

Perdu entre quatre murs, entre ciel, terre, mer

PAR NATHALIE BACHAND

Québec, quartier Saint-Roch. Dans l'étroite entrée d'un appartement, dont l'escalier à ma droite mène aux espaces habités à l'étage, on se voit remettre un iPod et des écouteurs en échange d'une carte d'identité. Un clic pour starter l'écoute en anglais, deux clics pour passer à la traduction en français. Je clique une fois (je pratique mon anglais). J'attends d'entendre. Une voix m'invite alors à monter, à regarder. Je monte. Je regarde. Le reste s'ensuit.

Entrant dans ce non-lieu de l'art qu'est l'appartement d'un inconnu – en l'occurrence une famille inconnue (on le reconnaît aux jouets et à un certain désordre de la vie active, partagée par plusieurs) –, le visiteur ressent une étrange excitation qui participe d'une anticipation plus globale de ce qui s'annonce. Car ce dans quoi il se trouve pour ainsi dire engagé n'est pas, *a priori*, évident. Comme pris à partie, il devient acteur, témoin, confident, voire complice. Mû par la voix qui s'adresse à lui, il suit cette dernière qui éclaire et obscurcit tout à la fois ce qu'elle donne à voir et percevoir. De cet espace inconnu-presque-connu (l'espace de l'intimité crée un étrange effet de familiarité, contrairement au cube blanc qui nous tient d'emblée à distance) se dégagera graduellement une forme d'extension du lieu.

« Égarement » s'inscrit dans un projet nommé *ArchitecSonic* qui pourrait se déployer sur une perspective à long terme. Il s'agit d'un projet de création sonore *in situ*, initié par Virginie Laganière, artiste et commissaire pour Avatar¹ de 2008 à 2010, notamment dans le cadre de la 5^e édition de la *Manif d'art*. La proposition initiale de Samuel Roy-Bois devait s'intégrer à l'espace public, en l'occurrence la Gare du Palais située en Basse-Ville. Toutefois, bien que le projet ait préalablement été autorisé, la direction de la Gare est revenue sur sa décision, ce qui n'est jamais très étonnant lorsqu'il s'agit de négocier la présentation d'œuvres en lieux publics. Il n'y a pas à s'avancer très loin dans le processus de formalités pour découvrir que les papiers peuvent parfois résister comme l'acier. De fait, le projet a finalement migré de l'espace public vers l'espace privé.

L'articulation entre son et architecture repose, bien souvent, sur la perception sonore d'un environnement donné², de ce que le lieu même donne à entendre en sa qualité de boîte de résonance. L'espace est toujours, potentiellement, le lieu d'accueil d'une diversité de mouvements, qu'il s'agisse de ceux de ses usagers ou de ses propres mécanismes internes, système d'aération et autres escaliers roulants. Aussi, lorsque l'on pense en termes de paysage sonore, c'est l'espace public qui vient le plus spontanément à l'esprit. Est-ce à dire que l'espace privé relèverait plutôt de la tradition du portrait ? Dans les lieux de l'intimité, la dimension sonore est essentiellement constituée de voix où échanges et autres communications (radio, télévision, téléphone, etc.) d'emblée font

récit. Il s'agit d'un contexte où, le plus souvent, le son est déjà narration. Les univers privé et public ne sont toutefois pas si étanches qu'ils peuvent parfois le paraître. Il est intéressant de rappeler, à ce sujet, que le *walkman* représente une forme de préservation de l'individualité au cœur même de l'environnement public. Généralement perçu comme une coupure d'avec le monde extérieur, il permet cependant d'y évoluer à travers une forme de subjectivité augmentée, au son de sa propre trame sonore³. Or, ce que propose le iPod d'*Égarement* se situe dans une tout autre logique.

Dans ce lieu inhabituel, le son est une voix qui nous guide. Aucun père, sinon ce ton presque familier qui s'adresse à nous, manipule notre imaginaire. Rendus malléables par l'écoute attentive de cet homme qui dirige notre regard, pointe des objets, énonce des directions, selon notre degré de docilité, nous suivons les indications données. Il importe, à ce point, d'en faire le récit, même partiellement⁴ car, au-delà des aspects formels du son et de l'architecture constituant le fondement conceptuel du projet, voix et appartement s'inscrivent dans un registre clairement narratif. Suivant les directives de cet homme, nous montons un escalier, regardons ce qu'il suggère, nous retrouvant devant des détails, des objets, dans une réalité d'espace plus habitée que construite. Puis un clash se produit : certains détails du lieu, de l'architecture, deviennent des ouvertures vers l'ailleurs ; nous ne sommes plus tout à fait dans le réel – où sommes-nous ? Alors qu'on nous suggère d'observer une fissure au plafond, soudain un écoulement d'eau se fait entendre – provient-il de cette ouverture ? Le son de l'eau se fait plus insistant, puis quelque chose comme une porte qui s'ouvrirait – se fermerait ? – dans un écho métallique résonne à une distance pourtant inexistante. Une métaréalité, venue subtilement se superposer, brouille désormais la lecture du lieu.

C'est d'abord en référence à la dimension conceptuelle de « réalité augmentée » que Lev Manovich⁵, dans son article *The Poetics of Augmented Space*⁶, évoque les *audio walks* de Janet Cardiff (qu'on a pu voir et entendre au MACM, à l'été 2002⁷). Dans ce travail, Cardiff proposait des versions médiatisées et fictives d'un parcours réel, lesquelles venaient s'y greffer à l'aide de baladeurs et de caméras numériques prêtés aux visiteurs pour l'occasion. D'un certain point de vue, la question de l'espace augmenté reformule une problématique qui intéresse la création artistique depuis fort longtemps : comment combiner ensemble différents espaces-temps⁸ ? N'est-ce pas là une question que cubistes et surréalistes, entre autres *-istes*, se sont infiniment et inlassablement posée ? Ici, toutefois, c'est à travers le son que Roy-Bois explore cette problématique et, par cette donnée immatérielle, l'espace s'ouvre, se découpe, se multiplie, opère une variété de

transformations qui en augmentent la perception. Le son détient ce pouvoir d'influer sur ce qui est vu⁹, tout comme, au quotidien, une musique particulière agit sur notre perception du présent et du passé en induisant pensées et émotions qui vont créer un certain agencement de la mémoire : « *As Bishop Berkeley commented, sounds are as close to us as our thoughts*¹⁰. » L'homme nous demande ensuite de monter au 3^e étage puis, contre toute attente, nous dit qu'il se trouve là, dans la chambre où nous sommes invités à entrer, en silence. Il dort. Nous découvrons un homme endormi dans un lit. Il est tourné vers le mur, son dos à demi découvert sous les couvertures. Ce dévoilement d'une présence réelle à l'effet d'un choc. Néanmoins, le narrateur, lui, ne s'arrête pas et, de ce fait, nous sommes amenés à nous ajuster très rapidement à ce changement de registre, à ce décalage spatiotemporel allant en s'accroissant. À ce moment précis, il pourra nous sembler évoluer dans le rêve de cet homme – sommes-nous rêvés par lui, comme dans *Les ruines circulaires* de Borges ? « Ne pas être un homme, être la projection du rêve d'un autre homme, [...] quel vertige¹¹ ! » *Vertigineux* est en effet un qualificatif approprié pour décrire ce qui est alors ressenti. Cette déstabilisation doit largement à la confrontation qui s'installe entre le lieu – l'architecture – et le contenu narratif, lequel relève de plus en plus de l'imaginaire du rêve, d'un véritable renversement de la réalité, d'un poids de l'immatériel sur la matérialité. Ce renversement atteint une sorte d'apogée lorsque l'évocation d'un paquebot suspendu au loin, au-dessus d'un lac, tombe soudain du ciel dans un épouvantable fracas sonore et métallique. Et alors que l'homme dit entendre les gens se noyer – « *I can hear people drowning. It's the first time that I hear that, it's such a weird sound* »¹² – et qu'il contemple la possibilité de les aider tout en étant incapable de se décider à le faire, on réalise que ce récit parle essentiellement de l'ambivalence humaine, de ses contradictions qui font que l'on s'avance parfois jusqu'à l'égarement.

Il nous est ainsi proposé une forme possible d'articulation entre son et architecture. Le son pourrait, en effet, être bien autre chose qu'une voix et cette voix, autre chose encore qu'une forme narrative augmentée. Il en va de même pour la notion d'architecture qui se charge d'une histoire petit *h* : celle de la vie ordinaire, des contenus du quotidien. L'une des conséquences de cette « forme » sera la complexification de la dimension sonore en une trame narrative qui devient presque cinématographique. On entre alors dans une logique de la projection et, bien que l'écran n'ait rien de tangible, on le perçoit pourtant très clairement dans l'espace intermédiaire entre le vu et l'entendu. Il se superpose entre l'enchaînement des mots et ce qu'ils pointent dans l'espace. En fait, on peut voir sur cet écran virtuel une subtile

altération de ce qui est déjà donné à voir dans le lieu. Et de subtil, on passe à quelque chose de plus évident, à un renversement sans équivoque de l'univers réel vers un envers du décor, un irréel propre au rêve – là où l'on peut voir un paquebot tomber du ciel. Bien sûr, cet écran est imaginaire et ne reçoit rien d'autre que notre propre projection mentale, construite à partir du récit que Roy-Bois nous fait entendre.

Par conséquent, le réel constitue pour ainsi dire le matériau du projet et, se voyant modifié, augmenté, recouvert d'une fine pellicule narrative formée de marqueurs d'irréalité¹³, ce réel devient porteur d'un potentiel, d'une virtualité au sens d'un possible en puissance : « *In the narrative mode I call virtual, the expectation of reality is loosened by an effect that involves the optical interpretation of virtuality. States and events are evoked indirectly, as they are captured in a reflecting device that exists as a material object in the textual world*¹⁴. » De même, lorsque le narrateur du récit nous fait remarquer une fissure au plafond, il s'agit là de la narration réelle, laquelle glisse en mode virtuel lorsqu'on nous donne à entendre un écoulement d'eau, puis un sourd fracas métallique. Cette narration virtuelle se révèle alors telle une série d'incrustations et de raccords sonores dans et avec la matérialité du lieu. Le récit de Roy-Bois est ainsi construit d'allers-retours en transparence entre réel et virtuel où, d'une part, un homme est dans cette chambre où nous entrons, il est là, réellement endormi et, d'autre part, il s'adresse virtuellement à nous, nous montrant ce paquebot qui tombe du ciel dans un lac où l'eau viendra s'infiltrer. Et alors qu'il dit s'en aller, il reste là, endormi. L'effet déstabilisant que crée la cohabitation de ces deux plans narratifs constitue très certainement la clé de l'expérience proposée : c'est à partir d'un certain degré d'immersion fictionnelle induite par une narration, en l'occurrence sonore, dans un espace donné, que l'on peut figurer l'un des « mondes possibles » où perdre pied. ■

Photos : Virginie Laganière.



Notes

- 1 Avatar est un centre d'artistes autogéré situé à Québec, actif dans les domaines de l'art audio et de l'art électronique. www.lenomdelachose.org
- 2 « *Finally, sound architecture deals with the questions as to what is auditorily perceived in an existing architectural environment and how it is perceived.* » (Ulrich Winko, « Architecture and Music », See *This Sound : Audiovisiology, Compendium ; An Interdisciplinary Survey of Audiovisual Culture*, Ludwig Boltzmann Institute, Verlag der Buchhandlung Walther Köni, 2009, p. 47.)
- 3 « *Here, as opposed to the discarded "grand narratives" (Lyotard) of the city, the walkman offers the possibility of a micro-narrative, a customised story and soundtrack, not merely a space but a place, a site of dwelling. The ingress of such a privatised habitat in public spaces is a disturbing act. Its uncanny quality lies in its deliberate confusion of earlier boundaries, in its provocative appearance "out of place".* » (Iain Chambers, « The Aural Walk », *Audio Culture : Readings in Modern Music*, Continuum, 2004, p. 100.)
- 4 On peut en faire l'écoute intégrale à ces adresses : www.lenomdelachose.org/EGAREMENT_EN.m4a (version anglaise) et www.lenomdelachose.org/EGAREMENT_FR.m4a (version française).
- 5 Professeur à la University of California de San Diego et théoricien des arts médiatiques et des nouveaux médias.
- 6 Lev Manovich, « The Poetics of Augmented Space », *Visual Communication*, vol. 5, juin 2006.
- 7 Cf. Janet Cardiff : un bilan de l'œuvre, incluant des collaborations avec Georges Bures Miller/Janet Cardiff : *A Survey of Works, Including Collaborations with Georges Bures Miller*, Musée d'art contemporain de Montréal, du 25 mai au 8 septembre 2002.
- 8 « *To put it another way, the lowering of dynamic and contextual data over physical space is a particular case of a general aesthetic paradigm : how to combine different spaces together. [...] Yet, it is crucial to see it as a conceptual rather than just a technological issue – and therefore as something that in part has already been an element of other architectural and artistic paradigms.* » (L. Manovich, *op. cit.*, p. 226.)
- 9 « *Their power [of Janet Cardiff's "walks"] lies in the interactions between the two spaces – between vision and hearing (what users are seeing and hearing), and between present and past (the time of the user's walk versus the audio narration, which, like any media recording, belongs to some undefined time in the past).* » (*Ibid.*)
- 10 Michael Bull, « Auditory », *Sensorium : Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, The MIT Press, The MIT List Visual Arts Center, 2006, p. 112.
- 11 Jorge Luis Borges, « Les ruines circulaires », *Fictions*, Gallimard, 1957, p. 81.
- 12 Samuel Roy-Bois, *Égarement* [en ligne], 2010, www.lenomdelachose.org/EGAREMENT_EN.m4a. Le choix de citer l'anglais plutôt que le français repose sur des critères de justesse du ton et de termes. Mentionnons également que cette œuvre fut créée en langue anglaise avant d'être traduite vers le français.
- 13 « *With appropriate markers of irreality, the reference of sentences can be diverted to the realm of the counterfactual, hypothetical, or merely possible, or to one of the numerous domains of mental life : dreams, beliefs, desires, goals, and commitments.* » (Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, 2001, p. 163.)
- 14 *Ibid.*, p. 164.

Nathalie Bachand a récemment dirigé un projet de publication pour Elektra, *Angles arts numériques* (2009), comprenant des textes de Daniel Cauty, de Vincent Bonin et de Grégory Chatonsky. Elle a également contribué au collectif *Tactiques insolites* : vers une méthodologie de recherche en pratique artistique (2004). Elle détient une maîtrise en arts visuels et a complété une scolarité de doctorat en études et pratiques des arts de l'UQAM. Actuellement impliquée aux conseils d'administration du centre des arts actuels Skol et du CQAM, elle collabore au comité de rédaction de la revue *Inter, art actuel* et est responsable du développement pour Elektra.