

Machin'Truc

James Partaik

Numéro 96, printemps 2007

riap2006

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/45691ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Partaik, J. (2007). Machin'Truc. *Inter*, (96), 23–25.



Machin'Truc

par James Partaik

PAUL LITHERLAND

Machin'Truc réunit un ensemble d'explorations technologiques qui portent une attention particulière à l'aspect sonore de l'art action. J'ai invité divers artistes issus d'activités divergentes, mais tributaires du domaine sonore : Paul Litherland, le duo USSA (Steve Bates et Jake Moore), Pedro Gomez-Égaña, Diana Burgoyne et le trio Simon Laroche, Étienne Grenier, David Lemieux. Du bricolage folklorique à la scène punk, du cyberpunk à la musique contemporaine, les artistes choisis couvrent une gamme d'attitudes envers la présence corporelle et sa relation avec la technologie. « *Until video is used as indifferently as the telephone, it will remain a pretentious curiosity.* » (Allan Kaprow) Et ça y est. Nous sommes arrivés à cette indifférence de l'outil technologique. L'imposante posture de la technologie qui se fait sentir un peu partout et dans tous les domaines est bien admise. Nous avons arraché l'appareil technologique du domaine professionnel pour le transplanter dans l'usage quotidien. La vidéo, dont parlait Kaprow, fait partie intégrale du système téléphonique et des us et coutumes de la société.

Nous n'avons plus besoin de définir en tant que « nouveaux » les médias électroniques et numériques sauf, bien sûr, pour nourrir l'avant-garde de la machine économique de nouveaux produits de consommation. En effet, le besoin de « nouveauté » – si cher à l'avant-garde – est récupéré comme valeur par l'engin économique. Et cet engouement des inventions technologiques nous donne le spectacle de la « machine humaine » de haute performance engendrant la culture *pop* de l'*extrême* avec laquelle l'art peut difficilement rivaliser. Est-ce dans ce contexte, cet écosystème corps/machine, qu'il faut repenser nos stratégies quant à la performance ou à l'art action ?

Pour l'artiste sonore d'aujourd'hui, nous trouvons souvent la continuation logique de la tradition d'un spectacle musical. Logiciel, *laptop* (même avec projection vidéo) et instruments hybrides sont des nouvelles interfaces de l'expression musicale engendrant un certain statisme du vivant, les yeux braqués sur l'écran. Les artistes choisis pour le corpus *Machin'Truc* œuvrent à contre-courant de ce statisme engagé dans les complexités inhérentes à cet écosystème corps/machine. Au lieu de faire *performer* la technologie, j'ai proposé aux artistes de s'écarter des scènes audio issues des *laptops*, des *performaciels*, optant pour l'engagement corporel face à la création technologique. Défi pour certains, milieu naturel pour d'autres, les modalités performatives passent plutôt par le processus du maillage corps-électron : les artistes font corps avec leurs accessoires performatifs hybrides pour engendrer des systèmes vivants.

Paul Litherland se donne à la fois à la culture *extrême* et à l'art. L'art du risque, le défi du sang-froid et le plaisir du contrôle poussent Litherland à réunir ses activités artistiques avec celles des sports qu'il pratique comme la boxe, le *base-jumping* et le parachutisme. Ses installations et performances sondent l'interactivité et la communication par une mise en scène de processus tant éloquente que loufoque. La technologie est souvent placée au centre d'un jeu d'interface à l'instar des jeux vidéo, ce qui anime le performeur à vouloir basculer le système de contrôle : est-ce l'humain qui contrôle la machine ou bien l'inverse ? Litherland invente des systèmes qui impliquent la traduction de codes de conduite connus, tant dans la société qu'entre le visuel et le sonore. Déjouant ces codes, l'aspect hybride, l'humour burlesque et la négociation violente de contrôle marquent ses performances.



USSA (STEVE BATES ET JAKE MOORE)



PEDRO GOMEZ-ÉGAÑA



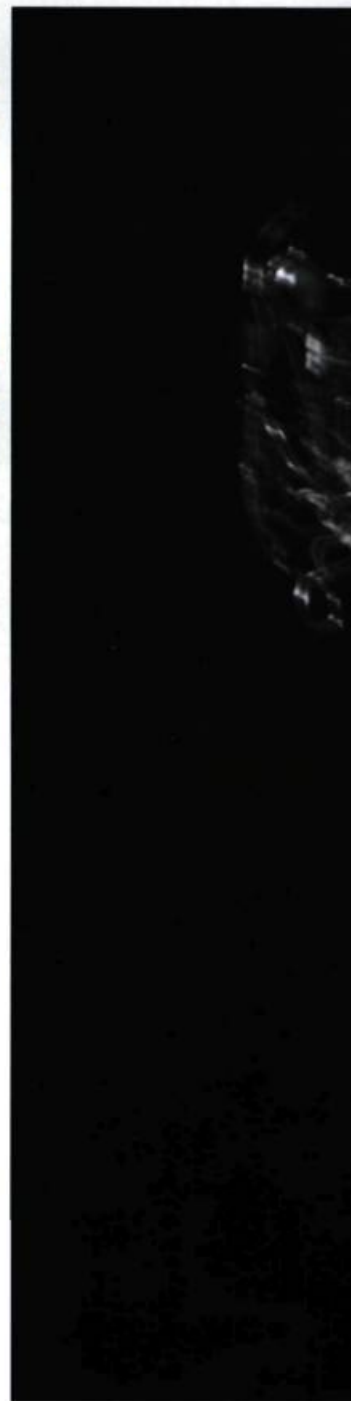
ÉTIENNE GRENIER, SIMON LAROCHE ET DAVID LEMIEUX

Pedro Gomez-Égaña est un artiste sonore, un compositeur et un performeur. Il centre son travail sur les diverses relations entre le sonore et le corporel. Le mouvement performatif des corps et des objets correspond à une approche narrative. Il s'intéresse à produire des états ambigus qui possèdent également une puissance narrative et même romantique. Pedro Gomez-Égaña a entamé des études supérieures à Bergen en Norvège, et sa présence au festival a failli être annulée. Mais je lui ai proposé une alternative utilisant les systèmes simples de téléprésence. En continuité avec sa démarche, il utilise l'état d'ambiguïté en amplifiant la distance que les technologies connectives tentent d'abolir. D'habitude, ces outils sont exploités pour évoquer davantage la présence en temps réel, mais il a choisi de marquer sa présence par son absence, déplaçant ainsi l'emphase vers les participants sur place. Vingt-quatre étudiants en art sonore du cours de James Partaik sont alors convoqués à imaginer et à enregistrer des *instructions* de la prise du son selon des thèmes déterminés par Gomez-Égaña. Tous les participants, Pedro Gomez-Égaña inclus, se trouvent avec leur voix médiatisée par

des moyens électroniques dans une composition électroacoustique spatialisée sur deux continents.

Diana Burgoyne scrute la relation entre la technologie et l'environnement à travers le corps comme présence catalytique. Centrée sur le bricolage électronique, sa pratique oscille entre la performance et l'installation. Active dans le milieu de la performance audio depuis 1982, elle a créé plusieurs œuvres interactives et performatives, dont certaines sont basées sur une approche du bricolage électronique qu'elle qualifie d'activité artisanale et folklorique. Son bricolage technologique est résolument « fait à la main » dans le dessein d'humaniser la technologie. Elle considère le corps comme un outil puissant qui, une fois juxtaposé à la technologie, crée des situations de haute tension analogues à celles de notre société actuelle. En général, ses œuvres donnent une place importante aux spectateurs activés afin de les intégrer dans le « système » corps-machine-environnement.

Simon Laroche, Étienne Grenier et David Lemieux, artistes émergents, collaborent à l'élaboration d'une œuvre centrée



sur la robotique, l'interactivité et l'art sonore. Programmeurs natifs de la communication et du multimédia, leur approche vise à automatiser et à mécaniser des processus analogiques ou naturels. Ils tentent de transposer des modèles biologiquement inspirés du comportement à des structures robotiques ou numériques. Ainsi, le corps informatisé devient le substrat de leur exploration en arts interactifs. Lors de leur présentation en 2004 de *Répétition pour la fin du monde* au Lieu, centre en art actuel, leur dispositif sonore inspiré du bruitisme et de la musique industrielle a incorporé les gestes des *interacteurs* pour créer une performance ouverte sur le monde. Dans le contexte du festival de performance, la coexistence du corps du performeur et de la technologie est mise en scène comme enjeu principal. Laroché, Grenier et Lemieux utilisent les structures rétroactives de commande et les systèmes adaptatifs biologiquement inspirés qui font émerger les notions d'asservissement du corps et de symbiose corps/machine.

USSA (Steve Bates et Jake Moore) puise dans son histoire personnelle, mixant l'audio et d'autres types d'émissions pour entrer en communication avec le public. Steve Bates, issu de la musique punk, est un artiste sonore, un musicien et un commissaire indépendant. Il est fondateur de *Send + Receive*, un festival annuel d'art sonore à Winnipeg. Actuellement, il est coordonnateur sonore à l'Institut Hexagram de l'Université Concordia. Jake Moore est une artiste multidisciplinaire de Winnipeg qui poursuit une recherche en textile électronique, en ordinateurs vestimentaires et en art audio. Sa pratique actuelle se penche sur le son 3D. En tant que duo, Bates et Moore se servent de l'électronique bricolée et de l'exploration *in situ* exploitant les sons infraperceptibles, créant une recherche sonore à la fois improvisée et composée. Bien que les deux artistes circulent activement dans le milieu de la diffusion et de la création sonores, leurs réseaux sont totalement parallèles à ceux de la *Rencontre internationale d'art performance*. ■



DIANA BURGOYNE