

Moteur de réalité de James Partaik

Michaël La Chance

Numéro 113, hiver 2013

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/68337ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

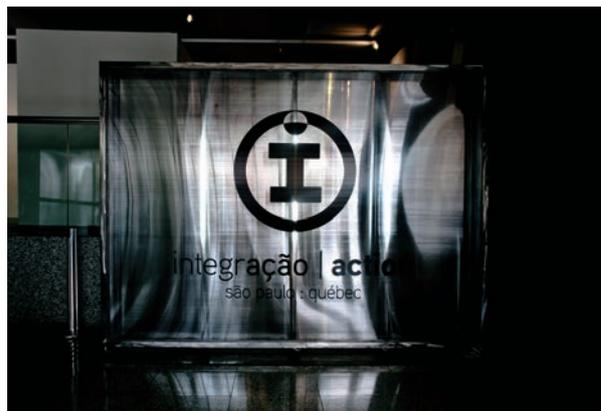
[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

La Chance, M. (2013). Compte rendu de [Moteur de réalité de James Partaik]. *Inter*, (113), 91–91.

MOTEUR DE RÉALITÉ DE JAMES PARTAIK

► MICHAËL LA CHANCE



> Richard Martel



> Diane Landry



> Henri Louis Chalem



> James Partaik

Moteur de réalité propose une construction de réalité sur les modes performatif et sonore. Le performeur, assis sur une chaise pivotante, actionne un dispositif ambisonique qui lui permet de circuler dans un espace hybride composé de la superposition d'une zone urbaine, de l'aire de la salle d'essai et d'un réseau de données sonores.

Cet acte de « derviche numérique » propose un survol à la fois sonore et visuel du quartier en jouant avec un repère mobile qui peut être suivi visuellement par les spectateurs : le performeur tient en main une perche, qu'il promène avec un mouvement circulaire dans la salle d'essai, l'extrémité de la perche agissant à la façon d'une « tête de lecture » qui active des contenus sonores captés parmi les immeubles et la zone urbaine environnant l'espace de la coopérative Méduse. Le mouvement de cette même tête de lecture peut être suivi sur une carte de la ville (image vidéo) projetée sur un mur de la salle, comme si le spectateur pouvait être hélicoptère au-dessus de la ville et que, depuis cette position dominante, il pouvait focaliser de façon incroyablement précise son attention sur des musiques et des conversations entendues au sol, dans la rue et dans les maisons. Il se déplace sur une carte 2D, mais peut en tout lieu sonder une réalité sonore 3D avec le dévoilement d'une succession d'ambiances acoustiques à la fois erratiques et contiguës. Une réglette coulissante sur le bras de la chaise permet également au performeur d'ouvrir le son et de lui donner une valeur ambisonique 3D.

Le tournoiement vertigineux de l'artiste-performeur déstabilise l'espace newtonien ambiant. Les spectateurs, placés tout autour de l'artiste-performeur assis sur sa chaise-pivot, regardent le centre dans lequel il tourne et lui donnent toute latitude pour qu'il puisse manipuler sa perche-rayon d'action. Les sons entendus par les spectateurs dans la salle suggèrent un paysage sonore urbain, avec ses creux et ses crêtes, qui se superpose de façon virtuelle à la surface du studio d'essai. Cet espace sonore ainsi dynamisé devient-révèle un vortex sous-jacent au monde des apparences.

Un jeu analogique est centré sur le rotor : l'artiste tourne sur lui-même, un petit rotor est placé au bout de la perche, le survol de la ville est hélicoptère, etc. Ce jeu d'emboîtement des dispositifs de tournoiement révèle un tourbillon derrière l'apparaître : une proposition poétique, mais aussi une dimension dans laquelle le performeur se perd avec la vitesse de giration. Et dont il revient quelque peu éprouvé.

La performance offre en simultané une promenade (virtuelle) au-dessus de la ville, le parcours-exploration d'un relief sonore qui s'étend sur le sol de la salle, mais aussi un mouvement giratoire qui met en scène un effet d'accumulation d'énergie cinétique. Le vortex fait chavirer le cadre spatiotemporel habituel, il déboussole les spectateurs – du moins, c'est la cas pour le performeur qui, après plusieurs minutes de tournoiement, se rend à la limite de la nausée, souffre momentanément d'un tel *vertigo* qu'il en perd la capacité de marcher. Son repérage visuel sur une carte (2D), son périple dans un espace sonore (3D), se donnent d'abord comme un positionnement ponctuel dans un lieu et dans un son, mais bientôt la performance se révèle un condensé où l'expérience de la ville se donne comme simultanément de ses expressions diverses et multivoques. ◀