Techla Schiphorst to come and create sound works at Avatar, knowing full well that it wasn't their usual field of work. However, the computer offers relatively similar tools — whether it is a question of creating images, words or sounds — and you can easily go from one domain to another using your own methods, vocabulary, and way of working. And this is really refreshing.

What are the practical characteristics of digital audio systems, if we compare them with those of analogue systems?

There is no wood that doesn't have an age, no metal that isn't conductive, no crystal that hasn't a molecular structure. Digital sound systems, and computers in general, also have their practical features: they are not part of a hypothetical ideal world. *Le Piano Flou* was a study on this subject: the interaction of characteristics belonging to a pianist, a player piano, and a computer. What one heard was "the meaning of the ages" of each of the three, superimposed like moiré.

All recording techniques since Edison claim to be "transparent," meaning that they reproduce sound "as it is," without adding any technical artefacts. Since sound has become digital, analogue sound is now more "fashionable" than digital because it adds a certain distortion to the sound. (So, is it not more transparent?) Here the analogue "flaw" becomes a quality. Later, though, a few wily souls came to realize that the small "bursts" that sometimes happen in digital media — for example the faint percussion sounds in Bjork — have a quality, a special lightness. So, instead of taking them out — what most people have done for the past ten years —, we use them to turn the flaw into a quality (you can hear the same digital clicks and clacks in *La Castafiore* and *Bruit TTV*, recorded around 1993). In short, no system is transparent, every system has its peculiarities, and artists always manage to take advantage of them eventually.

Could you elaborate on the projects that took you to Stanford, Le Piano Flou in particular?

In 1992, I was at the Banff Centre for a residency called "Rhetoric, Utopia & Technology." The group discussions on this subject, which could sometimes include as many as thirty artists, often digressed into semantic intricacies (like "What is technology?" or, "Are a hammer and a computer the same thing?"). The only point that everyone — almost everyone — agreed on was that the computer is faster and more precise than we are.

This doesn't look like an advantage to me. In 1850 perhaps, at the height of the industrial revolution, when being able to manufacture 10,000 identical plates was a real marvel. But today, with so much cultural diversity and knowledge of each environment's special characteristics, accurately repeating something doesn't seem to me to be so great a quality, and people who work with computers know they aren't so precise, nor all that fast!

son « tel qu'il est », sans ajouter d'artefacts propres à la technique. Depuis l'avènement de la numérisation du son, on trouve le son analogue plus « chaud » que le numérique, car il ajoute une certaine distorsion au son. (Tiens, on n'est plus « transparent » ?) Voilà que le « défaut » analogue devient une qualité. Mais plus tard, il se trouve quelque fin finaud pour se rendre compte que les petits « éclats » qui arrivent parfois dans le numérique — comme par exemple ces petites percussions dans Bjork — ont une qualité, une légèreté toute particulière. Alors, au lieu de les enlever — ce que la plupart font depuis dix ans — on s'en sert, et le défaut devient une qualité (on peut entendre les mêmes clics et pocs numériques dans *La Castafiore*, de *Bruit TTV*, qui a dû être enregistré vers 1993...). Bref, il n'y a pas de système transparent, chacun a des singularités que les artistes arrivent toujours, tôt ou tard, à exploiter.

Pouvez-vous développer ce sujet en regard des projets qui vous ont mené à Stanford, dont *Le Piano Flou* justement ?

J'étais (en 1992) au Banff Centre, dans une résidence appelée « Rhetoric, Utopia & Technology ». Les discussions de groupe sur le sujet, qui réunissaient parfois jusqu'à trente artistes, s'égarèrent souvent dans les dédales sémantiques (qu'est-ce que la technologie... un marteau et un ordinateur, est-ce la même chose ?). Le seul point sur lequel tout le monde — presque tout le monde — était d'accord, c'est que le gros avantage de l'ordinateur est d'être plus rapide et plus précis que nous.

Ça ne me semblait pas être un avantage. Peut-être si on avait été en 1850, aux beaux jours de l'ère industrielle, alors que d'être capable de fabriquer 10 000 assiettes identiques était un vrai miracle. Mais aujourd'hui, en ces jours de diversité culturelle, de reconnaissance des particularités de chaque environnement... d'abord la précision dans la répétition ne me semblait pas être une si grande qualité ; ensuite, les gens qui travaillent avec des ordinateurs savent qu'ils ne sont pas si précis, et encore moins si rapides !

Au même moment, je découvrais le DisKlavier, ce piano de Yamaha qui est un vrai piano, à cordes et tout et tout, mais qui est contrôlable par un ordinateur, à la façon d'un piano mécanique. Alors j'ai composé (?) une série de logiciels qui analysent chacun un aspect particulier de mes imprécisions, de mes erreurs (je ne suis pas un très bon pianiste) et les « conjuguent » avec les erreurs ou les imprécisions de l'ordinateur (par exemple, la difficulté qu'a un ordinateur d'être précis dans le temps en même temps que d'être régulier dans la mise à jour de l'image à l'écran), et aussi avec les faiblesses du DisKlavier, qui est un instrument fabuleusement hybride (un bâtard, en fait. À l'origine, le piano est venu offrir à l'artiste le contrôle de toute une gamme de sons générés par des cordes frappées — ce qui est en soi assez curieux — et maintenant, avec le DisKlavier, on essaie de le contrôler avec des ordinateurs qui lui demandent de faire des choses pour lesquelles il n'a pas été conçu — soit en termes de vitesse, de vélocité, de jouer plusieurs fois la même note en même temps... Ce qui fait que ce piano génère des sons qui lui sont propres, des hésitations, des tremblements). Quand on additionne ces trois couches de déviations, on a *Le Piano Flou*.

Le Piano Flou est le résultat des manipulations numériques de certains paramètres, qui sont interprétés ensuite sur le piano DisKlavier (qui est un vrai piano à queue, pas un simili, un vrai piano Yamaha de concert sur lequel un système électromécanique est ajouté pour contrôler les marteaux). La *Théorie des Nerfs Creux* est une pièce dont le son lui-même est entièrement digitalisé, sur ruban DAT (digital audio tape), et manipulé directement sur le ruban (pas sur un ordinateur). Le son d'une pièce comme *Les Montagnes Brusques* est entièrement numérisé mais manipulé directement sur CD, pas sur ordinateur. Une pièce comme *Le Crachecophage* est entièrement numérisée sur disque dur (bien que les sons d'origine ont pu être en partie de source analogue ou de source numérique) et manipulée à l'ordinateur. Une pièce comme *Les Scaphandres* (qui n'a pas encore été publiée mais qui est l'étape 2 du *Crachecophage*) est entièrement numérique : les sons ont été créés à l'intérieur même de l'ordinateur, à partir d'une matière numérique, travaillés dans l'ordinateur et finalement imprimés sur CD audionumérique. L'appellation « systèmes audio numériques » couvre en fait un champ très large ou très étroit. ←

I discovered the DisKlavier at the same time. This is a real Yamaha piano with strings and all, but it can be controlled by a computer like a player piano. I composed (?) a series of software programs, each of which analyses a particular aspect of my imprecision, my mistakes — I'm not a very good pianist —, and “combines” them with the mistakes and imprecision of the computer. For example, it's difficult for the computer to be simultaneously precise about time and consistent in updating the image on the screen. All this is combined with the weaknesses of the DisKlavier, which is a fantastic hybrid instrument, a composite in fact. The piano originally gave the artist control of a whole range of sounds generated by hammers hitting strings — which in itself is rather strange. Now, we try to control the DisKlavier with computers and ask it to do things it wasn't designed for, whether in terms of speed, or even playing the same note several times simultaneously. What happens is that this piano generates its own sounds, hesitations and vibrations. When these three layers of irregularities are put together, you have *Le Piano Flou*.

Le Piano Flou is the result of digitally manipulating certain parameters that are then interpreted on the DisKlavier piano — a real grand piano, not an imitation, a real Yamaha concert piano to which an electromechanical system has been added to control the hammers. *Théorie des Nerfs Creux* is a piece in which the sound is completely digitized on DAT (digital audio tape) and manipulated directly on a tape — not on a computer. The sound in a work like *Les Montagnes Brusques* is entirely digitized but manipulated directly on a CD, not on a computer. A piece like *Le Crachecophage* is entirely digitized on a hard disk — although the original sounds could have come partly from an analogue or digital source — and manipulated by a computer. *Les Scaphandres*, which has not yet been published but is the second step of *Crachecophage*, is completely digitized. The sound was created inside the computer from digital material, worked in the computer and finally printed on a digital sound CD. The term “digital audio systems” can be very broad or very narrow. ←

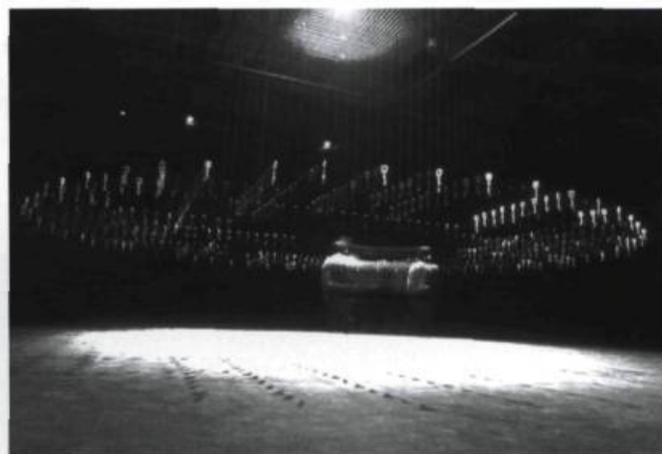


NOTE

1. Le travail que j'ai entamé à Stanford tourne autour de la syntaxe audio-véo-texte. Plus souvent qu'autrement, on suit la tradition du cinéma : le rythme et l'organisation générale du son ou du texte sont subordonnés à l'image. Mon travail tente de trouver une façon de respecter la forme propre à chaque médium. / The work I started at Stanford revolves on an audio-video-text syntax. More often than not you follow the cinema tradition. The rhythm and general organization of sound or text are subordinated to the image. My work tries to find a way to respect each medium's form.

ÉMILE MORIN & JOCELYN ROBERT, *La Salle des Noeuds 3*. Vue partielle, Walter Phillips Gallery, 2001. Photo : Émile Morin.

Émile Morin & Jocelyn Robert,
La Salle des Noeuds 3. Vue partielle,
 Walter Phillips Gallery, 2001.
 Photo : Émile Morin.



Ron KUIVILA, *Making the world safe for piezo-electricity.* Installation sonore.
 Photo : Diane Landry.

IL N'Y A PAS DE VIE PRIVÉE DU SON. ON PEUT BIEN ESSAYER DE CHUCHOTER, LE SON S'ANNONCE ALORS COMME CHUCHOTEMENT. ON SE TAIT, IL S'AFFIRME COMME ABSENCE. IL ENTRE DIRECTEMENT DANS LE CONDUIT AUDITIF, SANS PUDEUR. CE QUI EN FAIT UNE ARME À DEUX TRANCHANTS. CAR LES SONS ÉMIS SE RENDENT PARTOUT, FUJENT DE N'IMPORTE QUEL CONTENANT PAS TOUT À FAIT ÉTANCHE, COMME VOUS ET MOI, ENTOURENT, ENVELOPPENT, S'IMMISCENT DANS LA VIE PAR LES PORES DE LA PEAU. ARME DE POUVOIR DONC, QUI EN TRAQUE LES SUJETS SANS RÉMISSION : LES OREILLES N'ONT PAS DE PALPIÈRES, COMME DISAIT PASCAL GUIGNARD.

MAIS ARME DANGEREUSE AUSSI POUR CELUI QUI LA MANIE CAR, DANS LE DOMAINE AUDIBLE, LA FABLE MODERNE DE L'ÉMETTEUR ET DU RÉCEPTEUR NE TIENT PAS LONGTEMPS LA ROUTE. QUAND ON PARLE, ON S'ÉCOUTE IMMANQUABLEMENT. QUAND ON ENTEND UNE CONVERSATION QUI SE VOUDRAIT PRIVÉE ET QUE L'ON SE SENT MAL À L'AISE, INTRUS DANS L'ÉCHANGE DES AUTRES, IL FAUT TOUJOURS SE RAPPELER QUE LEURS SONS SONT VENUS DANS NOTRE PROPRE OREILLE, QU'ILS ÉTAIENT LES PREMIERS ENVAHISSEURS. PAS DE PITIÉ POUR LES OREILLES, PAS DE PITIÉ POUR LES CORDES VOCALES. LE SON EST UNE MALADIE CONTAGIEUSE, QUI ENFLAMME LES CILS VIBRATOIRES. PIRE, D'ABORD TRANSMISE PAR LES MOLÉCULES D'AIR, ELLE A AUJOURD'HUI UN NOUVEAU VECTEUR ÉLECTRONIQUE.

LE SON NE CONQUIERT PAS QUE L'ESPACE, IL ENGAGE DANS SON PROPRE DÉROULEMENT. ALORS QUE LES YEUX DONNENT UNE VUE D'ENSEMBLE QUE L'ON PEUT CREUSER À LOISIR, L'OREILLE DOIT PATIEMMENT PARCOURIR LES LABYRINTHES CONSTRUITS POUR ELLE DU DÉBUT À LA FIN, DE A À Z, AVEC À LA CLEF LE PRIX À PAYER : QUELQUES SECONDES DE VIE PERDUES POUR DES SONS QUI, APRES TOUT, N'EN VALAIENT PEUT-ÊTRE PAS LA PEINE. COMMENT SAVOIR ? LE SON DEMANDE UNE CONFIANCE AVEUGLE. L'ÉLABORATION D'UNE ŒUVRE SONORE EST COMME LA CONCEPTION D'UN PLAN DE CAMPAGNE, DANS LEQUEL CHAQUE MOUVEMENT DE TROUPES PERMET LE SUIVANT, CHAQUE NOUVELLE POSITION EST UN APPEL POUR LA SUIVANTE. D'ABORD PAR LA VOIX QUI CRIE LA PREMIÈRE DOULEUR ET LA PRÉSENCE : OTEZ-VOUS, FAITES PLACE, ME VOILÀ. LA VOIX EXIGE D'ABORD, CHARME ENSUITE. ENSUITE PAR L'INVENTION DE LUTHERIES AUX DEGRÉS POTENTIELS D'AGRESSIONS VARIABLES, JUSQU'À CE QUE MORT S'ENSUIVE. ÇA CHUINTE SUSURRE SIFFLE MURMURE PARLE CHANTE CRIE HURLE. PUIS ÇA GRINCE CRISSE CRAQUE EXPLOSE. QUAND LE CORPS NE SUFFIT PLUS, ON CRÉE DES EXTENSIONS MÉCANIQUES ÉLECTRONIQUES ORGANIQUES QUI INTERFACENT DE MEMBRANE À MEMBRANE. ON KLAXONNE, ON GUEULE. ON ENVAHIT LES VOIES HERTZIENNES. TOUTES LES STRATÉGIES SONT BONNES, PUISQUE LA PARTIE EST PERDUE D'AVANCE. IL FAUT FAIRE TAIRE LE RONRONNEMENT DU CORPS, IL FAUT EMBLIR LE SILENCE DU VIDE. ←

JOCelyn ROBERT

SOUND IS NOT PRIVATE. WE MIGHT WHISPER, BUT THEN SOUND BECOMES A WHISPER. IF WE ARE QUIET, SOUND DECLARES ITSELF AS ABSENCE. SOUND ENTERS THE AUDITORY CANAL RIGHT AWAY, WITH NO SENSE OF PROPRIETY. THIS MAKES IT A DOUBLE-EDGED WEAPON.

SOUND TRAVELS EVERYWHERE, ESCAPING FROM EVERY CONTAINER THAT IS NOT COMPLETELY SEALED, LIKE YOU AND ME, IT SURROUNDS, ENVELOPS AND INTERFERES WITH LIFE THROUGH THE PORES OF THE SKIN. IT IS A POWERFUL WEAPON THAT TRACKS ITS SUBJECTS RELENTLESSLY: AS PASCAL GUIGNARD SAID, EARS DO NOT HAVE LIDS.

HOWEVER, IT IS A DANGEROUS WEAPON FOR WHOEVER MANIPULATES IT, BECAUSE THE MODERN FABLE OF THE EMITTER AND THE RECEIVER DOES NOT HOLD TOGETHER FOR LONG IN THE SOUND DOMAIN. WHEN WE SPEAK, WE INEVITABLY SAVOUR OUR WORDS. WHEN WE HEAR A CONVERSATION THAT IS SUPPOSED TO BE PRIVATE, WE FEEL UNEASY ABOUT INTRUDING IN THE EXCHANGE OF OTHERS, BUT WE SHOULD ALWAYS REMEMBER THAT THE SOUND CAME TO US, INVADING OUR EARS FIRST. THERE IS NO PITY FOR THE EARS OR VOCAL CORDS. SOUND IS A CONTAGIOUS DISEASE THAT INFLAMES THE CILIA. WORSE STILL, INITIALLY TRANSMITTED BY AIR MOLECULES, TODAY IT HAS A NEW, ELECTRONIC VEHICLE.

SOUND DOES NOT JUST CONQUER SPACE: IT IMPLICATES US IN ITS DEVELOPMENT. WHILE OUR EYES GIVE US AN OVERALL VIEW THAT WE CAN THINK ABOUT MORE THOROUGHLY AT LEISURE, OUR EARS MUST PATIENTLY TRAVEL THE CONSTRUCTED LABYRINTHS FROM BEGINNING TO END, FROM A TO Z; AND WITH A PRICE TO PAY AS WELL: A FEW SECONDS OF LIFE ARE LOST FOR SOUND THAT IS PERHAPS NOT WORTHWHILE AFTER ALL. HOW DO WE KNOW? SOUND DEMANDS COMPLETE CONFIDENCE. DEVELOPING A SOUND WORK IS LIKE PLANING A MILITARY CAMPAIGN, EACH TROOP MOVEMENT MAKES ROOM FOR THE NEXT AND EACH NEW POSITION SUPPORTS THE FOLLOWING ONE. FIRST COME THE EARLY CRIES OF DISTRESS, AND THEN PRESENCE: GET OUT, MAKE ROOM, HERE I AM. THE VOICE DEMANDS FIRST AND CHARMS AFTERWARDS. THEN THE STRINGED INSTRUMENTS INTERVENE WITH VARYING DEGREES OF AGGRESSION, UNTIL DEATH ENSUES. IT HISSES SOFTLY, WHISPERS, WHISTLES, MURMURS, SPEAKS, SINGS, SCREAMS, AND HOWLS. THEN IT GRATES, CREAKS, SCREECHES, CRASHES, AND EXPLODES. WHEN THE BODY DOES NOT SUFFICE, WE CREATE MECHANICAL, ELECTRONIC AND ORGANIC EXTENSIONS THAT INTERFACE FROM MEMBRANE TO MEMBRANE. WE HONK AND YELL. WE INVADÉ THE HERTZIAN WAVES. ALL THESE STRATEGIES ARE FINE BECAUSE THE GAME IS LOST IN ADVANCE. WE MUST STIFLE OUR BODIES' RUMBLINGS: WE HAVE TO FILL THE SILENCE OF THE VOID. ←

JOCelyn ROBERT

TRANSLATION BY JANET LOGAN