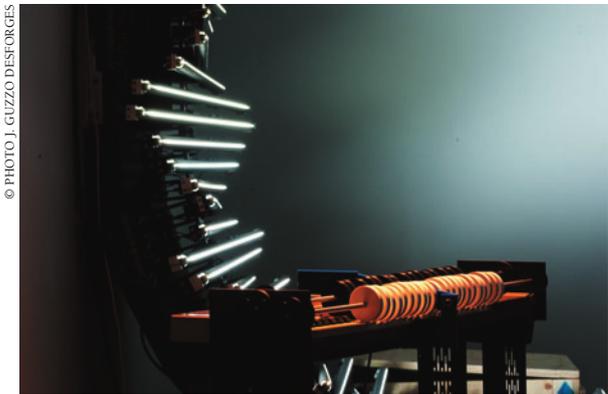


SIGHT & SOUND

Du 23 au 27 mai dernier, Le festival Sight & Sound explorait le thème des "systèmes symétriques" en présentant une quinzaine d'œuvres d'artistes canadiens et internationaux dont les pratiques se situent à l'intersection entre les arts et les technologies. Cette quatrième édition a été organisée par le centre de production et de diffusion des nouveaux médias Eastern Bloc de Montréal.

Eliane Ellbogen, la directrice artistique, raconte l'événement tandis que certains des artistes qui y étaient présentés – chdh, Valentina Vuksic, Robyn Moody – évoquent leur travail.



© PHOTO J. GUZZO DIESFORGÉS

Robyn Moody,
Wave Interference,
© Sight + Sound
2012.

Sight & Sound se déroule entre deux festivals montréalais très fréquentés. Quelles sont ses spécificités ?

Eliane Ellbogen : Sight & Sound est complémentaire à Elektra et à Mutek. L'une des spécificités de notre festival réside dans le fait que nous y présentons essentiellement des nouveaux projets, considérés parfois comme des "travaux en cours" et qui n'ont pas encore été présentés au sein d'autres festivals. Nous proposons les œuvres d'artistes émergents, non établis, dont les pratiques sont fondamentalement expérimentales, ancrées dans le processus. Notre programmation, en grande partie, est dédiée à l'appréhension des arts numériques en se basant

sur l'expérience viscérale comme sur l'exploration des limites physiques des médias numériques.

Un festival, comparé à un centre d'art, est-il plus adapté à la présentation de certaines œuvres ?

Eliane Ellbogen : un festival, par son contexte, permet davantage de présenter des œuvres éphémères ou performatives. Même si la durée très condensée d'un tel événement est une contrainte pour les artistes comme pour leurs œuvres.

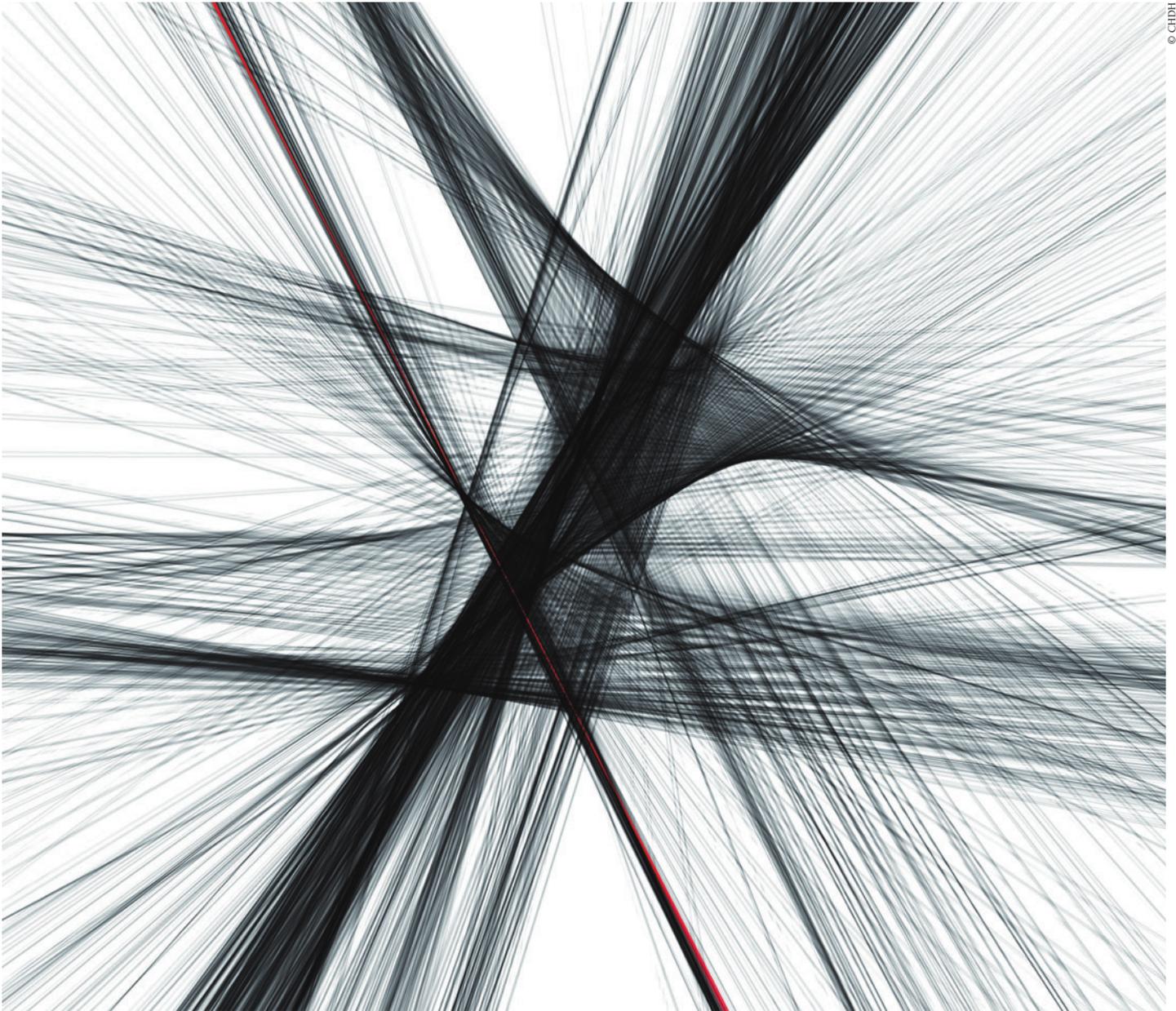
Repérez-vous, chez les grandes institutions muséales québécoises, un début d'intérêt pour les pratiques artistiques émergentes ?

Eliane Ellbogen : Nous commençons à voire émerger les travaux d'artistes numériques établis dans des expositions de musées. En revanche, la présence de leurs œuvres dans des collections muséales est plus rare, puisque qu'elles sont souvent intangibles, difficiles à présenter comme à entretenir ou à conserver. Je remarque toutefois que les institutions muséales européennes, comparées à celles d'Amérique du Nord, ont une relative capacité à intégrer les travaux d'artistes nouveaux médias.

chdh, vous avez donné la performance "Vivarium" entre 2009 et 2011 avant celle intitulée "Égrégore". En quoi votre univers esthétique a-t-il évolué ?

chdh : La performance issue du projet *Vivarium* se concentre sur l'utilisation d'instruments audiovisuels. Chacun de ces instruments s'articule autour d'un algorithme de comportement spécifique contrôlant l'image et le son afin de créer une créature abstraite possédant ses propres possibilités de mouvement. Le développement temporel de la performance est basé sur le jeu de ces instruments comme sur leur succession et leur superposition. Le postulat de base d'*Égrégore*, c'est l'exploitation de comportements de foule. Nous disposons de plusieurs algorithmes qui sont inspirés de phénomènes naturels comme les bancs de poissons ou les vols d'étourneaux. Ainsi, il n'existe plus qu'une seule forme : une macro-structure prenant naissance grâce à une foule de micro-éléments qui créent un espace visuel et sonore. La composition n'est qu'une évolution de ces interactions, du désordre vers l'harmonie.

Valentina Vuksic, vous définissez votre pratique artistique comme de la "vraie"



chdh,
Égrégore
(2011).

musique d'ordinateur. Pouvez-vous nous expliciter cette pratique ?

Valentina Vuksic : Les transducteurs captent les radiations électromagnétiques des ordinateurs pour les rendre audibles. La source des sons réside au sein du matériel physique qui constitue mes dispositifs électroniques, mais aussi dans les différents types d'applications qui s'exécutent : du microprogramme de bas niveau au système d'exploitation avec tous ses pilotes, jusqu'au logiciel de bureau et autres clics souris des utilisateurs. Les actions utilisateur, passées ou présentes, influencent les sons émis. C'est pourquoi j'appelle cela de la "vraie" musique d'ordinateur.

Robyn Moody, Les technologies, dans bon nombre de vos œuvres, sont dissimulées,

presque invisibles, alors que celles des installations que vous présentez à Eastern Bloc sont mises en scène.

Comment avez-vous recours aux technologies pour faire œuvre et plus précisément à celles de l'électromécanique ?

Robyn Moody : Je me pose toujours la question de savoir à quel point la technologie doit être révélée, puisque je ne veux jamais que l'œuvre traite des technologies que j'ai utilisées pour la créer. C'est comme l'art de la marionnette. L'effet est souvent perçu en même temps que la cause, mais nous choisissons en tant que public d'ignorer le marionnettiste, d'être bernés. Il y a toujours danger quand les mécanismes sont trop présents dans une œuvre, car ils sont aussi d'une certaine beauté.

Les mécanismes qui font fonctionner mes œuvres sont accessibles pour les curieux qui veulent les voir. Cela me fait penser au potentiel d'une enquête scientifique. Il y a bien des réponses qui ne sont accessibles qu'aux plus curieux, alors que souvent nous acceptons de ne voir que ce qui est à la surface tout en croyant à la magie plutôt qu'aux explications qui sont à notre portée. ■

PROPOS RECUEILLIS PAR AURÉLIE POUILLAIN

+ D'INFO:

Eastern Bloc < www.easternbloc.ca >

Sight & Sound < <http://sightandsoundfestival.ca> >

chdh < www.chdh.free.fr >

Valentina Vuksic < <http://harddisko.ch> >

Robyn Moody < www.robymoodyc.ca >