

NOUVEAU ELEKTRA10_ESSAIS

DANIEL CANTY
VINCENT BONIN
GRÉGOIRE CHATONSKY

SINGLES
DIGITAL
ARTS
ELEKTRA10_
ESSAYS

ELEKTRA 2009 >
10^E ÉDITION (1_10 MAI 2009)

**Performances audiovisuelles,
concert & projections**

- *Immer_son* / Francisco Lopez,
Louis Dufort, Félix-Antoine Morin
- *Openland* / Defasten
rheo / Ryoichi Kurokawa
- *Collaborating By Numbers :
1_Oragénèse, 2_Éclat*
Simon-Pierre Gourd &
Lise-Hélène Larin
- *trame00* / TIND
- *op7* / Otolab
- *test pattern* / Ryoji Ikeda
- *A Stereoscopic Show*
AntiVJ & Principles of Geometry
- *Music Components* / Arnaud Rebotini
- *Black Strobe*
- *Feed* / Kurt Hentschläger
- *Panoramas internationaux 1, 2 & 3*
Commissaire : Gilles Alvarez,
Némo-Arcadi
- *Computational Cinema*
Commissaire : Martijn van Boven,
Sonic Acts Festival
- *Why Alex Why*
Baya & Cardell / Poison Arrow &
Gridspace / DelRay

Installations

- *Wind Coil Sound Flow* / Ken Gregory
- *Power Cart* / Mouna Andraos
- *Squeeeeee!*
A. k. a. *L'igloo Improbable*,
a. k. a. *The Improbable Igloo*
Alexis O'Hara
- *Inventions : Tafel, Reverse*
Engineered, EQ
Alexandre Castonguay
- *Cereus* / Philomène Longpré
- *Boreales* / Jean Piché
- *Scribes* / Eric Raymond
- *À portée de souffle* / Jean Dubois
- *Laçon de piano /*
Émile Morin & Jocelyn Robert
- *Equivalents (Parallel Lines)*
Esther Choi

Conférence

- Ken Gregory

ELEKTRA 2008 >
9^E ÉDITION (7_11 MAI 2008)

**Performances audiovisuelles &
projections**

- *Optofonica* / Commissaire :
Maurizio Martinucci
- *Untitled Sound Objects*
Pe Lang & Zimoun
- *Mortals Electrics*
Telcosystems
- *PV868* / TeZ
- *Ten Thousand Peacock Feathers
in Foaming Acid*
Evelina Domnitch, Dmitry
Gelfand, Bas Van Koolwijk
- *Programme de vidéos Optofonica*
- *Épochè* / Louis Dufort
- *TVestroy* / Thomas Ouellet
- *Fredericks & Danny Perreault*
- *Vision Spectaculaire de l'Audition*
Arnaud Rebotini, Alexandra Diaz &
Antoine Moreau
- *Synchronator*
Gert-Jan Prins & Bas Van Koolwijk
- *Maxima*
Keiichiro Shibuya & exonemo
- *Déravage*
- *Raster-Noton* / Commissaire :
Eric Mattson
- *death of a typographer* / byetone
- *rhythm* / Frank Bretschneider
- *unitxt* / alva noto
- *spare parts* / Franz Pomassl
- *robotron* / signal
- *Feed* / Kurt Hentschläger

- *Panoramas internationaux 1, 2 & 3*
Commissaire : Gilles Alvarez,
Némo-Arcadi

Installations

- *Sho(u)t* / Vincent Elka
- *Full Spectrum* / Thomas Bégin
- *Turbulence Sound Matrix*
Steve Helmecker
- *International Dance Party*
Adad Hannah & Niklas Roy
- *The Robotic Chair* / Max Dean
- *Walking City* / Ying Gao
- *Optofonica Capsule* / Commissaire :
Maurizio Martinucci
- *Exposition d'affiches Raster-Noton*
raster-noton, Hedi Slimane,
Vassilis Haralambidis,
Kai-Uwe Rümmler, Markus
Weisbeck, Simon Mayer
- Commissaire : Eric Mattson

ELEKTRA 2007 >
8^E ÉDITION (9_13 MAI 2007)

**Performances audiovisuelles &
projections**

- *Transrec* / Defasten
- *Body Echoes* / ILU
- *datamatics* / Ryoji Ikeda
- *EEEOo8 (extended)* / RYBN
- *Panorama international*
Commissaire : Gilles Alvarez,
Némo-Arcadi
- *Miniatures Express* / Szkieve
- *Silent Room* / Skoltz_Kolgen
- *Drift* / Ulf Langheinrich
- *Flesh* / Louis Dufort
- *Eros* / Agape / Joachim Montessuis
- *In Human Format* / Bent Object
- *Déravage*
- *Decay Line* / Alexander Wilson &
Seth Poulin
- *Blindscape* / Scanner & TeZ
- *Pulse* / Ray_XXXX
- *Schwelle II* / Chris Salter &
Michael Schumacher
- *Feed* / Kurt Hentschläger

Installations

- *Cubid* / Lynn Hughes & CUBID Team
- *Cityspeak* / Jason Lewis
- *Kir Mobile - femme avec bagages
magiques* / Line Nault
- *Cosmicomics* / Sha Xin Wei

Conférence

- Jean Piché - MIT Media Lab
Projet OLPC

ELEKTRA 2006 >
7^E ÉDITION (9_14 MAI 2006)

**Performances audiovisuelles &
projections**

- *Man in e.Space* / Lab[au],
Res Publica, Marc Wathieu
- *Portraits* / Mélik-Alexandre Farhat
- *Scenes from out of the Labyrinth*
Computational poetics
- *Schwelle I* : Bardo / Chris Salter
- *LSp, Laser Sound Performance*
Edwin van der Heide
- *Flüux :* / Terminal / Skoltz_Kolgen
- *Stabil* / Kangding Ray
- *The Z-Axis* / The Light Surgeons

Installation

- *Spatial Sounds*
(100 dB at 100 Km/h)
Marnix de Nijs & Edwin van der Heide

Conférences & lancement

- *1024, design en mouvement*
Lab[au], Kevin Tod Haug,
Geneviève Gauckler
- *Incidences* / Perte de Signal

ELEKTRA 2005 >
6^E ÉDITION (10_15 MAI 2005)

**Performances audiovisuelles &
projections**

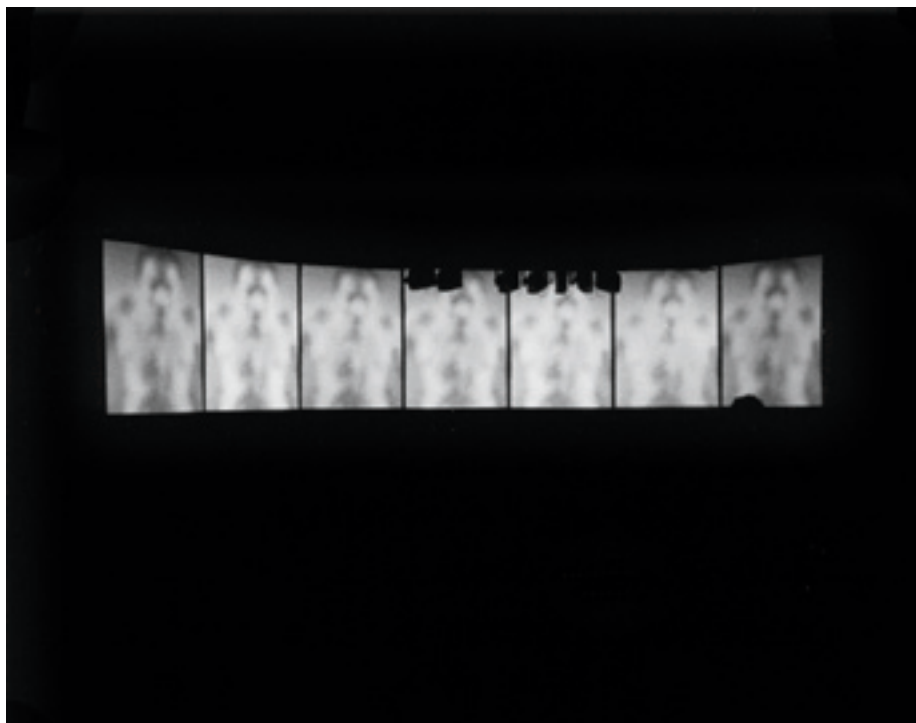
- *Autechre*, SND, Rob Hall
- *Four Wheel Drift*
Julie Andreyev & Jordan Benwick
- *Redsniper* - S338
Patrick Codenys & Kendell Geers
- *L'Archange* / Louis Dufort,
Alain Pelletier, Alexis Nouis,
Pauline Vaillancourt
- *C41* / Ryoji Ikeda
- *Lebensraum/Lifespace*
Istvan Kantor
- *Sieves II* / Jean Piché
- *Requiem* / Khrystell Burlin
- *Espace V* / Zack Settel
- *This is a portrait* / Delphine
Measroch & Nicolas Bernier
- *UVA*
- *Light Turned Down*
D-Fuse, Scanner
- *Plastikman Video Trilogy*
Ali M. Demirel
- *Public Anémie* / Servovalve
- *Epsilonlab*
- *Eden* / Robert Normandeau
- *Hi-Res.1* / Louis Dufort
- *Writing Machine* / Nicolas Bernier
- *Espaces Urbains 1* / Ned Bouhoullassa
- *One Place of a Hell to Lose a Cow*
Ambrose Field
- *Front 242*
- *Bharat - Spin - Express*
Jean Piché
- *Black Box* / Purform
- *Epsilonlab*

Installations

- *Cantique 3*
Marie Chouinard & Louis Dufort
- *Vétroy* / Les Platinistes Numériques
(Patrick Lamarre, Danny Perreault,
Thomas Ouellet Fredericks,
Dominic Gagnon, Jason Arsenault)
- *Frequency and Volume*
Rafael Lozano-Hemmer

Conférences

- *1024, design en mouvement*
UVA, D-Fuse, Frédéric Bourque,
Richard « Dr. » Bailly,
Georges Fok, Etienne Auger, Mk12
- *Responsive Audio/Visual spaces :
Immersion, Performance and the
Elasticity of Time* / Chris Salter
- *Transmediale* / Andreas Broeckmann

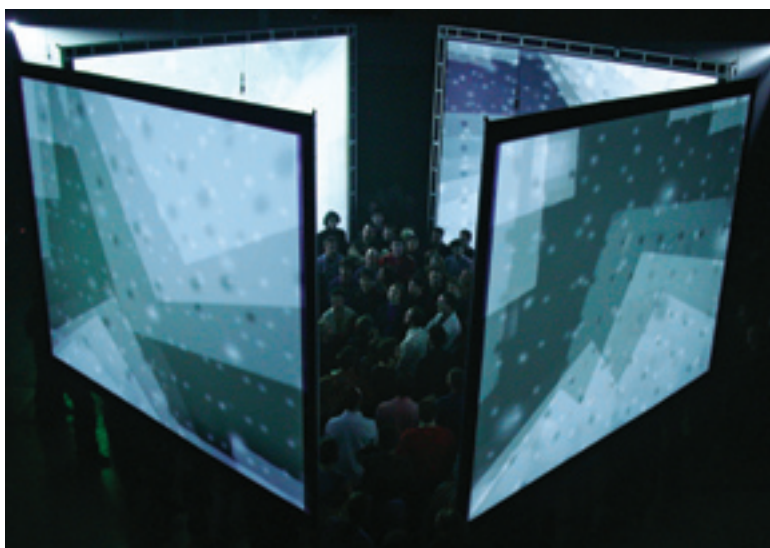


-1999-
GRANULAR SYNTHESIS
POL

-2000-
GRANULAR SYNTHESIS
MOTION CONTROL MODELL 5







-2003-
PURFORM
BLACK BOX

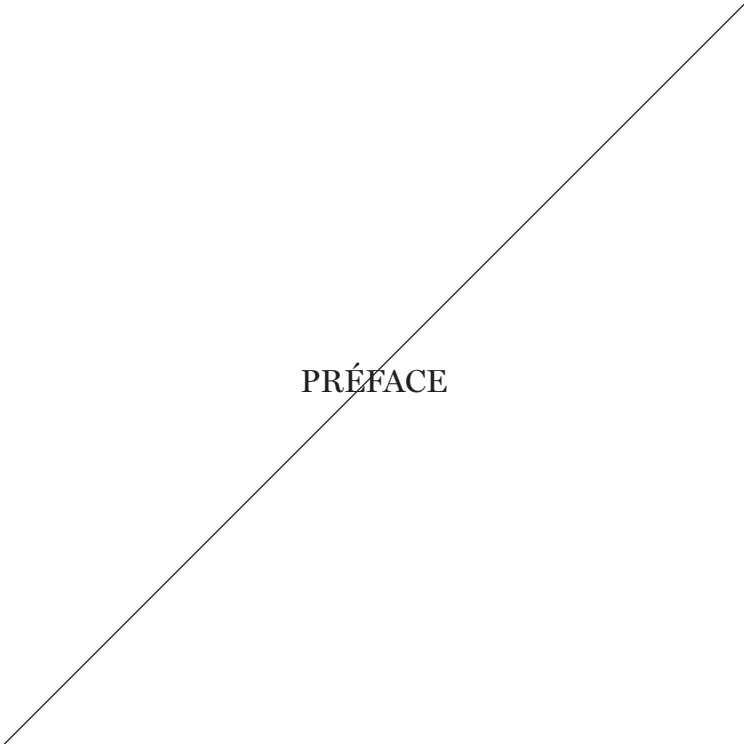
ANGLES
ARTS
NUMÉRIQUES
ELEKTRA10_
ESSAIS

ANGLES
DIGITAL
ARTS
ELEKTRA10_
ESSAYS

DANIEL CANTY
VINCENT BONIN
GRÉGORY CHATONSKY

elektra

PRÉFACE ALAIN THIBAUT	8
INTRODUCTION NATHALIE BACHAND	10
BOÎTE NOIRE, BRUIT BLANC, FUMÉE DANIEL CANTY	18
FESTIVALS D'ARTS MÉDIATIQUES ET ÉCONOMIES DE L'EXPÉRIENCE VINCENT BONIN	40
TRA(NS)DUCTION (LA PERCEPTION DES INFORMATIONS) GRÉGORY CHATONSKY	74
BIOGRAPHIES	98
FOREWORD ALAIN THIBAUT	106
INTRODUCTION NATHALIE BACHAND	106
BLACK BOX, WHITE NOISE, SMOKE SCREENS DANIEL CANTY	110
MEDIA ARTS FESTIVALS AND EXPERIENCE ECONOMIES VINCENT BONIN	120
TRA(NS)DUCTION (THE PERCEPTION OF INFORMATION) GRÉGORY CHATONSKY	138
BIOGRAPHIES	154



PRÉFACE

Il y a tellement à connaître, à découvrir dans le champ de la création comme dans la vie en général. Effectivement, Elektra est né de ce désir d'étendre mon champ de connaissances musicales vers l'ensemble des autres disciplines, qu'elles appartiennent à l'artistique, à l'invention technologique ou aux idées.

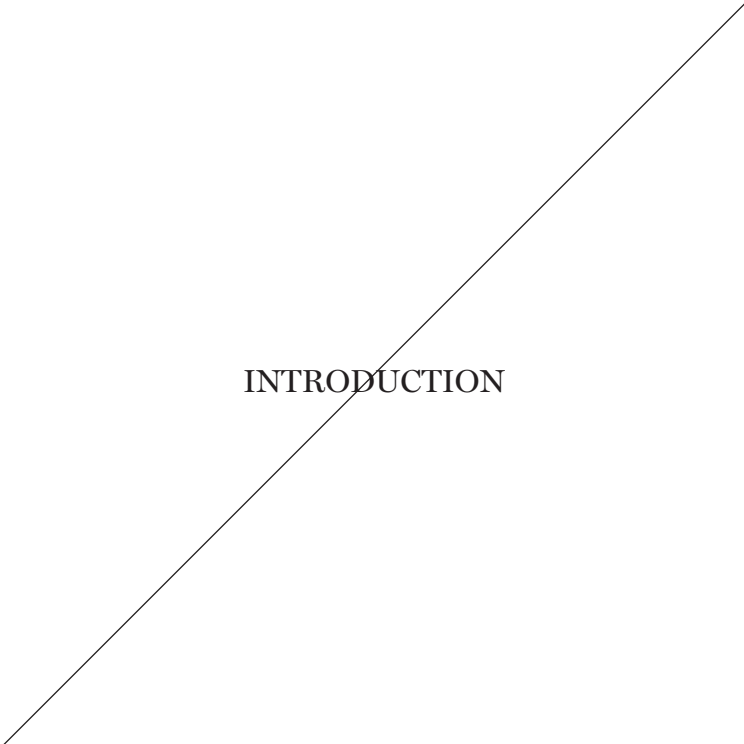
Elektra a toujours été pour moi une tribune d'expression pour tous ceux qui veulent explorer de nouvelles façons de concevoir l'art ainsi qu'un espace d'échanges, de transmission des connaissances et d'expériences inédites à vivre. Aussi, les plus beaux moments restent les rencontres avec les artistes et tous les intervenants impliqués dans cette communauté grandissante de l'art numérique, mais surtout les chocs artistiques, moteurs de création.

Elektra a grandi avec la complicité des différents comités artistiques et conseils d'administration qui m'ont appuyé, avec le support de nos partenaires publics, qui n'ont cessé de nous apporter leur confiance année après année, et de nos commanditaires privés, notamment la compagnie de design Web Provokat, dont la créativité ne cesse de nous surprendre depuis maintenant quatre ans. Évidemment, soulignons l'apport de l'Usine C, un lieu rare, exceptionnel, avec son équipe ainsi que sa directrice et fondatrice Danièle de Fontenay, tous prêts au risque. Et un grand grand merci à l'équipe actuelle – Ana Ascencio, Nathalie Bachand et Julia Frainier –, grâce à laquelle Elektra en arrive maintenant à sa 10^e édition, et ce, sans oublier l'immense travail accompli par les collaborateurs de la première heure : Carlos Correal et Émilie Boudrias.

Par ailleurs, je suis particulièrement heureux que cette publication d'essais sur les arts numériques s'ajoute cette année à nos dernières réalisations, en parallèle du festival. Il s'agit en effet d'un projet qui nous tient à cœur à Elektra et que nous sommes très fiers de voir mener à terme.

Et, pour les dix prochaines années, tout sera mis en œuvre afin qu'Elektra demeure fidèle à sa mission initiale, qui est de refléter, d'anticiper les idées et mouvements artistiques liés aux nouvelles technologies numériques, maintenant indissociables de nos vies.

ALAIN THIBAUT / DIRECTION ARTISTIQUE



INTRODUCTION

Pour souligner les dix ans d'Elektra, événement international d'arts numériques, *Angles arts numériques* propose trois textes, trois auteurs qui ont chacun développé une réflexion à partir d'aspects et de concepts qui sont liés, différemment mais étroitement, aux enjeux d'Elektra. Daniel Canty, Vincent Bonin et Grégory Chatonsky abordent ici la question du numérique selon différents angles, mettant de l'avant leurs préoccupations respectives quant aux interrelations possibles de l'artistique et du technologique, qu'il soit numérique, électronique ou plus largement médiatique – voire électrique.

Ce projet de publication est d'abord né d'une volonté d'apporter une contribution réflexive à la pratique des arts numériques – aussi jeune puisse-t-elle sembler –, et cela en donnant un espace de parole à des voix qui gravitent autour du secteur, qui le traversent, l'investissent de manière parallèle et complémentaire (parfois perpendiculaire). En ce sens, il paraissait stimulant de provoquer cette rencontre entre un point de vue théorique portant sur le concept de tra(ns)duction, lequel, au surplus, est « informé » par la pratique (Chatonsky), une perspective historique qui aborde différents événements d'arts médiatiques (Bonin) et l'essai littéraire, où le principe métaphorique de la machine est l'élément moteur de la réflexion (Canty).

Depuis ses débuts, Elektra se positionne comme un événement qui met à l'avant-plan le potentiel expérimental et expérientiel des technologies numériques dans le domaine de la création sonore et visuelle. Or, à cette dimension pratique, celle de la présentation/diffusion/production d'œuvres, manquait celle d'une réflexion qui s'appuie sur l'expérience et permet d'en excéder les contours connus. Évidemment, ce 10^e anniversaire était l'occasion parfaite pour engager un tel projet.

En ouverture donc, Daniel Canty, auteur et initiateur de nombreux projets en édition, en cinéma et en nouveaux médias, propose « Boîte noire, bruit blanc, fumée », qui traite du principe métaphorique de la machine, dont la boîte noire, celle de l'ordinateur et celle du théâtre, apparaît comme la figure tutélaire. Elektra est ici abordé sous l'angle d'une expérience singulière. S'appuyant notamment sur deux moments clés de l'édition 2008 du festival, l'ouverture et la clôture – les *input/output* de la « machine » ? –, le texte est traversé d'un fin fil immatériel qui tend, par endroits, vers le philosophique, le mythologique, voire le métaphysique. Or, ce « méta » du métaphysique, c'est aussi le « méta-artistique » (l'« extra-artistique » ?) par lequel nous rejoignons jusqu'à l'origine minérale des phénomènes

électriques, leur annonciatrice des machines à venir. L'essai se décline en fragments – 10 fragments – liant l'intuition ontologique à la signification accordée aux technologies numériques : la « machine métaphorique » devient alors le cœur d'éléments conducteurs du microrécit à même un certain Grand Récit, dont la présence parcellaire est atomisée dans le mouvement même de l'écriture.

ÉLECTRICITÉ
AMBRE_OR
MÉTAPHORE_ÉCONOMIE?
HISTOIRE_RÉCIT_EXPÉRIENCE

Et, de l'expérience, que retient-on ? La dimension expérientielle, propre à ce type d'événements aux temporalités concentrées, suggère un questionnement sur ce qui reste, ce qui a été vécu et comment. En mémoire comme en archive, quelque chose est retenu. Vincent Bonin, auteur et commissaire indépendant, se propose, dans « Festivals d'arts médiatiques et économies de l'expérience », d'aborder certaines manifestations événementielles sous l'angle historique, notamment en ce qui concerne l'après-coup de l'expérience. En effet, de la Semaine internationale de musique actuelle en 1961, l'un des premiers événements d'avant-garde interdisciplinaire à Montréal, jusqu'à Elektra ou encore la biennale d'arts médiatiques WRO en Pologne (dont la 13^e édition a lieu en 2009), nous longeons une ligne dont le tracé dessine une géographie réflexive. Au cœur de cette perspective, 9 Evenings: Theatre and Engineering, véritable événement phare présenté à New York en 1966, fait figure de référence centrale. Exemple d'un certain nombre de créations issues de collaborations entre artistes et ingénieurs, 9 Evenings permet de tirer plusieurs constats quant à ce qu'il convient de nommer l'économie de l'expérience – paradigme explicitant la causalité de l'intensification expérientielle, notamment dans le contexte artistique d'événements tels qu'Elektra.

EXPÉRIENCE_PASSAGE_TRANSITION
TRANSFORMATION_ALCHIMIE?
ÉLECTRICITÉ_IMMATÉRIALITÉ
RÉDUCTION

Enfin, Grégory Chatonsky, d'abord praticien en arts médiatiques, propose une investigation du concept de transduction, s'appuyant sur le modèle théorique de la traduction. En effet, « Tra(ns)duction (la perception des informations) » constitue le fondement d'une réflexion sur la « machine » comme modalité de traduction automatisée. Ici encore,

l'ordinateur devient cet objet en observation, porteur de processus opératoires. Ce questionnement, toutefois, est posé parallèlement au principe de réduction mathématique, c'est-à-dire de numérisation, par lequel l'art – entendre essentiellement le son et/ou l'image – transite vers sa propre transformation. Il s'agit ainsi de porter attention à ce qui *arrive à l'art*, alors qu'il se mêle à lui-même dans le *feedback* de l'entre-deux, de l'espace indéterminé de l'inter(disciplinarité). Sont ainsi retracées les étapes menant à l'antichambre de la machine, la boîte noire de l'ordinateur, et c'est à travers ces étapes que Chatonsky resitue les arts numériques dans le champ plus général de l'art contemporain, sans se cantonner à ce qu'il conviendrait (encore ?) de nommer arts médiatiques.

À ce point : point d'angle. Il faudra reconnaître à travers ces trois propositions l'écart qui, les distançant de manière indéniable, les positionne les unes en regard des autres. Un espace d'interrelation est ainsi aménagé, permettant alors de générer une réflexion à géométrie variable.

TRANSIT
EXPÉRIENCES ÉLECTRICITÉ
ÉLECTRE ? ELEKTRA

Depuis dix ans maintenant, Elektra est chapeauté par l'Association pour la création et la recherche électroacoustiques du Québec (ACREQ), un organisme diffuseur sans but lucratif. Fondée en 1978 par un groupe de compositeurs montréalais, l'ACREQ avait alors pour mandat de présenter annuellement une série de concerts électroacoustiques où l'expérimentation a toujours fait figure de motif fondateur. C'est en 1993 qu'Alain Thibault devient directeur artistique de l'ACREQ. Compositeur de musique électronique/électroacoustique, ce dernier a toujours entretenu un lien privilégié avec la dimension visuelle dans la création musicale. Cet intérêt marqué pour l'interrelation son/image est étroitement lié à ses premières collaborations dans le milieu des arts de la scène, notamment avec les créateurs de l'Écran humain au cours des années 1980, puis Carbone 14 dans les années 1990. Ce contact avec une certaine approche des arts vivants et multidisciplinaires, dans les premières heures du multimédia, a contribué à alimenter un désir de rapprocher de manière indissociable le son et l'image, notamment à travers des explorations non narratives et non linéaires. On pourra éventuellement parler de création audiovisuelle. Des collaborations de cocréation ont alors émergé de ce parti pris artistique, notamment en 1997, avec l'artiste visuel Yan Breuleux, sous un duo nommé Purform. Ils ont entre autres créé la pièce *Black Box*, un dispositif audiovisuel multi-écrans, présentée pour la première fois à l'Usine C en

mai 2003. Plus récemment, il a collaboré avec Matthew Biederman sous un autre duo, Ray_XXXX, dont la première version de la performance *Pulse* a été présentée en septembre 2006 lors de l'événement Québec NumériQ des Francoffonies, au théâtre du Châtelet à Paris.

L'amorce de la programmation d'œuvres multimédias à l'intérieur des concerts de l'ACREQ a constitué un précédent quant à la décision de fonder le festival. Mentionnons à ce titre la présentation, en 1997, de *Motion Control Modell 5* (œuvre préalablement présentée en 1995 lors de l'International Symposium on Electronic Art à Montréal) de Granular Synthesis, fameux duo autrichien et figure emblématique en création audiovisuelle de pointe. L'année suivante, la direction (Luc Bourdon) du Festival international du nouveau cinéma et des nouveaux médias de Montréal invite l'ACREQ à coproduire trois soirées de concerts et d'œuvres nouveaux médias dans le cadre du Media Lounge.

C'est en 1999 qu'Alain Thibault fondera le festival Elektra, un événement international dédié aux arts numériques et présenté annuellement à l'Usine C, qui met à l'avant-plan la dimension expérimentale en création audiovisuelle tout en ayant à cœur de conserver un axe musical central. De nombreux artistes, tant établis qu'émergents, ont contribué au fil des ans à faire d'Elektra l'un des événements marquants dans la diffusion de créations innovantes en arts numériques, en Amérique du Nord et à l'international. Bien que les œuvres audiovisuelles représentent une portion importante de la programmation du festival, une place grandissante est accordée aux installations d'arts médiatiques – sonores, interactives, robotiques, électroniques, etc. À ce titre d'ailleurs, des collaborations avec d'autres lieux de diffusion, notamment la Cinémathèque québécoise, ainsi que des galeries et centres d'artistes autogérés de Montréal, permettent non seulement de présenter des projets d'installations dans les meilleures conditions possibles, mais également de créer des liens solides, de solidarité, au sein de la communauté culturelle. Il importe aussi de souligner qu'Elektra ne saurait offrir des présentations de cette envergure sans la qualité exceptionnelle, notamment sur le plan de l'acoustique, d'un lieu tel que l'Usine C.

Les dernières éditions du festival ont également été l'occasion d'une nouvelle activité de réseautage, qui est désormais récurrente. Le Marché international de l'art numérique (MIAN), qui, en 2009, en est à sa troisième édition, consiste en une rencontre entre artistes et professionnels du milieu et se déroule à la Cinémathèque québécoise, sur deux journées durant Elektra. C'est ainsi que créateurs, commissaires, diffuseurs, producteurs, directeurs d'événements sont invités à faire connaître leurs œuvres, de même que les organismes et événements représentés, via une série d'allocutions. Le MIAN est une première initiative internationale

en ce sens, aussi il importe d'en souligner la réussite et la valeur vectorielle, au regard de ce secteur très spécifique qu'est l'art numérique.

Une autre activité, Elektra_Lab, a également été initiée à l'automne 2008. Il s'agit d'un événement thématique de type colloque qui a lieu dans la grande salle de l'Usine C, et où créateurs et spécialistes de différents domaines liés aux nouvelles technologies sont invités à présenter leur travail et/ou le résultat de leurs collaborations et recherches. La première édition, présentée sur deux jours, dont le premier se prolongeait en une soirée de performances, fut l'occasion d'aborder l'interactivité et les nouvelles interfaces de création sonores/visuelles. Elektra_Lab permettra, au fil des ans, d'approfondir des sujets et enjeux liés aux arts numériques.

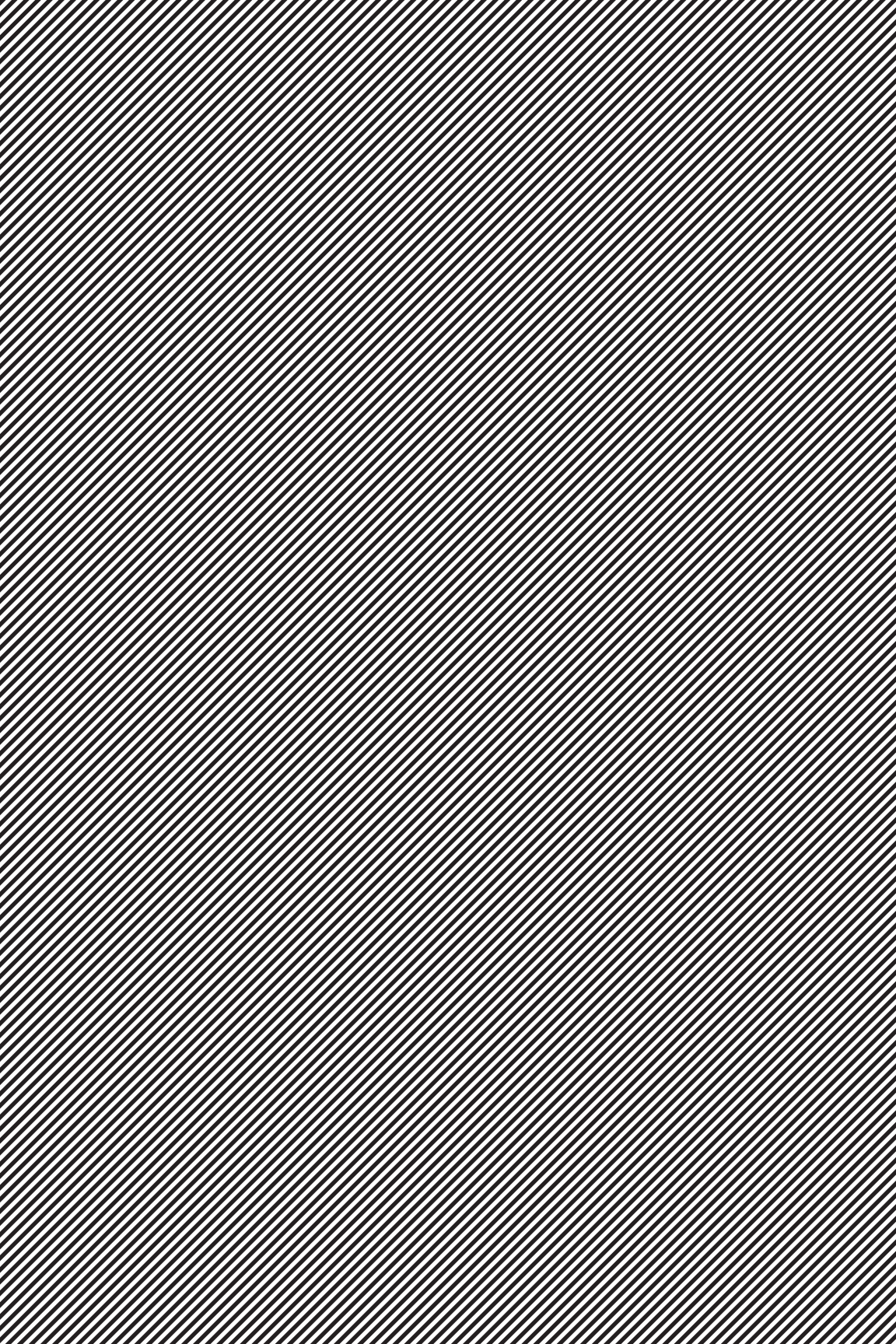
Rencontres et échanges deviennent ainsi, par l'intermédiaire de ces activités, des moments privilégiés, précieux, par lesquels peuvent advenir les collaborations les plus fécondes et, par le fait même, les créations.

ELEKTRA
EXPÉRIENCE_ÉTAT_MÉTA
ANGLES

Elektra est cet événement annuel qui, dans la première quinzaine de mai, ponctue quelques jours de printemps, or ce sont aussi les initiatives périphériques telles que le MIAN, Elektra_Lab, ainsi que ce livre, *Angles arts numériques*, qui participent de sa vitalité. Ce projet, dans sa qualité de contribution réflexive, constitue une sorte de constat, d'arrêt sur image qui témoigne d'un état de la pensée. Et quelle forme prend cette pensée ? Quelle géométrie la sous-tend ? Sous quels angles aborder la question des arts numériques ? Ce livre – objet à lire, polyèdre de papier – espère offrir l'espace nécessaire à la mouvance de ces interrogations et, du même coup, y apporter quelques éléments de réponse.

NATHALIE BACHAND / DIRECTION DE PUBLICATION

Merci à Daniel Canty pour la constance de l'accompagnement, les conseils avisés, la lecture/relecture et le soutien inestimable.



**BOÎTE NOIRE,
BRUIT BLANC, FUMÉE**
DANIEL CANTY

MÉTAPHORE MACHINE UNIVERSELLE

Depuis quelques décennies déjà, tant d'entre nous, à cœur de jour, étrangement s'échinent, yeux défilant, doigts dansant, main glissant à ras de table, devant l'écran d'un ordinateur dit « personnel ». Depuis que les ordinateurs nous entourent de toutes parts, accompagnant notre travail, envahissant nos temps de loisir, et interférant massivement avec nos communications quotidiennes, nous ne vivons plus comme avant, et nous ne pensons plus à nous-mêmes comme avant.

Plus nous côtoyons les machines, plus nous nous y reconnaissons. Bien que je ne sois pas de ceux qui se réclament de leur intimité, je suis tout de même de mon temps, et je sais que je n'arrive plus, muni de mon crayon et de mon cahier, qu'à déterminer des points de départ, et qu'avant d'aboutir sur un autre écran, une autre page, le fil de mes phrases passera nécessairement par la trame d'un traitement de texte. De nos jours, on n'écrit plus à la machine, on écrit avec des machines.

C'est sur le festival Elektra qu'on m'invite aujourd'hui à écrire¹. Je sais que le son et l'image, depuis dix ans déjà, suscitent des hybrides étonnants sur la scène souterraine de l'Usine C, et que le nom d'Elektra fait écho au temps des anciennes divinités, en même temps qu'aux abîmes de la science-fiction. La contradiction n'est qu'apparente. Arthur C. Clarke a par le passé écrit qu'à un stade extrême, la technologie devient indistincte de la magie². Nul besoin d'attendre l'avenir profond pour trouver des applications à cet énoncé, qu'on a identifié, avec une foi des plus

-
- 1 Je tiens à remercier Nathalie Bachand et Alain Thibault, mes hôtes et lecteurs d'Elektra, et j'en profite pour saluer mon comité de lecture improvisé : Natacha Boucher, Ève Dorais, Julien Lefort Favreau, Félix Philantrope, Simon St-Onge et Myriam Yates.
 - 2 « Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic. » Cette phrase provient de l'essai « Hazards of Prophecy: The Failure of Imagination », un essai de 1961, recueilli dans *Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible* (Londres, Victor Gollancz, 1962). Bien que je la connaisse depuis l'adolescence, je n'en avais jamais vérifié la source exacte.

scientifiques et un élan des plus métaphoriques, comme un « théorème ». L'embrouillement qu'il désigne n'est pas étranger à la confusion esthétique suscitée par des performances électro-visuelles où les machines, décuplant des effets dont le principe exact échappe aux sens, permettent de raviver d'anciens mystères. Quelles images présideront à une telle commande ? Je devrais compter sur mon ordinateur, avec l'enchevêtrement invisible et labyrinthique de ses circuits, et sa capacité à monter et démonter du sens, pour m'aider à reconnaître le fil de mon argument.

Rassurez-vous dès maintenant : je ne suis pas de ces fervents qui, prostrés – on dirait presque prosternés – devant l'ordinateur, se mirant dans son miroir, attendent de la machine la révélation d'une image de synthèse pour leur âme envolée. Nombreux sont ceux qui veulent que la machine nous explique à nous-mêmes. Quand je détache le regard de l'écran pour me retourner sur le siècle qui vient de passer, je m'apeure parfois des regards implorants, entièrement tournés vers l'avenir, que je crois croiser parmi la cohorte confuse qui a précédé notre époque. Un siècle vient de passer où on a cherché dans la machine notre âme perdue, oubliant parfois qu'elle n'est pas nous, mais une chose qui nous ressemble. En effet, quelle science humaine (il y en a d'autres ?) n'a pas emprunté, à un moment ou à un autre, une image aux machines ? Avant que l'ordinateur ne devienne la métaphore du siècle, la psychanalyse, carburant au différentiel du désir et de la répression, évoquait un moteur à explosion. Le cognitivisme, cette élégante sémiotique de la conscience, obstinément en quête d'une grammaire universelle (le manuel d'instruction perdu de l'humanité ?), a cherché à décoder les langages qui nous programment. Le sociologue ou l'économiste, dans leurs versions les plus convaincues, lorsqu'ils souhaitent qu'un calcul nous sauve, ont rêvé qu'un superordinateur fasse leur travail à leur place.

L'invention bondit d'eureka en eureka, et chaque progrès, s'il nous fait atterrir ailleurs, continue d'obéir à une règle du jeu imprévisible. En ce siècle séculaire, où la fin du monde a été rebaptisée Entropie, où l'évolution écrit un feuilleton cruel dans le langage des statistiques, et où le serpent d'Hippocrate s'entortille autour de l'échelle du code génétique, une intuition s'est bel et bien confirmée : que la conscience et le corps ne sont pas deux choses, que nous ne savons ni tout à fait ce qu'est le corps, ni tout à fait ce qu'est la conscience, et qu'aucune représentation de nous-mêmes, qu'elle soit passée ou future, ne saurait épuiser notre réalité.

Ceux qui entretiennent, en démontrant la malléabilité de la machine à leur volonté, l'illusion d'une maîtrise sur le monde, ceux-là s'avouent-ils, au fond d'eux-mêmes, que leur rapport si personnel à la machine et à ses langages n'est pas que logique ? Qu'il s'alimente plutôt à une étrange passion, qui les guide, à travers le labyrinthe de leur entendement, en quête d'une

-2002-
GORDON MONAHAN
SPEAKER SWINGING





-2008-
KURT HENTSCHLÄGER
FEED





-2008-
PE LANG & ZIMOUN
UNTITLED SOUND OBJECTS

sortie hors d'eux-mêmes ? Facile d'oublier, quand on souscrit à la morale de la machine, que la machine n'est pas nous, qu'elle ne sera jamais nous, mais pour toujours et à jamais une simple chose que nous avons façonnée à notre image, en négligeant quelques détails embarrassants. Je m'exprime peut-être avec trop d'émotion, mais il me semble que, si les machines partagent avec nous des airs de famille, il ne faut pas compter sur elles pour nous expliquer à nous-mêmes (elles ne savent pas qui nous sommes) ou, si l'on est de cette persuasion, pour nous rendre nos âmes (elles ne nous les ont pas prises). Tant qu'il y aura du temps, il y aura des images.

L'ère des calculateurs géants, où l'ordinateur faisait plomber sur les sociétés humaines l'ombre d'un ordre à venir, a pris fin. L'ordinateur représentait alors une image inaccessible, abstraite et majestueuse, de la gouvernance parfaite. L'ordinateur, dans son évolution, tend depuis ses débuts vers la dématérialisation, comme s'il cherchait à subvertir les codes de la matière pour rejoindre l'ordre subtil des images. La miniaturisation des processeurs a entraîné la démultiplication des pouvoirs logiciels et le développement d'interfaces visuelles, haptiques et autrement sensorielles, qui ensemble ont contribué à rapprocher l'ordinateur de nos vies quotidiennes et aussi à le personnaliser. À la machine comme métaphore unique, cerveau artificiel et omniscient, infiniment logique, géant aux idées fixes, s'oppose maintenant l'image de la machine comme moulin à images, génératrice de métaphores qui se plie à la fantaisie intime de son usager. Pourtant, la machine reste logique. Ce sont nos attentes face à elle qui ne le sont pas. L'ordinateur, cette réputée « machine logique universelle », qui rassure le croyant sur une marche à suivre et lui indique le chemin d'une pensée droite, est devenu une machine métaphorique universelle, qui génère un courant continu d'images de nous-mêmes, s'alimentant aux fantasmes de l'espèce et les nourrissant en retour. Herr Wittgenstein, danke schön : c'est le monde, dans sa factuelle diversité, et non la logique, qui est toujours ce qui est le cas³.

L'ART ÉLECTRIQUE

Le code binaire a confirmé les fiançailles de la logique et de l'illogisme. L'hybridation de la machine logique et des arts électriques était pré-

.....

3 Ne parlant ni machine ni allemand, j'ai toujours préféré l'ouverture anglaise du *Tractatus Logico-Philosophicus* (écrit dans les tranchées, publié en anglais en 1922), « The world is always the case », qui se lit comme l'incipit d'un étrange roman de détection, au plus psychanalytique « Le monde est tout ce qui est le cas. » La logique s'exprime avec divers accents, semble-t-il.

destinée. L'ordinateur occupe aujourd'hui, dans la palette des artistes contemporains, une position plus enviable que la plupart des instruments des muses. Cela dit, se surprendra-t-on que les arts électriques, qui ont commencé bien avant la naissance de l'ordinateur, soient nés tout près de la table du spirite ? Gramophones, pianos mécaniques, cinématographes, radios et autres appareils à signaux nous redonnaient nos voix et nos images avec la foi que nos vies pouvaient continuer en dehors de nous-mêmes. L'éternité change constamment de visage, et chacun de ces instruments est fondé sur une technique de conservation du temps, du moins d'un certain temps. Tenons-nous-le pour dit : nous sommes des créatures du temps, et pas seulement de notre temps.

Au moment où j'écris ceci, je suis presque assuré que l'ordinateur ne programme pas, depuis le terminus de tout, un succédané de la parousie. Plutôt, les mystères de la machine ravivent d'anciennes ruses, qui nous confortent dans notre destin de mortels. Ses illusions sont parentes de celles qui guidaient le surgissement des ectoplasmes dans les salons spirites, ou, bien avant encore, des trucages par lesquels les thaumaturges animaient les idoles, donnant voix et image aux divinités dans l'obscurité et la fumée des temples.

Les artifices de l'intelligence empruntent des chemins tortueux. L'âme est une métaphore. L'ordinateur, une machine métaphorique. La métaphore, cette boucle de rétroaction poétique, court-circuite la transparence, échappe à son objet et propose des voies détournées pour y revenir. Tant que nous serons humains, nous vivrons avec des images plus ou moins fidèles de nous-mêmes. La conscience cherche sans cesse à se reconnaître en dehors d'elle-même. Dans l'âme ou la machine. Qui sommes-nous sans elles ? Qui avec elles ? Je me permets ici, m'abandonnant à un mouvement réflexe, d'en conclure qu'il n'y a de sujets ou d'objets qu'hybrides, que toute métaphore est impure, que l'erreur est humaine, et que les machines aussi sont humaines.

LE TROU DE LA MÉTAPHORE

Il est des images qui, une fois suscitées, ne nous quittent plus. Crayon en main, j'hésitais à l'entrée du labyrinthe. Il n'y a qu'une solution, pour enfin calmer le deuil de nos âmes, et c'est de nous abandonner à des images plus improbables encore.

Me voilà maintenant, penché au clavier, naviguant entre les doubles écueils de la Tendinite et de la Scoliose. À la recherche de quoi ? L'écran où je me mire ne me renvoie pas que mon image. Derrière sa lumière,

une béance, un mystère : ■. Je crois reconnaître, parmi la confusion électromagnétique des signaux, les contours de divinités qu'on croyait perdues à jamais, mais dont la substance, malgré l'ardeur de notre déni, pourtant endure. Comment échapper à leur attraction ? Me voici dérivant, m'engouffrant par le trou de la métaphore. Mon âme égarée y est passée avant moi. Ariane, Elektra, je m'enfonce vers vous, vous invoque. Que vos noms me guident.

SON NOM D'AMBRE

D'Ève et d'Adam nous savons que les noms ne tiennent aux choses que par miracle. De nos jours, on ne débat plus tellement la justesse de l'expression « nouveaux médias ». Et on parle peu d'interactivité. Pourtant, des carrières entières ont été bâties sur le bon usage de ces termes, qui ont permis de baliser, dans les endroits où cela compte, des juridictions symboliques (et, partant, d'identifier des postes de subvention). Leur usage renvoie, de façon plus ou moins vague, à une série de pratiques où l'ordinateur joue un rôle structurant dans la mise en forme de divers contenus. En fait, la technicité des termes « nouveaux médias » et « interactivité » est si vague qu'elle en devient métaphorique. Tenons-les pour acquis, et réapprenons la langue naturelle. Ce qui nous intéresse, de toute façon, c'est de toucher à l'interface, où s'aplanissent et se confondent les différences entre sujet et objet.

Les mots, quand on les laisse s'exprimer par eux-mêmes, nous apprennent des choses sur les choses que les choses ignorent d'elles-mêmes. Oublions un instant Ariane, qui nous attend à la sortie du labyrinthe. Elektra a nom et cœur d'ambre. Dans l'Antiquité profonde, Thalès frotte un morceau d'ambre jaune. Barbe dressée ! Étincelles ! En dehors de notre volonté, des objets s'attirent. *Elektron*, *àlektron* : ambre, électrostatique, électricité⁴. Goutte de résine. Insectes figés du temps. L'électricité tient son nom d'une substance ni minérale ni liquide, existant entre deux états, à l'interphase, pour détourner la langue des chimistes. Larme de mémoire, résidus suspendus du temps, larme d'amour, mélangée aux philtres d'Éros, larme pleurée par les arbres, tristesse grossie dans le ventre des cachalots mugissant, l'ambre, *with her body electric*, est l'agent métaphorique et sentimental d'étonnants rapprochements.

.....
4 L'électricité tient son nom de l'ambre. L'ambre, elle, l'emprunte à l'arabe, sans doute teinté d'espagnol, *anbar*. Dans l'histoire des langues, les mots et les choses s'échangent impunément leurs rôles.

Les choses pleurent-elles d'ignorer leur nom véritable ? Galien, Aristote et d'autres anciens dont nous avons oublié les noms interprétaient les phénomènes électriques comme le résultat d'un différentiel entre ciel et terre, les sols, les jours humides, déchargeant une humeur vers les cieux chargés de divinité du monde antique. À l'avènement de l'électricité, on a longtemps cru en l'existence d'un fluide qui assurait la circulation du courant. Ces conclusions se sont avérées erronées, mais leurs évocations contiennent une part de vérité. Théorie des humeurs : le courant électrique révèle la parenté de la foudre et de nos influx nerveux.

Terre et ciel, ambre à l'interphase : le raffinement croissant des microprocesseurs force les concepteurs à développer des méthodes d'impression par déposition, processus par lequel une substance passe de l'état gazeux à l'état solide sans intermédiaire de phase. Un nuage enrobe la plaque, dessine le parcours des connections, puis se dissipe.

Les divinités antiques se métamorphosaient momentanément pour influencer sur le cours des choses. Électre aussi est métamorphe. Jadis, elle a dix ans, et est de sang royal, ce qui n'est pas sans difficultés. Son brave père, de retour de la guerre, est tué par l'amant de sa mère, pour une place sur le trône et dans le lit. Avec l'aide de son frère et de son futur mari, Électre venge la mort de papa. Les mythiques ont de ces histoires de famille. Au ^{xx} siècle, mademoiselle prête son nom à une locomotive ou à une superhéroïne à la combinaison seyante. Des éditeurs de disques scandinaves et un fondateur de festival montréalais en révisent l'épellation avec l'éclair électrique d'un *k*, renouant avec la fougue hellénique de la demoiselle. La noirceur de l'Usine C commence à évoquer celle des anciens temples. Les thaumaturges qui y passent ont des noms de super-héros, de technologies créées ou de techno-corporations inexistantes⁵. Ça parle machine, allemand, anglais ou robot. Dans son repos millénaire, la barbe de Thalès de nouveau se dresse. La technologie imite les pouvoirs des anciennes divinités. Le fantôme de la machine se métamorphose pour passer en nos corps.

AIRS DE FAMILLE

Ariane, où es-tu ? Dans ses entrailles, l'ordinateur, cet hybride avec lequel nous avons choisi de vivre, multiplie les images du labyrinthe. Égarons-nous un moment. On dit qu'on peut s'extraire de n'importe quel

5
En 2008 : Optofonica, Raster-Noton, Turbulence Sound Matrix, Paper Cup Telephone Network, etc.

labyrinthe en traînant une main sur ses parois, en faisant bien attention de ne jamais perdre contact avec la surface. L'opération permet, en quelque sorte, de replier le volume en plan, de recomposer à l'aveugle le tracé de l'architecte.

Un labyrinthe, hélas, n'est pas qu'un problème de topologie. L'opération, il faut bien le dire, est surtout notionnelle⁶. Le récit l'affirme : le monstre préexiste au labyrinthe. On en retrouve dans n'importe quel corps de métier. La *technè* est parente de la ruse, par étymologie et inclination, et des stratagèmes d'ingénierie – par exemple, les parois mobiles ou, plus sinistrement, électrifiées ou hérissées d'objets contondants – auront tôt fait de venir à bout de cette astuce de théoricien. Toujours est-il que la notion demeure juste.

N'ayons pas peur des monstres. À ce qu'on dit, ils n'existent pas, ou si peu. Nous avons l'espoir du héros, de rencontrer le Minotaure et de le vaincre, et celui d'être attendu, à la sortie, la pelote emmêlée de notre argument en main, par Ariane, ou par une autre. Notre désir est, après tout, de quitter le plan, de pénétrer dans le labyrinthe.

L'humanité entretient des croyances douteuses. Elle condamne ce qui ne lui ressemble pas à la solitude. C'est le propre du mythe de lisser les détails du réel pour mieux nous émouvoir du mystère du monde. Il est instructif de dévider encore une fois le fil attendu du récit. Il rappelle le déroulement d'un jeu vidéo, augmenté d'une trame de soap-opera. L'ordinateur nous rattrape à chaque tournant. Les histoires se recomposent à force de répétition. Le Minotaure est l'enfant impossible d'un dieu transformé en taureau et d'une reine adultère. Le roi ordonne la construction du labyrinthe par Dédale, patron des ingénieurs, pour cacher son petit monstre. Mi-dieu mi-mortel, mi-homme mi-bête, tête ou corps de bovin, peu importe de quel côté on l'envisage, le Minotaure n'est qu'à demi humain. Sa singulière solitude, dont il se venge en dévorant les jeunes gens, conjugée à la passion d'Ariane, permet de justifier le meurtre d'un être mythique, plus ou moins humain.

Devant leur téléviseur, les *gamers* de banlieue s'entraînent à croire que, si leur famille tournait aussi mal que celle du vieux Minos (ou de la petite Électre), ils sauraient se tirer d'affaire. L'âme, une fois perdue, en devient monstrueuse. Il faut régler son cas. Nous entrons dans le monde obscur et mystérieux du labyrinthe, un gage d'amour en main, pour vaincre la solitude des monstres. La question demeure : quand le héros, armé d'une épée, pose son geste triomphateur et meurtrier, un geste posé au nom de l'humanité et de l'amour, un geste qui n'est

.....
⁶ À quand remonte votre dernière visite d'un réel labyrinthe ? Je parie que le monstre y manquait.

nullement personnel, simple affaire de survie donc, devine-t-il dans les yeux du monstre le reflet d'une âme ? Mieux vaut éviter certaines questions. Thésée ressort du labyrinthe, épouse Ariane, et ensemble ils oublient que le monstre n'était pas qu'un mythe, mais le demi-frère honteux qu'on dissimule sous l'escalier, dans les détails de l'architecture.

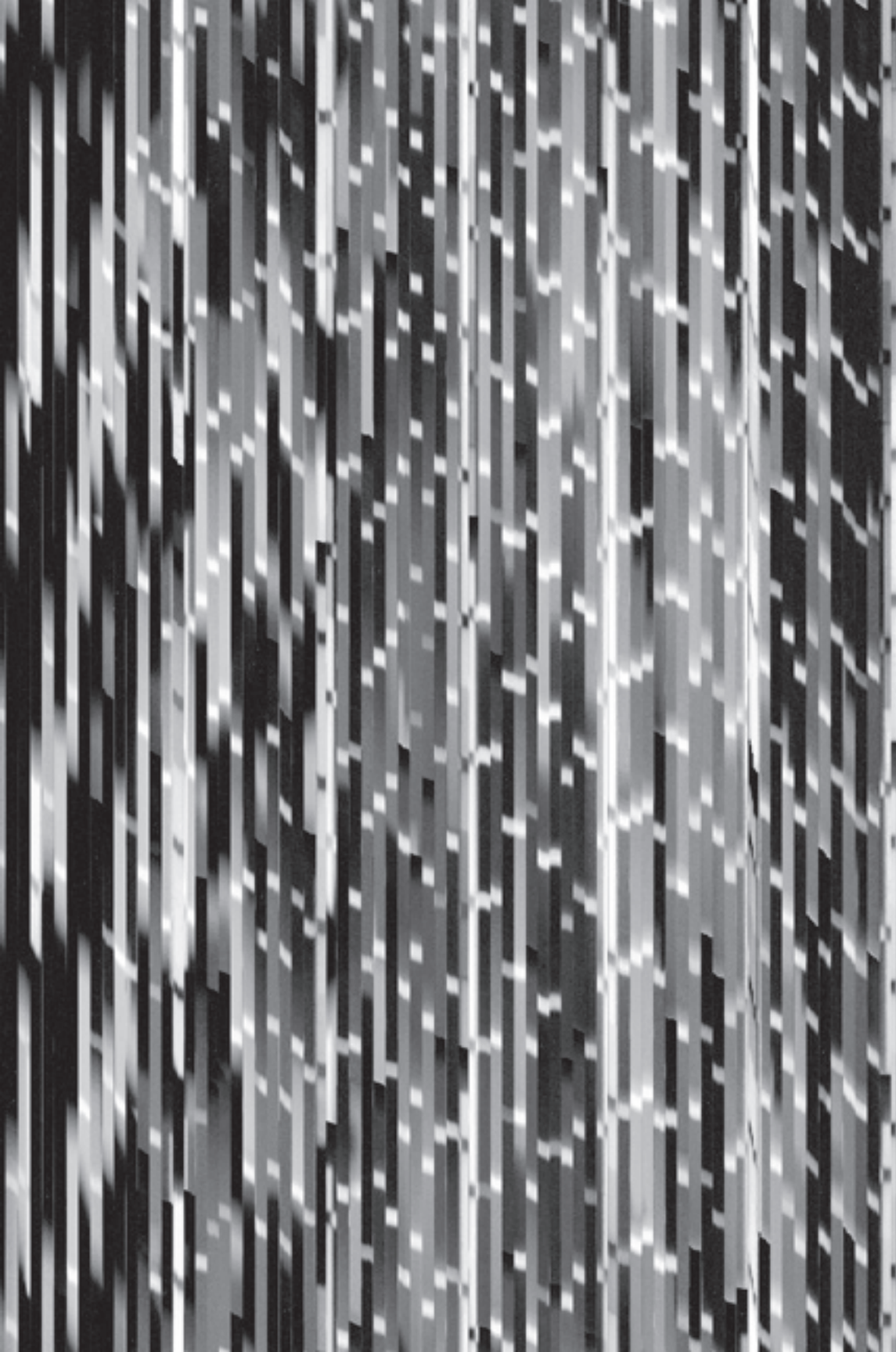
Game over, bro. Les mythes, comme les jeux vidéo, sont des histoires d'éternel recommencement. Il est l'heure d'un autre souper familial. L'adolescent éteint sa console de jeu, remonte du sous-sol en rêvant à sa copine imaginaire, en s'angoissant de son âme minotaure, et en redoutant de ne jamais la pacifier. De toute évidence, il est beaucoup plus facile d'échapper au labyrinthe qu'aux histoires de famille.

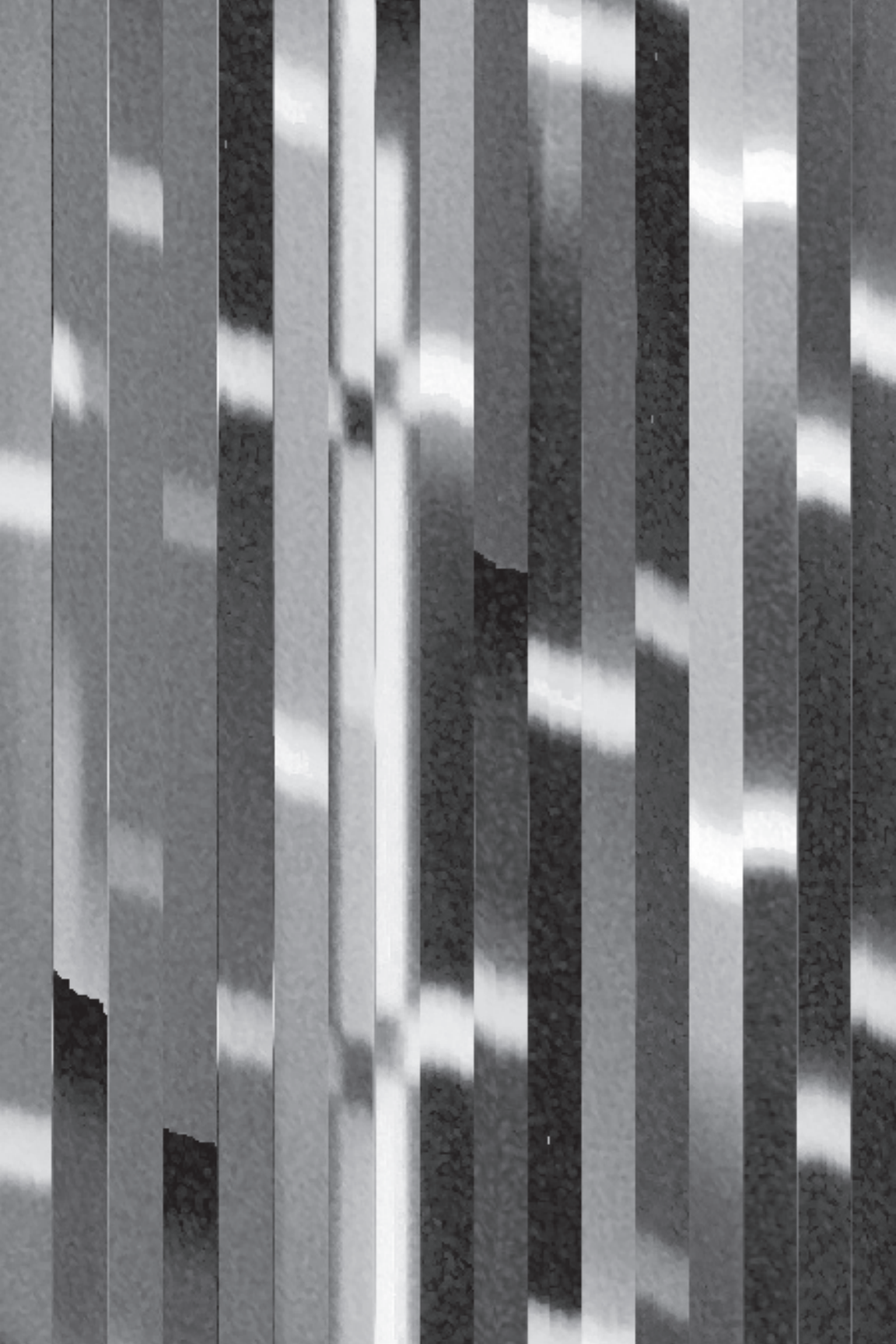
MONTRÉAL SOUTERRAIN

Assez d'égarement. Me voilà adulte. Montréal a sa royauté et ses souterrains. Chaque année depuis dix ans, des lueurs d'ambre miroitent dans un recoin obscur de la ville. Elektra se manifeste à l'Usine C, ancienne usine transformée en théâtre, riche héritière d'un temps où Montréal était la capitale nord-américaine du théâtre de l'image. Aujourd'hui, la ville, avec son enchaînement multiplexe de festivals, est un des foyers rayonnants et magnétiques de la scène électro-musicale mondiale. Bien qu'on n'ait plus les images qu'on avait et que le récit se soit lesté de ses personnages et de son intrigue au rythme d'images vibratiles, la catharsis continue d'opérer.

Les origines de nombre d'entre nous Montréalais sont souterraines : nous avons grandi dans des campagnes, ou dans des sous-sols de banlieue, où nous nous nourrissions de musique et de culture étrangères (*In the world to come, son, they speak English*), avec une préférence marquée pour ce qui ne semblait exister nulle part. Les mythes fondateurs québécois de la Conquête et de la Noirceur, chantés dans nos cégeps, ont des accents de roman de *fantasy* ou d'opéra rock. Montréal a découvert la planète en 1967, à « Terre des hommes », une ville de science-fiction. Heavy metal, post-rock et opéras teutons ont des airs de famille. Les artisans québécois du théâtre dit « de l'image » doivent autant au Tanztheater qu'au rock progressif, et *La Trilogie des dragons* aurait pu être le titre d'une contrefaçon du *Seigneur des anneaux*. Coiffés de leur casque d'écoute, manette de jeu vidéo en main, les adolescents des années 1980 renouelaient les mythes de leurs parents à leur façon.

Un mythe, pourrait-ce n'être qu'une image qui a survécu à sa première manifestation ? Elektra aussi est un théâtre de l'image qui poursuit une





tout autre alchimie, plus proche de l'abstraction. Les univers artificiels qui se déploient sur sa scène invitent à renouer, en d'autres termes, avec l'imaginaire de nulle part, héritage de notre noirceur commune. Dès les années 1970, l'électroacoustique s'animait dans les laboratoires sonores de Montréal. Mais on n'a plus les machines qu'on avait. Beaucoup d'entre ceux des sous-sols, science-fictionnaires de banlieue, ont en grandissant vécu une grande dissonance, se désaccordant d'avec leurs fantasmes *prog* et *metal*. Ils ont quitté leurs refuges à l'affût des chants dépouillés, radioactifs, du temps d'après, qui actualisent d'anciennes, de mythiques complexités. Pneuma. Cognition. Rythmes circadiens. Pieds plantés, regards brillants, ils vibrent au cœur battant d'une machine. Toutes âmes confondues dans l'*underground* de l'Usine C, *beatbox* d'un temps, ils se reconnaissent dans l'obscurité, ont l'habitude des souterrains.

BOÎTE NOIRE

Par où entrer dans le labyrinthe ? Il arrive que, dans le dessin d'un circuit, le détail d'une fonction, la subtilité d'une opération, excède la résolution du code de représentation. À ce détour du système, le dessinateur inscrit une boîte noire, petit rectangle ou carré d'encre (■) qui, dans le labyrinthe du plan, invite à un saut d'échelle⁷.

Il ne nous reste de certains savoirs que des images, et nous ne nous en trouvons pas vraiment plus mal. Puisque je ne suis pas l'ingénieur, l'intime du plan, je construis autre chose à partir de ce qui m'est offert à lire. Je vois dans la boîte noire un disjoncteur symbolique, qui peut entraîner la lecture dans des directions opposées : si la boîte noire marque un raccourci, par lequel la représentation enjambe ses manques, elle invite également à regarder de plus près, et à sonder la profondeur pour, pourquoi pas, y sauter à pieds joints.

Une boîte noire apparaît à un tournant du labyrinthe, et voilà que renaît l'espoir d'une sortie à Flatland⁸. Ou n'est-ce là qu'un autre piège tendu sous le pied dans le jeu de serpents et échelles de la représentation ? Qu'on s'attarde à en défier l'opacité, ou qu'on l'accepte aveuglément, le mystère de la boîte noire, du point de vue du plan, demeure entier. Dans un cas comme dans l'autre, il faut chercher ailleurs à le résoudre.

.....
⁷ C'est à un théoricien littéraire, David Porush, dans *The Soft Machine: Cybernetic Fiction* (New York, Methuen, 1985), que je dois ma définition de la boîte noire. Je lui fais métaphoriquement confiance.

⁸ Le roman d'Edwin Abbott *Flatland: A Romance of Many Dimensions* (1884) raconte l'aventure d'un carré éperdu d'amour qui découvre les limites de son univers.

Là où se manifeste la boîte noire, subliminale, surliminale, le code déborde — la boîte noire décode. Elle apparaît et, par elle, l'équation, le processus, cède le pas à la métaphore, et le labyrinthe accueille l'image en son cœur.

■ : trou de la métaphore.

Attendons un peu avant de passer par là. À un pas du plan, un échange mystérieux s'opère. Ce qui entre dans la boîte noire en sort transformé. Dans le langage de la cybernétique, on parle d'intrants et d'extrants. Mais il n'est plus ici question de données, plutôt d'interprétation. Dans le langage du jeu, on parle d'entrées et de sorties. Passage secret. Coulisses. Cabinet du magicien. Placard sans fond. Nous connaissons ces trucs, et nous sommes prêts à les accepter. Certaines illusions sont nécessaires pour continuer à avancer.

Nous voilà donc qui passons l'œil, la tête, puis nos corps entiers par le trou de la métaphore et glissons, par homonymie, jusqu'au théâtre, où la boîte noire nomme le lieu neutre, contemporain et multifonctionnel qui précède la représentation. L'homonymie rend possible un saut d'échelle. Le grand, le petit se retournent sur eux-mêmes, s'échangent leurs rôles. Seul invariant : la mutabilité de la représentation. Serpents, labyrinthe, échelles. Elektra, je glisse vers toi.

LA ROMANCE DES OBJETS

Dans la boîte noire de l'Usine C, le rideau se lève sur Elektra. Le volume nous entoure de toutes parts. L'espace, vidé de sièges, a une ampleur qu'on ne lui soupçonnait pas. La scène est haute. L'écran, monumental. Au plancher serpentent des fils, jusqu'à la régie, perchée sur une basse plateforme, face à la scène.

Vers où se tourner pour vraiment comprendre la performance ? Du côté de la scène ou de la régie, deux hommes entourés de machines⁹, penchés sur leur secret. La noirceur des airs est chargée d'un poids sonore, parfaitement calibré. *I can hear whispering at the back of the room. The humans are at it again.* En périphérie, dans le noir, ça papote, mais on y entend et on y voit peu, la pulsation des sons et des images emplissant parfaitement le volume de la salle. Le spectacle ne tient pas tant à la

9
Il s'agit des *Untitled Sound Objects* des Suisses Pe Lang et Zimoun, le mercredi 7 mai 2008. Le mouvement sonore et visuel de menus objets métalliques sur des plaques de verre motorisées est amplifié et projeté dans l'espace de la salle. Si ce n'était du dispositif scénique, l'opération demeurerait d'une discrétion irréprochable.

virtuosité des performeurs qu'à la perfection technique du dispositif qui les enveloppe, et nous avec eux, au déclenchement cadencé des appareils, joie ordinaire de l'ingénieur ou du technicien. L'intérêt est ailleurs que dans l'avant-gardisme de la démarche : il n'y a pas d'avant-gardisme, plutôt une précision technique, une virtuosité sans virtuosité, une exécution impeccable à l'intérieur d'une contrainte, qui exprime une volonté de s'effacer dans la matière de l'œuvre.

Je me tiens debout près d'une des enceintes acoustiques, côté jardin. Je sens mes vêtements vibrer à un doigt de ma peau, comme un second corps m'enveloppant, tentant de se détacher de moi, à l'invocation d'Elektra. L'image est d'une évidence monumentale, inhumaine. Devant, sur la scène, les deux hommes équipés de consoles se font face autour d'un plateau surélevé, où on devine le relief de menus objets. Affairés à leurs dispositifs, on dirait qu'ils jouent au football de table au ralenti. Ils ne se retournent jamais vers nous. Sur l'écran, dans un paysage miniature, dénudé et rocailleux, quadrillé de fils de fer, des fragments d'apparence minérale se rapprochent, guidés par la tension d'un chant d'amour abstrait. J'ai souvenir d'*Onyx*, ce dessin animé qui ne mettait en scène que des pierres, à *Bagatelle*, les samedis d'autrefois. Soubresaut d'échelle : cet instrument électroacoustique vibre à des fréquences étrangères, provoque la volonté lente, l'hésitante romance des objets. Il amplifie l'énigme d'un inframonde, traversé de forces imperceptibles, et expose des images insoupçonnées à notre attention consciente. Il y a ici un procédé à décoder, dont les musiciens, en s'incorporant au système des objets, sont les révélateurs. Quand un objet, nerveux, tendu le long de sa trajectoire, rejoint enfin l'autre, l'assemblée humaine applaudit cette réussite. Nos deux géomusicologues se retournent vers nous et saluent enfin notre présence. La virtuosité des instrumentistes tient à un doigt, à un fil. On finit par se demander, devant la neutralité d'une telle performance, pourquoi nous, ou le performeur, sommes ici. Serait-il possible de tout à fait se soumettre à la forme et au flot analogue de la matière musicale ? Ni la scène ni la régie ne sont les foyers de la performance. Le son et l'image, et nous en eux, sont ses lieux uniques.

Évacuer le message au nom du son et de l'image pures peut avoir des effets positifs. S'il n'y a plus de message que le code, sa musique, le système efface l'utilisateur. Nous comprenons ce qui se cache derrière l'interface, dans les boîtiers opaques des ordinateurs personnels : une machine électrique, qui conjugue et disjoncte. Entrer dans la boîte noire, c'est laisser le code nous traverser, penser passer dans l'image, de l'autre côté des apparences, où je deviens la caisse de résonance du code. Parler d'une boîte permet de parler de contenu. Ce serait supposer que la machine est vide, inhabitée. Il a beau faire noir, facile de voir, ou du moins de sentir,

que ça pullule de présences dans ce sensorium. Ça essaime. L'obscurité est surpeuplée de fantômes. Le code se propage, nous passe par les pores, et mes pantalons ont des émotions à ma place.

*Humans, set your pants on stun, and start not dancing*¹⁰. Chaque performance présentée sur la scène d'Elektra se soumet au gigantisme du même système sonore et visuel, au même excédent d'échelle. Dans cet espace, incorporé au système sonore, je me souviens qu'Elektra tient son nom d'une presque pierre au temps figé. Les images doivent être plus grandes que nous, les sons plus forts, pour qu'elles nous renversent et qu'on pense passer en elles. Suspendus dans un son comme dans l'ambre, nous croyons devenir des images. Les machines ne sont pas ce que nous sommes, mais elles nous ressemblent.

LUMIÈRE, BRUIT BLANC

Les lumières de la scène défient l'opacité des codes. L'écran monumental retourne la noirceur comme un gant, laisse entrevoir ce qui se cache derrière, même si cela est invisible. Il faut donc le sentir. Le problème de l'humanité, et de l'émotivité, des machines est-il le nôtre ? Nous portons atteinte à son intégrité en nous y mêlant, nous y emmêlant. Antennes. Surfaces de réception. Interfaces. Humains. Humains. Humains. La musique des codes passe en nous. Nous la déprogrammons, en la recevant comme une idée, une conception de nos corps. Distension, extension du *feedback*. Le code retourne à lui-même, se mange la queue, décodé. Le thaumaturge qui jadis rôdait derrière l'écran s'est absenté. Nous devons faire son travail à sa place. On devine une lumière au cœur des machines, un fantôme électrique. Il vient de l'envers de l'écran, de la boîte noire. Les sons et les images ne font que passer en nous, qui ne passerons pas en elles.

L'accès à l'envers des choses nous est à jamais coupé. Lumière blanche. Bruit blanc. D'une couleur qui les efface toutes. Cette prédominance prismatique marque une volonté de s'éloigner de ce que j'appellerai le blues : ces litanies pour l'apaisement des âmes. *Whatever colour it's coated in, the blues remains the blues*. Il n'est pas si facile d'échapper aux anciennes images de nous-mêmes. Quand la musique emprunte son

10 Les pantalons percuteés par les fréquences de la performance, je me prends à songer au mythique réglage des phasers de *Star Trek*, homologue laser de la « prise de Spock », qui permet, grâce à un rayon subtilement calibré, de paralyser ses adversaires extraterrestres plutôt que de les désintégrer. À un certain stade, la technologie devient indistincte de la magie, n'est-ce pas ?

langage et ses images à la machine et à sa mathématique, elle ne semble plus parler tout à fait humain. Pourtant, ce qui est certain, c'est qu'elle ne parle pas vraiment le langage de la science, et que la machine ne dit rien sans nous. Une musique cognitive, construite d'idéalités, de fils et de vagues, ressemble à une certaine pensée, pas à n'importe quelle pensée. Le code binaire ne se manifeste qu'en noir et blanc. La musique a beau être sourde à son usuelle mélodie, défaite en un flot d'unités cognitives, elle révèle une émotion qui consiste à les nier toutes.

FUMÉE

Au dernier jour d'Elektra, j'entre dans un monde recouvert de fumée¹¹, où on me propose de perdre les repères de mon corps. En prologue, des personnages de synthèse, qui ont un air de famille avec ceux d'archaïques jeux vidéo, flottent dans un gris vide. Ces corps projetés, décharnés, vidéo-amniotiques, ne prouvent rien à propos du mien. Je ne deviens pas eux, je ne les rejoins pas, en m'asseyant ici, encore dans ma peau.

Ceux qui sortent des sous-sols de banlieue viennent d'un monde sans étoiles. La philosophie semble parfois être une branche de la littérature de science-fiction dont les personnages seraient des concepts. Il y a des années, dans un sous-sol de Lachine, je lis, dans une plaquette posthume d'Edmund Husserl, un essai, « L'arche-originnaire Terre ne se meut pas¹² », où le phénoménologue décrit l'expérience d'un monde recouvert de brouillard. Notre seule assise sensorielle y serait en nous.

Fumée et fureur m'entourent. Je vois les taches à l'intérieur de ma cornée. *Forget the outer planets. If the stars were to flicker out, I would live on the surface of my own eye.* Il y a longtemps depuis la Grande Noirceur. Jadis, en souterrain, je lis Husserl, et j'imagine un monde couvert de brouillard, où nous nous reconnaissons encore comme nous-mêmes. Je donne raison au phénoménologue et à cette ancienne version de moi-même. La conception du monde est entière, peu importe ce qu'on en soustrait. *Headbanging without a body.* Dans la fumée je demeure, avec le souhait que le protocole s'adoucisse.

Je ne m'abandonnerai pas à cette esthétique comme s'il s'agissait d'une vérité. Si les métaphores disent vrai, c'est qu'elles disent ce qu'elles veulent. Vague correspondance des codes aux objets qu'ils camouflent.

11 J'ai pénétré dans le dispositif *Feed* de Kurt Hentschläger le samedi 10 mai 2008 à 23 h 59 environ. L'expérience propose, en emplissant la boîte noire de l'Usine C de fumée, de lumière stroboscopique et de nappes sonores, un « dérèglement de tous les sens ».

12 Traduction du texte « D 17 », publié par M. Farber en 1940 dans *Philosophical Essays in Memory of E. Husserl*, et repris dans *La Terre ne se meut pas*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1989. Notons que, dans les catalogues stellaires, les étoiles portent des noms à la D 17.

Entre transparence et opacité, la relation s'égare. La magie et la technologie deviennent indistinctes l'une de l'autre. L'électricité est une humeur surgie de terre. L'ambre est une pierre et n'en est pas une. Les machines sont et ne sont pas nous. Une fumée se dépose sur une plaque. Un circuit s'imprime. Un nuage passe. Un labyrinthe apparaît. La terre ne se meut pas. J'ai mon corps et c'est tout. Monstres. Maelström. Métaphores. Les mythes demeurent des mythes. Bruits blancs, boîtes noires. Un agent sentimental est nécessaire pour me mener au cœur du labyrinthe. Voici Ariane. Voilà Elektra. Je deviens une image pour passer par mes phrases. Enfin je sens et je sais qu'il n'y a rien au revers des images, qu'elles ne s'impriment en moi que pour se défaire en un brouillard bleu.

ÉLECTRICITÉ

AMBRE_OR

MÉTAPHORE

ÉCONOM

HISTOIRE

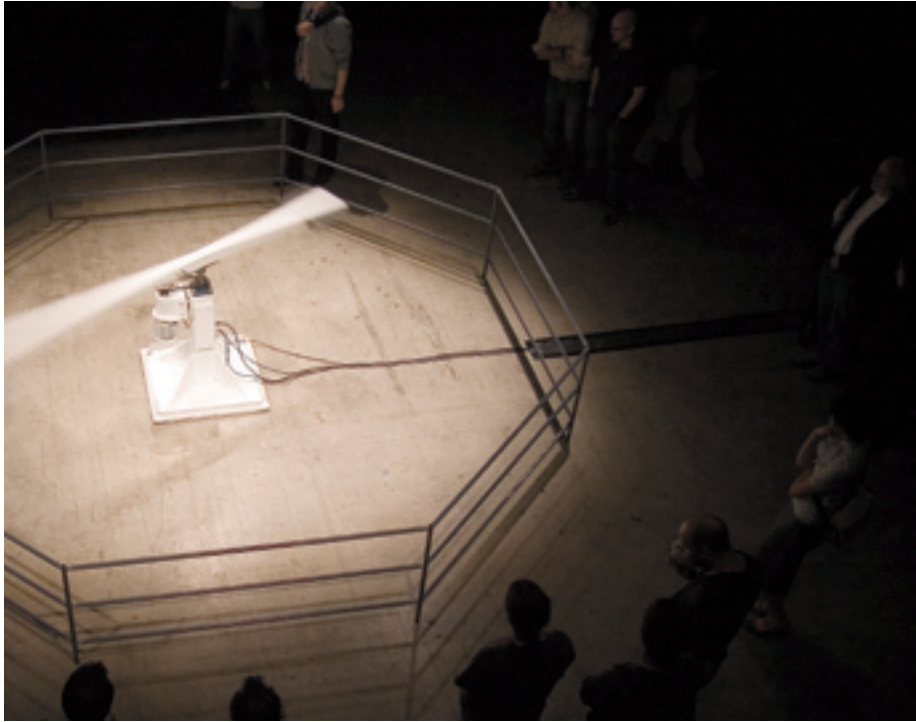
RÉCIT

ENCE

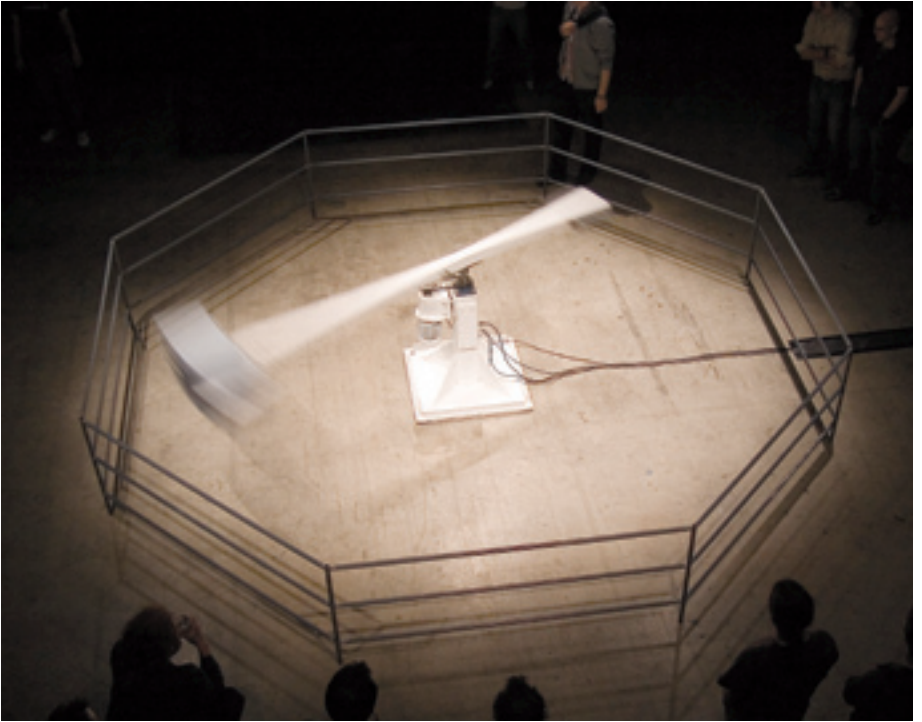
FESTIVALS D'ARTS
MÉDIATIQUES ET ÉCONOMIES
DE L'EXPÉRIENCE
VINCENT BONIN

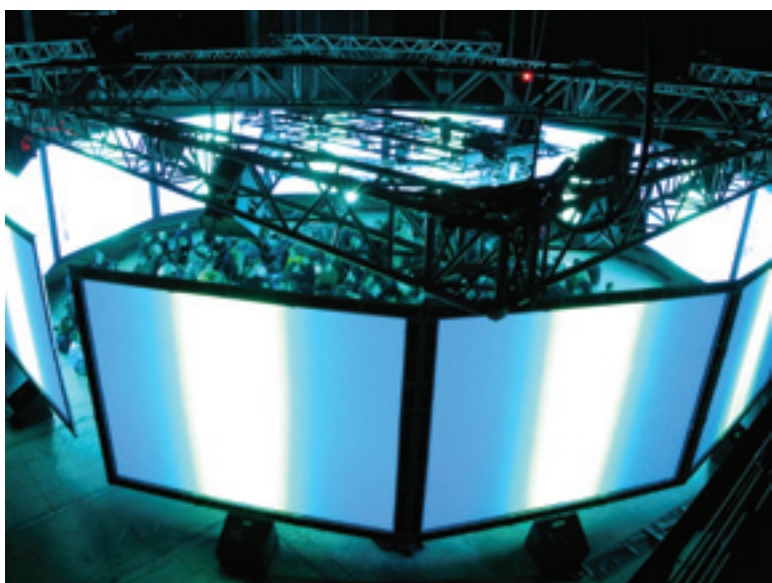


-2003-
FOTON
CLICKS 'N' CARS



-2006-
MARNIX DE NIJS & EDWIN VAN DER HEIDE
SPATIAL SOUNDS





Les festivals d'arts médiatiques surviennent d'une façon récurrente pour présenter un échantillon représentatif d'œuvres produites dans l'intervalle entre deux dates du calendrier. Leur enchaînement laisse graduellement imaginer une chronologie où l'on voit changer les pratiques culturelles au gré de l'appropriation des nouvelles technologies par les artistes. Or, contrairement à d'autres champs de la culture numérique qui génèrent une surenchère de gloses, le cadre institutionnel des festivals est peu théorisé, voire banalisé par ses acteurs.

La commande d'un article afin d'accompagner une publication célébrant les dix ans d'Elektra favorisait donc l'examen de cette historicité. Je ne comblerai pas ici la lacune. Mon intervention tentera plutôt d'explorer les liens entre l'histoire transversale de ces manifestations depuis les années 1960 et la mise à jour du concept d'expérience esthétique qu'elles encouragent. Lors d'une première période (1960-1975), le festival fournit une tribune pour mettre à l'essai des propositions marquées par l'hybridation des catégories disciplinaires. Pourtant, dès la fin des années 1970, il s'assujettit à une nouvelle taxinomie qui permet de circonscrire certaines pratiques infléchies par la technologie dans un champ distinct de l'art contemporain.

ATOMISATION (INTER)DISCIPLINAIRE

Piotr Krajewski, cofondateur et directeur de la fondation WRO (Wrocław, Pologne), publie à ce jour l'une des seules généalogies de ces festivals. Bien que lacunaire (il néglige les années 1960 et 1970, et se cantonne au contexte européen), sa tentative rend manifeste la dialectique entre le caractère inclusif de ces événements et leur volonté de créer des créneaux particuliers¹.

Les festivals consacrés uniquement à la vidéo prolifèrent au début des années 1980 (Video Art Festival, Locarno, 1980 ; World Wide Video Festival, La Haye, 1982 ; Videonale, Bonn, 1984 ; Semaine internationale de vidéo, Genève, 1985 ; Videofest, Berlin, 1988 ; etc.). Leur programmation se rapproche de l'échantillonnage des festivals dédiés au cinéma en ce qu'ils juxtaposent les productions triées sur le volet avec des sélections thématiques signées par des commissaires. Vers la fin de la décennie 1980, la commercialisation des logiciels d'image de synthèse

.....
¹ Voir : Piotr Krajewski, « An Inventory of Media Arts Festivals », *Data Browser 03, Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems*, New York, Autonomedia, 2006.

et l'émergence des installations interactives incitent plusieurs manifestations à accorder une place secondaire aux monobandes (certains d'entre eux modifient même leur intitulé : Krajewski cite le Videofest de Berlin qui devient Transmedia, puis Transmediale). Des événements émergent aussi dans le sillage de l'audiovisuel et diffusent des formes classées plus tard sous la rubrique de l'art audio (Audio-Visual Experimental Festival, Arnhem, 1985 ; wro Sound Basis Visual Art Festival, Wrocław, 1989 ; etc.)². C'est également dans ce créneau que sont présentées les premières performances multimédias réalisées grâce aux ordinateurs portables.

La démocratisation d'Internet change la donne vers le milieu des années 1990 avec l'essor de propositions créées expressément pour une dissémination par le truchement des réseaux. Plusieurs manifestations trouvent alors leur dispositif de monstration caractéristique. Les salles de projection mettent à l'affiche des programmes, des performances et des conférences, tandis que des lieux idoine – souvent des espaces disposant d'une fonction sociale – accueillent les installations interactives et d'autres pratiques, tel l'art Web, diffusé sur bornes informatiques.

Contrairement à ce qu'elle laisse présager, cette hybridité du numérique ne suscite pas le retour de la programmation éclatée des premiers festivals de la décennie 1960. Le paradigme de l'hypermédia encourage plutôt une seconde forme d'atomisation disciplinaire. Certaines manifestations se cantonnent même aux œuvres figurant sous une seule rubrique (le CD-ROM ou, plus tard, les *tactical media* et les *locative media*). À partir des années 1980, les festivals évoluent donc en suivant une idéologie du progrès et de l'obsolescence – un média en supprime un autre, une catégorie de pratique absorbe l'autre.

En revanche, l'offre d'expériences sensorielles augmentées qu'ils incarnent constitue, selon nous, la commune mesure entre ces événements. L'intégration du spectateur dans le dispositif de l'œuvre s'y assimile à une valeur ajoutée. Bien que les concepts de participation et d'interaction possèdent une longue histoire depuis les premières avant-gardes du xx^e siècle³, cette modalité se présente désormais comme gage

2 Alain Thibault fonde Elektra en 1999 selon une visée analogue, afin de programmer des pratiques peu représentées au sein des catégories établies par les institutions montréalaises de la musique contemporaine. Il affirme vouloir alors se dégager de l'idée, avancée par les acousmaticiens, selon laquelle l'ajout d'éléments visuels pouvait constituer une stratégie afin de masquer la faiblesse de la composition musicale. Entretien non publié de l'auteur avec Alain Thibault, 9 décembre 2008.

3 Claire Bishop (dir. publ.), *Participation*, Londres, Whitechapel ; Cambridge, MIT Press, coll. « Documents of Contemporary Art », 2006. Sur les dispositifs immersifs dans l'histoire de l'art occidental, voir : Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge, MIT Press, 2004.

de démocratisation culturelle. Corollairement, les festivals fournissent des cadres pour mettre à l'essai ces œuvres qui imitent le dialogue ou abolissent temporairement les frontières entre la perception et la représentation.

Au sein du circuit des festivals, les performances et installations du collectif Granular Synthesis, formé de Kurt Hentschläger et d'Ulf Langheinrich, sont devenues à la longue un modèle paradigmatique de l'œuvre immersive. Programmée lors d'Elektra en 2003, la performance *360* comporte ainsi 12 écrans encerclant les corps des participants, tandis qu'une nappe sonore *surround* se synchronise parfaitement aux plages vidéo⁴. À Elektra en 2008, *Feed* pousse d'un cran cette recherche par l'utilisation de fumée artificielle, d'effets stroboscopiques et de sons électroniques afin de brouiller les repères spatiotemporels. L'expérience atteint alors un tel degré d'intensité que les participants sont tenus de signer une décharge de responsabilité.

ÉCONOMIE DE L'EXPÉRIENCE

Avant d'aborder en propre l'arrimage de cette dimension phénoménologique à l'institution du festival, faisons un aparté pour évoquer la dialectique entre une nouvelle conception de l'esthétique et le paradigme récent de l'économie expérientielle. Dans son livre *Performing Live: Aesthetic Alternatives for the Ends of Art*, Richard Shusterman tente d'expliquer pourquoi l'intensification de l'expérience devient nécessaire dans une ère caractérisée par la surenchère d'information⁵. Il relève d'abord le parti pris de certains philosophes du xx^e siècle pour l'interprétation des signes au détriment de l'appréhension sensorielle des phénomènes. Selon Adorno, la compréhension d'une œuvre nécessite de dépasser une simple sensation immédiate afin d'en faire dériver un modèle théorique. Ce dernier critique le « fétichisme de l'écoute » qu'encouragent certaines formes de musiques populaires (le jazz en particulier). À l'instar d'Adorno, Walter Benjamin souligne l'impact des chocs de la vie moderne sur l'aperception des choses. Shusterman

.....
4 Lors du festival Elektra de 2003, Bernard Lamarche et François Tousignant, alors respectivement critiques en arts visuels et en musique classique au journal *Le Devoir*, rendent compte de la performance dans des termes presque semblables. Voir : Bernard Lamarche, « Cyclorama électronique : Granular Synthesis à Elektra », *Le Devoir*, 8 et 9 novembre 2003 ; François Tousignant, « Grandeur de l'art qui s'accomplit », *Le Devoir*, 15 et 16 novembre 2003.

5 Richard Shusterman, *Performing Live: Aesthetic Alternatives for the Ends of Art*, Ithaca et Londres, Cornell University Press, 2000.

rapporte ensuite les points de vue de penseurs déconstruisant la métaphysique de la présence (Hans-Georg Gadamer, Roland Barthes, Jacques Derrida). Enfin, Pierre Bourdieu et d'autres théoriciens dans la veine sociologique postulent que l'immédiateté de l'expérience est surdéterminée par les institutions et des habitudes inculquées de contemplation esthétique. D'après Shusterman, le pragmatisme du philosophe John Dewey représente un contre-exemple, où s'interpénètrent les sphères de la culture et de l'existence quotidienne. À partir d'une complexification des théories de Dewey exposées dans son livre *Art as Experience*⁶ (1934), il forge le concept de soma-esthétique, qui remet de l'avant la singularité du corps individuel dans la médiatisation technologique. Bien qu'il ne commente pas en propre le phénomène des formes immersives d'arts médiatiques, l'approche de Shusterman s'assimile au discours des chantres de la technoculture.

Laissant imaginer une marge de manœuvre des sujets dans l'économie, Shusterman semble délibérément occulter la façon dont le capital récupère également à son compte ce discours d'émancipation. Joseph Pine et James H. Gilmore décrivent quant à eux la rhétorique permettant désormais aux grandes compagnies de construire des scénarios très précis enrobant l'acte de consommation d'une dimension expérientielle⁷. Selon ce schème, nous aspirons à vivre une expérience totale et mémorable afin de produire (et reproduire) un contexte sensoriel synchrone avec notre engagement dans le système capitaliste. Cette « jouissance » comme valeur ajoutée repose paradoxalement sur des dispositifs d'immersion qui font oublier l'origine des transactions ainsi que la fonctionnalité du produit ou du service (nous n'achetons pas du café, mais « consommons » le lieu où il nous est vendu). En germe depuis le début du xx^e siècle, cette formation discursive s'est systématisée depuis le milieu des années 1990 pour recouvrir presque tous les modèles d'échanges, y compris ceux relevant du secteur culturel. Ainsi, plusieurs termes décrivant l'économie expérientielle sont également utilisés par les artistes et autres acteurs dans le champ des arts médiatiques (l'immersion, l'interactivité, le virtuel, etc.).

À ce titre, certains festivals rendent poreuse la limite idéologique entre une foire commerciale fournissant un banc d'essai pour les nouvelles technologies (telle que SIGGRAPH) et une manifestation culturelle au sens propre. Ils se greffent désormais de conférences où les artistes expliquent leur démarche par le truchement de documents et de schémas de travaux

6 John Dewey, *Art as Experience*, New York, Minton, Balch, 1934.

7 Joseph Pine et James H. Gilmore, *The Experience Economy: Work is Theatre and Every Business a Stage*, Boston, Harvard Business Press, 1999.

antérieurs ou en cours de production. Calquées à la fois sur la communication universitaire et le *pitch*, ces présentations de nature didactique s'opposent souvent à la dimension performative des œuvres elles-mêmes. Les conférenciers tentent d'y circonscrire leur champ avec un vocabulaire qui emprunte simultanément aux traditions philosophiques et à une terminologie d'usage courant liée à la technologie.

Lors d'Elektra en 2008, Adad Hannah et Niklas Roy exposent *International Dance Party*, qui investit à rebours ce modèle d'économie expérientielle. Pris d'assaut au cours du festival par les performances repoussant ses limites perceptuelles, le spectateur doit cette fois mimer une expérience de piste de danse afin qu'advienne un phénomène audiovisuel. L'installation se présente d'abord comme un simple objet, sorte de boîte noire évoquant vaguement la caisse de transport d'artefacts muséologiques. Or, lorsqu'un corps s'en approche et se met à danser pour ainsi dire dans le vide, la machine déploie toute une panoplie d'effets de discothèque : musique, module fumigène, laser, lumière. Selon un principe de rétroaction simple, le degré de mouvement des participants fait répondre le dispositif de l'œuvre, et celui-ci s'éteint dès que cesse l'activité.

ANTAGONISMES DE L'INTERMÉDIA

La dialectique entre rationalité technologique et partis pris esthétiques naît dans les années 1950, avec le concept de spécificité des médiums proposé par le critique américain Clement Greenberg. Selon ce dernier, chaque médium dispose d'une compétence particulière. La peinture se doit de souscrire au principe d'opticalité, qui la distingue de la sculpture, laquelle explore uniquement la perception spatiale, etc. D'après Caroline A. Jones, le modernisme suggère une segmentation « bureaucratique » des sens accentuant un registre perceptuel prédéterminé⁸.

Depuis le début des années 1960, les artistes déconstruisent et réinventent ce « sensorium moderne ». Les œuvres performatives réalisées sous la rubrique de l'*expanded cinema* complexifient la configuration de dispositifs familiers comme la salle de projection ou le cube blanc muséologique. Ainsi, en 1965, Stan VanDerBeek construit son *Movie-Drome*, structure sphérique inspirée des dômes de Buckminster Fuller, dans laquelle les corps couchés au sol sont soumis pendant des heures à une pluie agressive de stimulus audiovisuels (bruits électroniques,

8 Caroline A. Jones, *Eyesight Alone: Clement Greenberg's Modernism and the Bureaucratization of the Senses*, Chicago, The University of Chicago Press, 2006.

films abstraits, images repiquées des médias). Cet espace est décrit par VanDerBeek comme « une chambre de décompression de la culture⁹ ».

Dans la foulée de plusieurs projets initiés lors de cette période, les festivals d'arts médiatiques pallient le manque de lieux et d'occasions pour investir ce nouveau paradigme d'expérience esthétique. Cependant, un tel constat ne peut conférer à un ensemble de pratiques le même coefficient critique. Jones met en doute la valeur politique intrinsèque des paramètres « impurs » de ces propositions hybrides. Permettent-ils de se dégager d'une segmentation du corps codifiée par Clement Greenberg ou réinscrivent-ils plutôt cette hiérarchie grâce à des outils cybernétiques toujours plus souples et invisibles¹⁰ ?

Dans ce qui suit, je commenterai à partir de divers exemples le moment où ces festivals tentent de s'extraire du découpage moderniste de la sensorialité tout en prenant leurs assises au sein d'une économie de l'expérience alors embryonnaire.

L'un des premiers festivals d'arts médiatiques se tient exceptionnellement à Montréal en 1961. Après un séjour parisien lors duquel il côtoie Pierre Schaeffer, du Groupe de recherches musicales (GRM) et de la Radiodiffusion-Télévision Française (RTF), le compositeur Pierre Mercure décide d'organiser la Semaine internationale de musique actuelle afin de rendre compte de cette avant-garde européenne au Québec¹¹. Ses collaborations avec Françoise Sullivan, Jeanne Renaud et Françoise Riopelle l'informent également des plus récentes avancées chorégraphiques new-yorkaises¹².

L'énoncé d'intention de Mercure lorsque le projet en est toujours à l'étape de la conception réactive le concept d'œuvre totale :

.....

- 9 Sur le *Movie-Drome*, voir : Gloria Sutton, « Stan VanDerBeek's *Movie-Drome*: Networking the Subject », dans *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*, sous la direction de Jeffrey Shaw et Peter Weibel, Cambridge, MIT Press ; Karlsruhe, ZKM / Center for Art and Media, 2003, p. 136-143.
- 10 Caroline A. Jones (dir. publ.), *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, Cambridge, MIT Press, 2006. Liz Kotz indique quant à elle les limites méthodologiques de certaines approches issues des années 1960 assimilant l'expansion d'une forme culturelle à une tentative d'émancipation de l'ordre symbolique. L'intermédialité ne peut s'affranchir complètement de la dimension contraignante des dispositifs. Voir : Liz Kotz, « Disciplining Expanded Cinema », dans *X Screen: Film Installations and Actions in the 1960s and 1970s*, sous la direction de Matthias Michalka, Vienne, Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig ; Cologne, Verlag der Buchhandlung Walther König, 2004, p. 44-54.
- 11 Voir : Johanne Rivest, « La représentation des avant-gardes à la Semaine internationale de musique actuelle (Montréal, 1961) », *Revue de musique des universités canadiennes*, n° 19/1, 1998, p. 50-68.
- 12 La Semaine met à l'affiche des compositions de John Cage, Milton Babbitt, David Behrman, Earle Brown, Toshi Ichihyanagi, Mauricio Kagel, Richard Maxfield, Yoko Ono, Pierre Schaeffer, Karlheinz Stockhausen, David Tudor, Edgar Varèse, Christian Wolff, Iannis Xenakis, ainsi que des chorégraphies de Merce Cunningham, James Waring et Alwin Nikolai.

Il nous a semblé que si l'espace total d'une salle de concert était transfiguré, et devenait une sorte de galerie de peinture et de sculpture d'aujourd'hui, de théâtre où les expériences équivalentes en art dramatique et chorégraphique prêteraient leur concours, et où l'éclairage jouerait un rôle de toute première importance, qu'alors la salle de concert traditionnelle deviendrait un lieu nouveau où son, lumière, mouvement, couleur et formes permettraient au spectateur de mieux communiquer à l'art d'aujourd'hui¹³.

Au final, le festival produit cette synthèse en juxtaposant les expérimentations technologiques des studios européens et nord-américains de musique électroacoustique avec les milieux new-yorkais de la danse et de la musique expérimentale dans la foulée de John Cage. Il s'agit d'un événement sans précédent dont les retombées restent sous-évaluées. Plusieurs performances repoussent les limites du concert, soit par des projections lumineuses pendant la diffusion de certaines œuvres électroacoustiques ou instrumentales, soit par des films incorporant de la musique concrète. En revanche, elles ne se dégagent pas d'un quatrième mur séparant toujours les spectateurs des interprètes. Il faudra attendre la deuxième portion des années 1960 pour que le festival d'arts médiatiques s'arrime au paradigme d'une expérience véritablement décroisée.

Ce sont les prestations néo-dada de Cage, de Tudor et de ses émules qui suscitent des réactions outrées, voire violentes, du public et de la critique, tandis que les œuvres pour bandes se rangent déjà sous une certaine forme d'académisme. Réunies lors du festival, ces deux tendances occupent des espaces exclusifs sur le plan théorique.

Avec son *Traité des objets musicaux* (1966), Pierre Schaeffer considère que l'enregistrement brut d'un phénomène sonore révèle un contenu narratif éloigné de sa matérialité vibratoire¹⁴. Pour remettre à jour cette dimension perceptuelle, il est nécessaire d'occulter la « source » du son (en voilant le moment d'amorce où deux surfaces se percutent) et de conserver uniquement les effets de résonance :

À force d'entendre des objets sonores dont les causes instrumentales sont masquées, nous sommes conduits à oublier ces dernières et à nous intéresser à ces objets

.....

- 13 Pierre Mercure, « Première réunion du comité de préparation de la Semaine internationale 1961 de musique actuelle, jeudi 11 mai 1961 » (Fonds Pierre-Mercure, Bibliothèque nationale du Québec à Montréal, 06-M, P90, 2-5.2.), cité par Johanne Rivest, *ibid.*, p. 50.
- 14 Pierre Schaeffer, *Traité des objets musicaux. Essai interdisciplines*, Paris, Les Éditions du Seuil, 1977 [1966].

pour eux-mêmes. La dissociation de la vue et de l'ouïe favorise ici une autre façon d'écouter : l'écoute des formes sonores, sans autre propos que de mieux les entendre, afin de pouvoir les décrire par une analyse du contenu de nos perceptions¹⁵.

Schaeffer forge la notion de « musique concrète » et utilise également le terme *acousmatique*, afin de circonscrire l'appréhension de ces « bruits entendus sans voir les causes dont ils proviennent ».

En 1966, l'année de parution du *Traité des objets musicaux*, l'artiste Fluxus Dick Higgins publie un essai intitulé « Intermedia », où il postule que la séparation des disciplines artistiques correspond à la hiérarchie sociale d'une ère industrielle désormais révolue¹⁶. Avec l'automatisation du secteur manufacturier et l'arrivée d'une économie de services (que Higgins associe au modèle de la société sans classes), de nouvelles formes d'expression prennent le relais, lesquelles ont pour principale caractéristique de figurer dans la zone grise entre les médias. Sa fille, Hannah Higgins, tente plus tard de décrire l'expérience non hiérarchique suggérée par cet esprit de décroïsonnement¹⁷. Elle s'inspire du pragmatisme de John Dewey afin d'évoquer l'histoire stratifiée du mouvement Fluxus. Higgins conçoit celui-ci comme un enchaînement d'actes de langage dans des espaces contigus à la vie quotidienne. Loin d'un commentaire évanescent, son analyse reste collée au mode opératoire des propositions artistiques.

Outre les nombreux festivals Fluxus organisés dans les années 1960 en Europe et aux États-Unis portant le « sceau » officiel du mouvement (les Fluxfests entre autres), certaines manifestations jumellent une série d'événements au coefficient esthétique indéterminé avec des concerts de musique électronique et des happenings. Initié en 1963 par la musicienne Charlotte Moorman, le New York Avant Garde Festival (sic) représente un cas de figure. Présenté en salle de spectacle pendant les trois premières années de son existence, il se tient ensuite un peu partout à travers la ville (à Central Park, quatrième présentation, 1966 ; sur le Staten Island Ferry Boat, cinquième présentation, 1967 ; à Central Park, sixième présentation, 1968 ; dans les îles Ward et Mill Rock, ainsi qu'au Whitehall Terminal, septième présentation, 1969 ; au 69th Regiment Armory, huitième présentation, 1971 ; etc.). Selon Moorman, le caractère nomade du festival élargit les publics par-delà des cercles d'artistes et de spectateurs rompus aux pratiques d'avant-garde. Cette délocalisation de l'événement coïncide avec

15 *Ibid.*, p. 93.

16 Dick Higgins, « Intermedia », *The Something Else Newsletter*, vol. 1, n° 1 (février), 1966.

17 Hannah Higgins, *Fluxus Experience*, Berkeley, University of California Press, 2002.

la dispersion des artistes eux-mêmes, qui occupent désormais la friche des quartiers laissés en plan par l'industrie (Soho en particulier¹⁸).

Depuis le début des années 1970, Moorman accorde plusieurs entretiens qui mêlent sa description des performances avec des anecdotes sur la complexité d'organiser l'Avant Garde Festival¹⁹. Ses témoignages correspondent à ce paradigme expérientiel décrit par Hannah Higgins dans lequel une distinction ne semble plus possible entre la contingence des œuvres et l'ensemble des incidents survenant au cours de la production du festival. Elle évoque ainsi ses négociations en amont avec les policiers, le service d'incendie de New York et la compagnie d'électricité Con Edison (fournissant des génératrices) comme la clef du succès de son festival. Cette lourdeur administrative se complexifie à mesure que la manifestation intègre la gestion de composants technologiques dans sa programmation. Lors de la huitième édition en 1971, tenue au 69th Regiment Armory, l'artiste Shirley Clarke loue une grande roue de cirque et place un moniteur vidéo dans chaque véhicule suspendu pour diffuser des images fragmentées saisies par des caméras en circuit fermé. C'est également durant ce festival que les vidéastes Steina et Woody Vasulka présentent l'installation *Video Kinetic Environment*, composée d'une matrice de 15 moniteurs qui achemine horizontalement un signal vidéo²⁰. Bien que ces deux œuvres invitent à une expérience immersive, leur mode de présentation dans cet espace ouvert produit d'inévitables contaminations visuelles et sonores, conférant le statut d'environnement total aux douze heures du festival.

Outre les qualités acoustiques et la configuration architecturale à géométrie variable de l'Armory, Charlotte Moorman choisit cet emplacement afin de poursuivre une trajectoire singulière amorcée au même endroit avec *9 Evenings: Theatre and Engineering* (1966), qui établit un précédent en rapprochant le théâtre d'avant-garde, la danse et les nouvelles technologies.

Pour réaliser ce projet interdisciplinaire avec la collaboration de Robert Rauschenberg, le physicien Billy Klüver, du centre de recherche

.....
18 Au fil de ses premières années d'existence, le festival présente, entre autres, le travail de Stan Brakhage, John Cage, Christo, Shirley Clarke, Dick Higgins, Ken Jacobs, Allan Kaprow, Nam June Paik, Jean-Claude Risset, Carolee Schneemann, Michael Snow, Yoko Ono, Steina et Woody Vasulka, Jude Yalkut, et La Monte Young.

19 Voir : Stephen Varble, « Interview with Charlotte Moorman on the Avant Garde Festival (1973) », dans *Critical Mass: Happenings, Fluxus, Performance, Intermedia, Rutgers University 1958-1972*, sous la direction de Geoffrey Hendricks, Piscataway, Rutgers University Press, 2003, p. 173-180 ; et Harvey Matuson, « Interview with Charlotte Moorman (1970) » [en ligne], *radiOM*, consulté le 15 janvier 2009, à [radiom.org/detail.php?omid=AM.1973.02.15].

20 Fred W. McDarrah, « Avant Garde Festival: Down to his Last Mouse », *The Village Voice*, 25 novembre 1971.

Bell Telephone Laboratories, met à profit l'expertise de ses collègues dans l'objectif de concevoir et de construire les composants techniques utilisés sur scène. Les artistes (John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor et Robert Whitman) sont jumelés aux ingénieurs et créent chacun une performance inédite. L'événement devait initialement s'inscrire dans la programmation du Stockholm Festival of Art and Technology de l'année 1966. Après l'annulation du volet américain du festival, Billy Klüver présente la série de performances à l'Armory. Elle y est à l'affiche du 13 au 23 octobre 1966.

La visée d'une fusion des arts selon le mode du happening informe toujours quelques-unes des performances (celles de Robert Whitman et d'Öyvind Fahlström). En revanche, 9 Evenings se détache de la prémisses inclusive d'une manifestation comme l'Avant Garde Festival²¹. Contrairement au huitième festival réinvestissant une fois de plus le paradigme expérientiel de Fluxus, l'événement adjoint un dispositif théâtral avec gradins et scène à l'espace ouvert de l'Armory. Hormis quelques performances où ils descendent dans l'arène centrale (*Variations VII* de John Cage et *Physical Things* de Steve Paxton), les spectateurs font l'expérience des œuvres le corps rivé aux strapontins. De plus, à la différence de l'Avant Garde Festival comptant principalement sur la rumeur pour attirer le public et les journalistes (un communiqué de presse est émis seulement lors de la cinquième édition en 1967), Klüver embauche la firme Rude and Finn afin de gérer sa campagne de promotion. Le dépliant publicitaire en circulation présente 9 Evenings comme un environnement dont chacune des parties (les dix performances découpées en neuf soirées) procure l'impression d'une réalité unifiée :

[...] you will hear the body broadcast its sounds, you will see without light, you will witness a deaf-mute interview, you will see dancers float on air, those of the audience who are willing will become more than spectators, you too can actually float, it's art and engineering and a little theatrics, it's important that you attend²².

Interpellant directement le spectateur, ces propositions décrivent les performances comme un continuum où, en revanche, chacune d'entre elles est assujettie à la fonctionnalité d'une seule technologie. « You will

21 Avec laquelle Klüver entretient cependant certains liens depuis 1963.

22 *9 Evenings: Theatre and Engineering* [dépliant publicitaire], 1966 (Collection de documents publiés par Experiments in Art and Technology, Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie, EAT C1-29; 29).

hear the body broadcast its sounds » pointe de façon métonymique vers le dispositif d'amplification du métabolisme conçu pour *Grass Field* d'Alex Hay. « You will see without light » se rapporte au système télévisuel infrarouge utilisé par Robert Rauschenberg dans *Open Score*. « You will witness a deaf-mute interview » évoque une cellule narrative au sein de la pièce fleuve d'Öyvind Fahlström, *Kisses Sweeter than Wine*. « You will see dancers float on air » met au premier plan le mécanisme du cube propulsé à quelques centimètres du sol dans *Vehicle* de Lucinda Childs. « Those of the audience who are willing will become more than spectators » annonce la dimension participative de *Physical Things* de Steve Paxton. Enfin, l'injonction « it's important that you attend » suscite le désir d'y aller voir de plus près. D'une manière générale, l'inventaire d'effets du programme convoque le registre phénoménologique propre aux expériences psychédéliques²³.

Ses ersatz artistiques (graphisme, *light shows*) produisent une configuration limitée de schémas rétroactifs. Ceux-ci agissent tour à tour comme « document » ou visualisation de l'expérience induite par la consommation de psychotropes et comme catalyseur pour « augmenter » cet état de conscience altéré²⁴. Les effets du LSD sont également « catalogués » par Timothy Leary dans un guide d'utilisation qu'il publie avec Ralph Metzner et Richard Alpert, afin de leur conférer un caractère reproductible²⁵. Selon Klüver, 9 Evenings se détache délibérément de la systématité du psychédélisme et des théories de Marshall McLuhan lorsque ce dernier assimile les moyens de communication à des extensions du corps²⁶. Il recourt néanmoins à cet « inventaire d'effets » et infléchit corollairement les horizons d'attente du public²⁷. La déviation rhétorique surprend, car Klüver affirme ne pas vouloir « exposer »

.....

23 Clarisse Bardiot produit une analyse semblable de cet inventaire d'effets, sans cependant relever l'écart entre la doxa du document publicitaire et le programme esthétique des performances. Voir : Clarisse Bardiot, « 9 Evenings: Theatre and Engineering » [en ligne], Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie, texte rédigé en 2006, consulté le 15 janvier 2009, à [www.fondation-langlois.org/flash/e/index.php?NumPage=571].

24 Sur les formes d'art dérivant de l'expérience psychédélisme, voir : Christoph Grunenberg (dir. publ.), *Summer of Love: Art of the Psychedelic Era*, Londres, Tate, 2005.

25 Timothy Leary, Ralph Metzner et Richard Alpert, *The Psychedelic Experience: A Manual Based on the Tibetan Book of the Dead*, Seacacus, Citadel Press, 1964.

26 Billy Klüver, cité par Harriet DeLong dans *9 Evenings: Theatre and Engineering* [manuscrit non publié] (« Harriet DeLong : Experiments in Art and Technology, 1966-1967 (1972-1973) », boîte 1, Experiments in Art and Technology Records, 1966-1993, Research Library, The Getty Research Institute, Los Angeles, 940003).

27 Au sujet d'un échec de la médiation culturelle lors de 9 Evenings, voir : Sylvie Lacerte, « 9 Evenings and Experiments in Art and Technology: A Gap to Fill in Art History's Recent Chronicles », dans *Artists as Inventors / Inventors as Artists*, sous la direction de Dieter Daniels et Barbara U. Schmid, Ostfildern, Hatje Cantz, 2008.

la technologie pour elle-même, mais en faire plutôt un médium de l'intentionnalité artistique. Le programme de 9 Evenings, distribué aux spectateurs avant les représentations, restitue manifestement ce parti pris en diffusant cette fois le point de vue des artistes par des énoncés d'intentions qui mettent au second plan la dimension technologique²⁸. Comme l'a bien explicité Clarisse Bardiot en analysant les diagrammes dessinés par l'ingénieur Herb Schneider (reproduits dans le programme), les composants techniques de chacune des performances sont assemblés spatialement et temporellement sur papier comme une série de « boîtes noires » afin de faciliter l'échange d'information entre les ingénieurs et les artistes²⁹. La fonction générale de ces composants est spécifiée, mais la logique d'ingénierie reste hors de portée du regard. Certains d'entre eux sortent directement du laboratoire de recherche sans autre forme de médiation. Le contexte artistique devient souvent leur première mise à l'essai devant public.

Pour élucider ce recours à une rhétorique macluhanienne dans les documents publicitaires du festival, je postule que Klüver doit alors combler un écart entre cette mystique populaire des médias (représentant une doxa au sens de Pierre Bourdieu), la complexité afférente au champ scientifique et l'usage pragmatique des technologies par les artistes.

Plusieurs participants à 9 Evenings sont issus du collectif Judson Dance Theater, dont la visée consiste à explorer des configurations de gestes ordinaires (marcher, s'asseoir, se coucher, se lever) et l'impact de la gravité sur le corps³⁰. Yvonne Rainer, l'une des fondatrices de ce groupe associé au courant chorégraphique postmoderne, écrit le « No Manifesto » en 1965, qui expose le projet esthétique et politique de ce collectif. Véritable inversion de l'inventaire d'effets du dépliant de 9 Evenings, il définit ce que pourrait signifier l'expérience de la danse réduite à son degré zéro :

No to spectacle, no to virtuosity, no to transformation
and magic and make believe, no to glamour and transcen-
dency of the star image, no to the heroic, no to the
anti-heroic, no to trash imagery, no to involvement

28 Pontus Hultén et Frank Königsberg (dir. publ.), *9 Evenings: Theatre and Engineering* [programme], New York, Experiments in Art and Technology et The Foundation for Contemporary Performance Arts, 1966.

29 Clarisse Bardiot, « The Diagrams of 9 Evenings », dans *9 Evenings Reconsidered: Art, Theatre and Engineering, 1966*, Cambridge, MIT List Visual Arts Center, 2006, p. 47.

30 Pour une chronique exhaustive des premières années du Judson Dance Theater, voir : Sally Banes, *Democracy's Body, Judson Dance Theater: 1962-1964*, Durham, Duke University Press, 1995.

of performer or spectator, no to style, no to camp, no
to seduction of spectator by the while of the performer,
no to excentricity, no to moving or being moved³¹.

Ironiquement, la performance d'Yvonne Rainer lors de 9 Evenings semble prendre la dernière injonction du manifeste de 1965 à rebours. Les danseurs (et plusieurs non-danseurs) y exécutent un enchaînement arbitraire de tâches que dicte la chorégraphe depuis le balcon de l'Armory par le truchement d'un walkie-talkie. Chaque interprète est muni d'un récepteur sur bracelet ou porté à l'épaule. Au début de la performance, le sol de l'Armory est réparti en 20 aires (marquées à la craie) sur lesquelles sont placés divers objets (panneaux de contreplaqué, feuilles de métal, tuyaux), ainsi que des parallélépipèdes conçus par le sculpteur Carl André. Isolés ou en couples, les danseurs transportent d'une aire à l'autre l'objet que désigne la chorégraphe. Ceux qui ne sont pas sollicités restent immobiles et attendent de recevoir une consigne. Simultanément, des composants technologiques pilotent divers éléments (projecteurs, objets, lumières) dont la commune mesure réside dans leur capacité à produire du mouvement. Tandis que cette séquence suit un programme, l'improvisation chorégraphique dérive de décisions prises sur-le-champ par Rainer. Dans les deux cas, des événements s'enchaînent selon un mode linéaire : les composants technologiques déclenchent des mécanismes par étapes, et les danseurs n'accomplissent qu'une tâche à la fois. Seuls les chevauchements entre ces séquences distinctes sont possibles³².

Dans sa performance *Grass Field*, Alex Hay met également en scène ce degré zéro chorégraphique. Deux piles de carrés de toile numérotés se trouvent au centre de l'Armory. Ces derniers sont de couleur chair, ainsi que les costumes portés par les interprètes. Alex Hay entre en scène et les distribue graduellement sur le sol pour former une grille qui couvre entièrement la partie centrale du plateau. Sa trajectoire crée une séquence aléatoire très visible pour les spectateurs. Tout au long de la performance, les haut-parleurs de l'Armory diffusent des ondes sinusoïdales et autres sons électroniques, dont les variations d'amplitude ainsi que le timbre traduisent les fluctuations des fonctions biologiques de Hay. Pour produire ce phénomène, des électrodes sont placées sur

31 Initialement publié dans *Tulsane Drama Review*, vol. 10, n° 2 (hiver), 1965, et réimprimé dans Yvonne Rainer, *Work 1961-73*, Halifax, Press of the Nova Scotia College of Art and Design; New York, New York University Press, 1974, p. 51.

32 Cette description est adaptée d'une notice rédigée par l'auteur pour un projet Web sur le site de la Fondation Daniel Langlois, consulté le 15 janvier 2009, à [www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=626].

sa tête et ses muscles dorsaux. Les transmetteurs radio à piles qu'il porte derrière lui permettent d'acheminer le signal vers la console son. Lors du premier moment de la performance, le voltage généré par le travail des muscles infléchit la valeur du signal, modulant corollairement les sons. Plus tard, Alex Hay s'immobilise pour tenter de stabiliser le flux des données biologiques. Il s'assied alors au centre de la scène, devant une caméra qui capte sa tête en gros plan. Le circuit fermé vidéo rend visibles des mouvements involontaires, tels que le clignement des paupières et les signes de fatigue³³.

Au sein de ces deux propositions, la technologie est utilisée pour amplifier l'absence d'affects et non comme le cadre d'une expérience d'immersion ou d'une extension prosthétique des sens. Le programme esthétique de Rainer et de Hay se caractérise par un nivelage de l'ensemble des phénomènes produits durant les performances : le mouvement peut découler à la fois d'un individu qui se déplace, d'un corps immobile ou de la mise en marche d'un composant technologique.

En revanche, ce parti pris, directement influencé par les théories de John Cage, n'embrasse pas les déficiences techniques s'insérant dans le tissu de la contingence complexe des performances. Ainsi, lors de *Grass Field*, les ingénieurs ont réparé à la vue du public certains composants défectueux du système d'amplification. Le déclenchement de la séquence programmée d'événements mécaniques de la performance d'Yvonne Rainer s'est déroulé à l'envers, etc. Comme elle le rapportera plus tard :

Nothing seemed to be happening. The audience, primed by the publicity that had touted the festival with all the fanfare of a Ringling Brother Circus, became restive and began to clap in a hostile rhythm. Rauschenberg suddenly appeared on his hands and knees at my feet to tell me that the electronic events weren't working³⁴.

Dans la presse écrite, ces déficiences fournissent sur-le-champ l'alibi de la faillite du projet des années 1960 d'une fusion de l'art et de la technologie. Un écart existe également entre l'approche des artistes, où prévaut le relativisme, et le protocole scientifique des ingénieurs, reposant sur la formulation d'une hypothèse vérifiable. La genèse et le déroulement des performances *Variations VII* de John Cage et

33 Cette description est adaptée d'une notice rédigée par l'auteur pour un projet Web sur le site de la Fondation Daniel Langlois, consulté le 15 janvier 2009, à [www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=662].

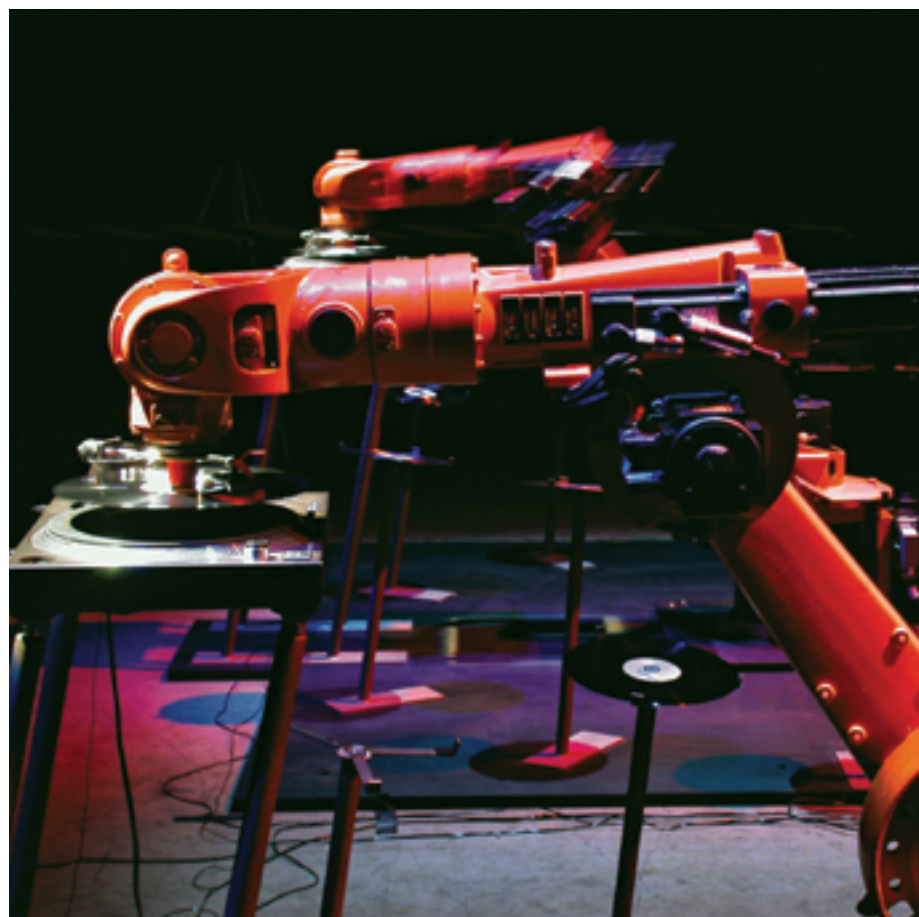
34 Yvonne Rainer, *Feelings Are Facts*, Cambridge et Londres, MIT Press, 2006, p. 276.

-2001-
LOUIS-PHILIPPE DEMERS
L'ASSEMBLÉE





-2002-
ROBOT LAB
JUKE BOTS





-2005-
UNITED VISUAL ARTISTS

Bandoneon! A Combine de David Tudor sont, à cet égard, emblématiques. Pour concevoir le système permettant aux sources sonores de voyager dans l'enceinte de l'Armory, les ingénieurs spatialisent une composition classique sans savoir que leur dispositif haute-fidélité fera plus tard circuler un matériau sonore proche de l'interférence³⁵. Plusieurs d'entre eux constatent alors que leurs inventions médiatisent la variable « bruit », contre laquelle ils luttent habituellement pour améliorer les télécommunications. Michelle Kuo souligne ainsi dans quelle mesure les études menées sur la probabilité et la gestion du risque vers le milieu des années 1960 cherchent à absorber complètement cette contingence, qui représente le moteur des performances de 9 Evenings³⁶. Outre ce paradoxe qu'il incarne, selon Kuo, le festival marque également l'essoufflement des pratiques performatives de la première portion de cette décennie :

1966 est identifiée à l'année de l'absorption des « happenings » dans le marché de l'art par la documentation et la reproduction photographique. Cette année marque aussi la fin du projet utopique de Rauschenberg d'une révolution de la subjectivité. Pourtant, 9 Evenings ne représente pas uniquement l'implosion d'idéaux révolus. Bien au contraire : cette série de performances révèle que ces idéaux et stratégies s'entrechoquaient alors avec un monde différent³⁷.

Ce monde s'arrime surtout avec la montée en flèche de la médiatisation des conséquences désastreuses de la guerre du Viêt-nam. Les images de corps mutilés font réapparaître l'urgence du réel sur un mode souvent fragmenté et traumatique. Graduellement, la bonne distance moderniste, continuant à informer une certaine conception de l'avant-garde, devient irrecevable. Bien qu'Öyvind Fahlström évoque cette conjoncture historique lors de 9 Evenings dans sa performance *Kisses Sweeter than Wine*, la plupart des artistes occultent la complicité des ingénieurs avec le complexe militaro-industriel. Il n'est pas étonnant qu'Yvonne Rainer conçoive rétrospectivement sa posture en surplomb sur le balcon

35 Vincent Bonin, Éric Legendre et Julie Martin (intervieweurs), *Entretien avec Per Biorn*, produit par la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie, Montréal, 2004, quatre vidéocassettes, 225 min, VID 00031593. Entretien réalisé le 25 août 2004 à Berkeley Heights (N. J., États-Unis). Également disponible sur le site Web de la Fondation Daniel Langlois, consulté le 15 janvier 2009, à [www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=1940].

36 Michelle Kuo, « 9 Evenings in reverse », dans *9 Evenings Reconsidered: Art, Theatre and Engineering, 1966*, op. cit., p. 32.

37 *Ibid.*, p. 39 (traduction libre de l'auteur).

de l'Armory comme une prise de possession du corps des danseurs par le logos du chorégraphe³⁸.

La collaboration ainsi que l'innovation technologique ne suffisent donc pas à décrire l'importance de cet événement marquant la rupture plus que la continuité entre différents paradigmes esthétiques et scientifiques.

FAIRE L'ÉCONOMIE DE L'EXPÉRIENCE ?

Contrairement à plusieurs festivals des années 1960 et 1970 toujours cantonnés aux notes de bas de page dans les manuels d'histoire de l'art du xx^e siècle, 9 Evenings fait l'objet, depuis quelques années, d'une attention soutenue de divers acteurs du champ des arts médiatiques. Or, au lieu d'embrasser l'hétérogénéité et la complexité de certains partis pris esthétiques des années 1960, ces acteurs tentent de fournir des canons historiques aux pratiques récentes. Selon eux, l'occurrence de 9 Evenings correspond à l'origine d'un mouvement dont les festivals d'aujourd'hui seraient la suite logique.

Un corpus documentaire constitué après 9 Evenings par ses principaux protagonistes (ingénieurs et artistes) est disséminé dans plusieurs fonds d'archives depuis le début des années 1990³⁹. En 2006, ces retombées se côtoient pour la première fois grâce à une importante exposition organisée par la commissaire Catherine Morris au List Visual Arts Center du Massachusetts Institute of Technology⁴⁰.

Malgré son potentiel heuristique pour évoquer les conditions d'existence d'œuvres éphémères, la documentation semble pourtant échouer à restituer l'expérience esthétique. Le continuum entre la performativité et les archives suscite donc plusieurs débats. Selon Peggy Phelan, la temporalité d'une performance repose sur son *hic*

38 « On the evening of the performance, I sat with my walkie-talkie in the remote balcony overlooking the 200 × 200 foot performing area like a sultan surveying his troops on a vast marching field. (The choice of this imperial position has been a source of much subsequent embarrassment for me. Why couldn't I have allowed the performers to move the objects in any way they pleased? After all, the piece was about "the idea of effort and finding precise ways in which effort can be made evident or not." But no, I had to exercise my controlling directorial hand.) » Yvonne Rainer, *Feelings Are Facts*, op. cit., p. 275.

39 À la Fondation Daniel Langlois, Montréal ; au Getty Research Institute, Los Angeles ; et à l'Archiv Sohm, Stuttgart.

40 *9 Evenings Reconsidered: Art, Theatre and Engineering, 1966*, Cambridge, MIT List Visual Arts Center, 2006. Cette exposition jouit de points de chute en Europe et exceptionnellement à Montréal (Galerie Leonard & Bina Ellen, 2007).

et nunc, et ne peut dès lors survivre par le truchement d'un enregistrement⁴¹. Critiquant cette approche essentialiste, Philip Auslander estime quant à lui que toute performance participe d'une forme de médiation en amont. Il déconstruit l'usage du concept de *liveness* (ou direct), qui permet de distinguer les arts vivants de pratiques représentationnelles⁴². Afin d'annuler cette dichotomie, Auslander propose même de reconnaître une dimension performative aux retombées documentaires⁴³.

Lors de son édition de 2008, le *AV Festival* de Newcastle actualise *Variations VII* de John Cage, présenté dans le cadre de 9 Evenings. Pour cette édition, intitulée « Broadcasting », la directrice Honor Harger choisit d'explorer les enjeux de la transition d'un cadre analogique de diffusion du son et de l'image (par la voie des ondes radio) vers un protocole numérique. Son festival comporte un volet historique important dans lequel s'insère la présentation de *Variations VII*. Selon Harger, cette œuvre incarne une première tentative d'arrimer l'interprétation musicale à l'émission d'informations depuis des sources distantes du lieu de la performance.

Bien que les œuvres issues de 9 Evenings figurent dans le répertoire de leurs auteurs (plasticiens, chorégraphes, compositeurs), elles ne furent pas réactualisées depuis 1966, à l'exception de *Variations VII*⁴⁴. De plus, cet opus de Cage représente un cas isolé au sein de la série amorcée en 1958, car le compositeur fait ici l'économie de l'écriture d'une partition. Quelques notes⁴⁵ et un diagramme complexe sur la configuration des composants technologiques permettent cependant de visualiser le contenu et le déroulement de l'œuvre.

Comme dans les opus précédents, Cage emploie le principe de l'aléatoire pour sélectionner les matériaux composant sa performance, mais n'utilise aucune piste enregistrée. Il tente plutôt de rendre audi-

.....

41 Peggy Phelan, *Unmarked: The Politics of Performance*, New York et Londres, Routledge, 1993.

42 Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, New York et Londres, Routledge, 2008 [1999].

43 Philip Auslander, « The Performativity of Performance Documentation », *PAJ: A Journal of Performance and Art*, vol. 28, n° 3 (septembre), 2006, p. 1-10.

44 Le Mobius Artists Group de Boston actualise *Variations VII* pour la première fois en mars 2007. Cette performance s'inscrit dans la foulée d'un projet en cours depuis 1996 afin de recréer chacune des œuvres du cycle amorcé par le compositeur en 1958. Voir : David P. Miller, « The Shapes of Indeterminacy: John Cage's *Variations I* and *Variations II* » [en ligne], *Frankfurter Zeitschrift für Musikwissenschaft (FZMW)*, vol. 6, 2003, p. 18-45, consulté le 15 janvier 2009, à [www.fzmw.de/indexeng.html] (cliquer sur « All Volumes », « 6 (2003) », et sélectionner l'article de Miller).

45 La New York Public Library for the Performing Arts conserve des notes (trois feuillets) rédigées rétrospectivement par le compositeur en 1972.

bles, au même endroit, des sons émis simultanément depuis différents lieux. En évitant d'éliminer l'interférence entre les sons, il accorde une valeur semblable aux sources d'informations filtrées pendant la performance. Le compositeur et les autres interprètes participent à cette médiation plus qu'ils ne l'infléchissent. Deux plateaux parallèles sont installés au centre de l'Armory. Ils supportent les composants technologiques, ainsi que plusieurs générateurs de sources sonores. Au pied de ces plateaux, 30 projecteurs lumineux placés devant 30 cellules photoélectriques remplissent la double fonction d'éclairer cette aire de jeu et de déclencher des sons (en fonction du passage des interprètes devant les cellules). Cage capte l'environnement acoustique de divers lieux new-yorkais, qu'il rediffuse tout au long de la performance (le restaurant Luchow's, la volière du Bronx Zoo, la centrale électrique Con Edison sur la 14^e Rue, la SPCA, la salle de presse du *New York Times*, le loft du chorégraphe Merce Cunningham). Il intercepte également l'activité cérébrale de ses collaborateurs sur le plateau pour moduler l'amplitude d'ondes sinusoïdales. Les captations transitent par 17 sorties audio et sont diffusées grâce au système de 12 haut-parleurs de l'Armory. Comme toutes les sources sonores sont produites en direct, leur enchaînement ne suit pas d'ordre préétabli (excepté un bruit de sirène marquant le début de chacune des performances⁴⁶).

Dans l'adaptation de 2008, des artistes de l'art audio (Atau Tanaka, Matt Wand, et Newcastle duo : zoviet*france) sont mis à profit pour en réactualiser les enjeux. Harger demande aux « interprètes » de restituer certains matériaux issus de la première occurrence et de trouver des lieux évoquant ceux du New York des années 1960 dans la ville de Newcastle, afin d'émettre de nouvelles sources sonores⁴⁷. Lors d'un entretien avec un journaliste du *Guardian*, elle mentionne qu'il fallait alors réinterpréter les consignes de John Cage pour que la performance « reste dans l'esprit du compositeur ». Les interprètes ont donc utilisé des téléphones portables, le logiciel de communication Skype, ainsi que tous les filtres technologiques à portée de main :

[La performance] fut d'abord présentée lors d'un événement qui gravitait autour de l'utilisation des nouvelles technologies. [Les artistes et les ingénieurs] repoussaient les limites. Pour conserver cet esprit

.....

46 Cette description est adaptée d'une notice rédigée par l'auteur pour un projet Web sur le site de la Fondation Daniel Langlois, consulté le 15 janvier 2009, à [www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=611].

47 Harger présente également les enregistrements audio originaux des deux occurrences de la performance en 1966 et un film de la cinéaste suédoise Barbro Schultz Lundestam, réalisé à partir de la pellicule tournée par l'artiste autrichien Alfons Schilling.

propre à l'œuvre, il fallait nous aussi découvrir quelque chose de nouveau et exposer le public au même frisson⁴⁸.

Harger propose ici l'équivalence de « frissons » expérimentés à plus de quarante ans d'intervalle et utilise la performance de John Cage afin de légitimer la pertinence du thème de son festival. Ce parti pris marque une tendance, dans le champ des arts médiatiques, qui consiste à isoler des tranches de l'histoire de l'art pour donner rétrospectivement l'impression d'une trajectoire homogène entre les pratiques « pionnières » et celles du présent. Malgré leur autonomie comme propositions artistiques, les dix performances de 9 Evenings sont pourtant solidaires de la temporalité du festival des années 1960.

En 1966, Billy Klüver demande à Alfons Schilling de filmer les neuf soirées. Au final, près de cinq heures d'images sont tournées. Thelma Schoonmacher et certains ingénieurs de Bell Telephone Laboratories enregistrent le son sur bandes magnétiques⁴⁹.

Depuis 1996, Experiments in Art and Technology (E.A.T.) produit des films documentaires que réalise la cinéaste d'origine suédoise Barbro Schultz Lundestam avec ces captations⁵⁰. La bande-son et la piste image sont ici artificiellement juxtaposées, dans une autre tentative de restituer un simulacre de l'expérience des œuvres.

Pour son exposition intitulée 9 Evenings Reconsidered: Art, Theatre and Engineering, 1966, Catherine Morris préconise plutôt de monter bout à bout des extraits de ces captations filmiques et enregistrements audio. Elle rend alors fidèlement compte d'une seconde contingence technologique des années 1960 : l'inaccessibilité des équipements de synchronisation des pistes son et image. Parmi la constellation d'archives – photographies, schémas, dessins, manuscrits, diagrammes – qu'elle présente, deux projections composées chacune d'un matériau issu des captations de cinq performances rendent perceptible cette double absence.

Un écran noir chargé de bruits laisse d'abord imaginer les gestes de corps invisibles. La trame filmique silencieuse offre ensuite un champ

.....
48 Mark Brown, « Variations on a Musical Enigma: John Cage's Strangest Work to Get its British Premiere », *The Guardian*, 2 janvier 2008. Également accessible sur le site Web du *Guardian*, consulté le 15 janvier 2009, à [www.guardian.co.uk/uk/2008/jan/02/musicnews.artnews].

49 Voir cette notice rédigée par l'auteur : « Fonds 9 Evenings : Theatre and Engineering. Captations des performances (films et enregistrements sonores) », consulté le 15 janvier 2009, à [www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=1842].

50 Bien que la réalisation de dix films soit prévue, le montage de trois d'entre eux est complété : Öyvind Fahlström, *Kisses Sweeter than Wine*, en 1996 ; Robert Rauschenberg, *Open Score*, en 1997 ; et John Cage, *Variations VII*, en 2006. Ils sont distribués par ARTPIX (consulté le 15 janvier 2009, à [www.artpix.org/index.htm]).

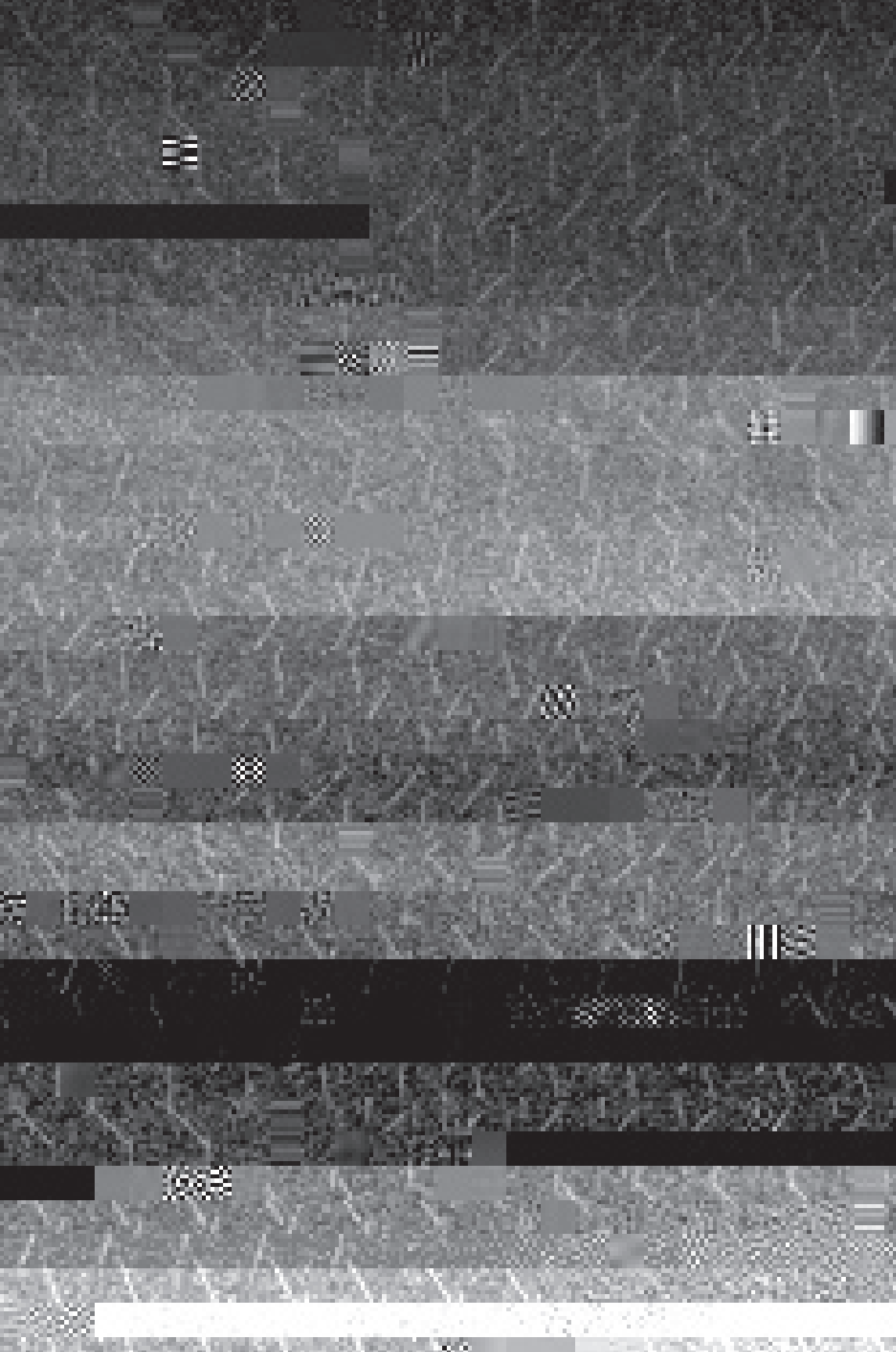
vierge pour y réinscrire l'écho de cet univers acoustique. La mise en séquence de l'image et du son, plutôt que leur juxtaposition, fait le pont entre la restitution des événements de la performance et la performativité des retombées documentaires.

L'exposition de Morris encourage ainsi un mode spéculatif périphérique à sa visée didactique. Elle signale également d'une façon subtile l'incomplétude de l'histoire et, corollairement, l'impossibilité de répéter les conditions d'une expérience du passé dans le présent.

Bien que cet article soulève des enjeux afférents aux festivals d'arts médiatiques et particulièrement à leur émergence, il pose d'une façon plus générale la question des ruptures historiques entre les programmes esthétiques des néo-avant-gardes et l'innovation technologique.

Comme plusieurs plateformes de diffusion issues de la période charnière des années 1960 et 1970, ces festivals évitent d'abord de se définir selon le modèle institutionnel et deviennent ainsi le terreau d'expérimentations interdisciplinaires tous azimuts. En revanche, vers la fin des années 1980, ils se spécialisent au gré de l'appropriation toujours plus sophistiquée de nouveaux médias numériques par les artistes. La zone grise de l'interdisciplinarité s'atomise alors afin de circonscrire le champ propre des arts électroniques.

Gardons-nous cependant d'assimiler le décroisement des premiers festivals à une marge de manœuvre des sujets au sein du capitalisme tardif et de nourrir une certaine nostalgie pour un moment intermédiaire entre la modernité et la postmodernité. Comme le démontrent les exemples commentés dans cet article, l'idéologie de la fusion des arts constitue une fiction rétrospective et occulte des différends entre acteurs se rencontrant au confluent de formations discursives antagonistes (l'esthétique, l'expérimentation artistique et la méthode scientifique). L'examen des sources primaires afférentes à ces festivals d'arts médiatiques révèle aussi comment l'injonction de participation des années 1960 prépare dans une certaine mesure la rhétorique de l'économie expérientielle. Avancer un tel postulat ne signifie pas que ces festivals s'arriment complètement aux diktats des industries culturelles. Ce type de manifestation fait plutôt cohabiter plusieurs modèles esthétiques, théoriques et idéologiques. Or, afin de percevoir cette multiplicité, les institutions sous la rubrique des arts électroniques doivent aussi servir de tribune pour des échanges plus approfondis sur leurs points d'origine dans des utopies complexes. J'ose espérer que cet article fournit l'amorce d'une réflexion en ce sens.



EXPÉRIENCE_

PASSAGE_

TRANSITION

TRANSFOR

MATION

ALCHIM

ÉLECT

IMM

RÉ

**TRA(NS)DUCTION
(LA PERCEPTION DES
INFORMATIONS)**
GRÉGORY CHATONSKY

Notre époque est friande d'interdisciplinarité. Frayer avec plusieurs disciplines est devenu un lieu commun enseigné dans les écoles et exigé par les festivals, comme si par un tel croisement on rêvait d'un autre art n'adoptant aucune forme particulière, mais les prenant toutes. Le numérique semble, dans ce domaine, riche en promesses. Sa capacité à traiter des informations permet en effet la traduction d'un média à un autre, non par quelque métaphore, mais selon des fonctions fixant les règles du possible. On se met à rêver d'une machine réalisant enfin le programme d'une certaine modernité, plongeant ses racines dans Bayreuth, une fusion entre les arts, le passage d'une forme à une autre, comme si une autre forme, invisible celle-là, ne cessait de couler le long d'un flux ininterrompu.

Derrière la scène, il y a un ordinateur qui est l'objet de toutes les attentions, on craint le bogue à tout instant. Il fait tourner un logiciel traitant une floculation de chiffres en provenance d'un capteur, lissant cette variation et en régurgitant une vibration sonore. Un vj manipule peut-être des fragments d'images. Mais la rencontre semble vaine, car le mot d'ordre de l'interdisciplinarité a précédé le projet artistique, sa ligne de fuite et son désir, il ne reste plus qu'un effet. Or, la question de la traduction est ancienne dans le champ des arts. Les images ont longtemps été considérées comme la traduction d'un texte sous-jacent¹. Traduire, c'est aller d'une chose à une autre en rendant celle-ci redevable de la première, c'est donc faire passer quelque chose pour autre chose, une logique de la représentation et de la substitution par laquelle il s'agit de passer outre l'hétérogénéité des langues². La traduction n'est pas une activité spécifique, c'est une structure dont le modèle peut s'étendre à de nombreux domaines. Traduisez une phrase et retournez à cette origine en retraduisant la copie, opérez plusieurs fois de la sorte et observez le résultat. L'équivalence produit des écarts, tout comme l'accent écarte une langue d'elle-même³.

Cette intelligence de la traduction est troublée par le numérique. La dépendance du résultat de la traduction par rapport à ce qui est traduit semble assurée quand il s'agit de langues naturelles. Mais que devient cette traduction quand elle procède à partir de symboles mathématiques, comme c'est le cas avec l'ordinateur, et que ceux-ci sont destinés à des médias⁴ à interpréter comme l'image et le son ? Comment une traduction

1 Jean-François Lyotard, *Discours, figure*, Paris, Klincksieck, 1985, p. 75-90.

2 L'objet de ce texte ne sera pas de développer les théories poststructuralistes de la traduction littéraire, même si elles en constituent l'arrière-plan.

3 Alain Fleischer, *L'accent, une langue fantôme*, Paris, Les Éditions du Seuil, 2005.

4 Nous entendrons, en reprenant la terminologie informatique, par *média* l'information et par *médium* le support d'inscription matériel.

peut-elle avoir lieu sans se fixer comme objectif de sauvegarder le sens du message d'origine ? Les arts numériques ne devraient-ils pas être compris comme un nouvel agencement de la traduction, qui serait découpée en strates successives, rendant étrangement compatibles le sens et le non-sens, le programme et l'imprévisible, les technologies et les existences ?

LA CAPTURE D'UNE ÉQUIVALENCE

La mathématique universelle n'était universelle qu'en restant mathématique ; *la mathesis universalis* n'est universelle qu'en ce qu'elle n'est plus seulement mathématique⁵.

Il faut suivre le fil de la traduction informatique non par quelque technophilie, mais parce que ces procédures ont envahi nos quotidiennetés et reconfigurent notre relation même au monde. Tout se passe comme si leur omniprésence instrumentale en occultait le caractère opératoire, comme si la relation déterministe qui nous unissait ponctuellement à elles voilait une structure causale plus vaste. Tout commence par une réduction qui fait entrer l'ensemble des étants dans une boîte, l'ordinateur, en présupposant que ceux-ci sont des traces qu'il est possible d'inscrire sur des supports et de quantifier selon des valeurs binaires. Dans un second temps, cette numérisation donne lieu à une traduction de sortie ; c'est la distribution des médias : images, sons, textes, etc. Cette conception ontologique mêlant l'*energia* aristotélicienne à certains aspects de la méthode cartésienne est implicite, mais elle est à l'œuvre dans chaque opération informatique. Les étants y sont considérés comme des informations, découpées, captées selon des points, rendues lisibles en les joignant par lignes, plis et replis du monde dans la machine, ce que Ken Goldberg a si bien montré dans *Dislocation of Intimacy*⁶ (1997). La simplicité de cette réduction ontologique à l'alphanumérique n'est que d'apparence. L'informatique ne va jamais cesser de réitérer, telle une boucle autophage, la question posée par ce moment fondateur. La réduction n'est pas seulement une rationalisation du monde, car elle va produire des effets surprenants semblant s'opposer à ses origines

5 Jean-Luc Marion, *Sur l'ontologie grise de Descartes. Science cartésienne et savoir aristotélicien dans les Regulae*, Paris, Vrin, 1975, p. 64.

6 Site de Ken Goldberg, consulté le 27 janvier 2009, à [goldberg.berkeley.edu/art/doi.html].

mathématiques. La réduction ontologique au numérique est mystérieuse parce que c'est paradoxalement au moment même où la science physique abandonnait l'idéal laplacien d'une description exhaustive de l'univers et de ses lois permettant une prévisibilité sans faille⁷, c'est à ce moment de perte de la maîtrise que nous avons rouvert le projet d'une *mathesis universalis*, non plus comme monde en sa totalité, mais comme micromonde dans la boîte informatique. Pourquoi implanter l'ontologie mathématique dans cette matière particulière qu'est une technologie ? N'avons-nous pas ainsi projeté la *mathesis*, après sa faillite quantique, dans cet autre monde soumis à nos désirs parce que produit par nous ? Ne faudrait-il pas penser à la phrase attribuée par Godard à Bazin, « le cinéma substitue à nos regards un monde qui s'accorde à nos désirs » ?

En utilisant le concept de réduction, nous risquons de supposer qu'elle constitue une dégradation, c'est-à-dire une mauvaise traduction. À la complexité du monde on substituerait la binarité, et on perdrait ainsi tout un écheveau de phénomènes. Mais, à la même époque, les arts ont montré que la réduction numérique pouvait complexifier l'existence. On ne compte plus les notations mathématiques des artistes. Elles n'ont pas pour objectif de rationaliser, mais d'*existentialiser* la réduction. Si la production artistique consiste à créer des percepts, c'est-à-dire à rendre la perception indépendante de celui qui l'a ressentie, alors l'écriture d'une suite de chiffres défie sa logique, parce que ceux-ci ne sont pas des Formes Idéales flottant dans un ciel abstrait, ils sont aussi inscrits. Tout média suppose un effort d'inscription sur un médium qui donne à voir sa temporalité existentielle. Le *Projet de vie* (1965-) de Roman Opalka consiste à tracer sur une toile une suite de numéros qui se suivent, jusqu'à atteindre 1 000 000 en 1972. La démesure du projet, son caractère répétitif et différentiel, puisque ce sont toujours des chiffres mais jamais les mêmes suites, dit la démesure existentielle. Puisque rien ne viendra mémoriser adéquatement ce qu'est une vie, il s'agit d'inventer une procédure de réduction pour témoigner de l'écart entre ce qu'il y a à inscrire et ce qui est effectivement inscrit⁸.

La réduction est paradoxale puisque le plus restreint permet d'approcher le plus indéfini, et le plus impersonnel d'approcher le plus intime. Expliquer ce tournant, qui ne cessera de faire retour, permettra de comprendre comment se déploie la puissance de ce qui a été originellement plié. Quand les étants sont traduits en chiffres, les différences

7 Alexandre Kojève, *L'idée du déterminisme dans la physique classique et dans la physique moderne*, Paris, Livre de Poche, 1990.

8 On pense aussi à On Kawara, *One Million Years: Past* (1971) et *One Million Years: Future* (1983).

défiant l'usage des mots s'atténuent. Ce n'est pas le même langage qui est utilisé, ce sont des signes indifférents aux dissemblances sensibles. Le second moment de la traduction numérique est l'équivalence généralisée. L'échelle de valeurs n'est plus intrinsèque à l'étant considéré, elle est en dehors de lui telle une abstraction : les 0 et les 1 ne sont pas des valeurs, mais des valeurs de valeurs. Ainsi, Nina Katchadourian traduit avec *Talking Popcorn*⁹ (2001) l'éclatement des grains de maïs en morse lu par une synthèse vocale informatique. La production de sens s'élabore à partir de l'assignation de l'équivalence. Walter Benjamin nous demandait de voir les brins d'herbe dans leur singularité plutôt que la pelouse homogène et, pour atteindre cette fin, de percevoir la différence entre nous et le brin comme aussi grande qu'entre deux brins. Avec l'ordinateur, nous sommes dans le jardin tondu d'un pavillon de banlieue.

L'équivalence produit comme affect l'indifférence, laquelle prend la forme d'une répétition qui, loin de réitérer l'identique, écarte la différence d'elle-même. Deux notes identiques qui se suivent sont absolument dissemblables parce que leur ressemblance permet de saisir la reconstruction du passé par rétention et de l'avenir par anticipation¹⁰. C'est pourquoi la musique électronique répète moins des suites d'individualités – les notes – que des différences d'intensités – les nappes –, c'est-à-dire des seuils perceptifs. La question avec les 0 et les 1 n'est plus celle de la valeur, mais des degrés : quelle est la frange entre deux images qui se suivent dans un flash ? Quelle est la bordure de la perception qui se perçoit elle-même dans le dessaisissement ? Stanley Brouwn, dans *Trois pas = 2587 mm* (1973), compte précisément ses pas. Chaque casier contient des fiches qui portent la mention « 1 mm », mesure qui totalise la longueur d'un de ses propres pas. Peu importe ici les circonstances, seule la mesure des trois pas importe, car cette indifférence à l'anecdotique accorde paradoxalement un supplément de singularité. Ce qui est en jeu n'est pas la marche en tant qu'acte, mais l'inscription en tant qu'existence¹¹. Ce que nous voyons, ce n'est pas une représentation des pas, mais un protocole de vie : marquer des milliers de fiches, c'est démesurer la mesure.

La troisième caractéristique de la traduction numérique est le traitement, qui fait subir une transformation aux données par l'introduction d'un opérateur. Par exemple, on ajoute à la captation d'un mouvement un chiffre qui change selon l'axe des x et on visualise le résultat. Ou

9 Site de Nina Katchadourian, consulté le 27 janvier 2009, à [www.ninakatchadourian.com/language/translation/talkingpopcorn.php].

10 Bernard Stiegler, « Objet temporel et finitude rétentive », *La technique et le temps*, tome II : *La désorientation*, Paris, Galilée, 1996.

11 On retrouvera la même problématique dans les performances filmées de Bruce Nauman, *Slow Angle Walk*, *Beckett Walk* (1968).

encore, on traduit chaque chiffre par la lettre correspondante dans l'ordre alphabétique. Ces opérations sont l'association entre au moins deux valeurs, qui peuvent ainsi se coordonner dans le calcul parce que la question de l'être a été remplacée par celle du chiffre, et la vérité par l'exactitude. Les informations ne sont pas, elles ignorent la copule, mais permettent des opérations qui sont des puissances pour des devenirs : on connaît les règles du possible, le *minima* et le *maxima*, mais pas le résultat ponctuel avant qu'il ait lieu. Traiter les données permet de déplacer sur des plans homogènes les chiffres provenant d'étants hétérogènes, de faire entrer et sortir ces données traduites selon un axe non sémantique, grâce à des interfaces *in* – le clavier – et *out* – l'écran. Entre les deux, la transformation a été radicale. Le corps se synchronise alors, entre la main et l'œil. Le réductionnisme numérique ne produit pas des machines autistes, mais permet des branchements en tout genre, des liaisons, des relations, comme si après avoir été traduites les données ne cessaient de circuler dans un brouhaha d'interprétations possibles, le sens ayant été dès l'origine en défaut. C'est cette faculté des machines numériques à machiner entre elles selon leur plan général d'équivalence qui fait qu'elles surprennent nos attentes. Elles produisent des ressemblances qui tendent à s'écarter, comme dans les circuits fermés tels qu'*Interface* (1972) de Peter Campus. Une vitre est disposée dans le fond d'une pièce, la caméra est placée derrière. Le vidéoprojecteur relié à la caméra est de l'autre côté. Le visiteur se déplace dans l'espace situé devant la vitre, dont la fonction est de refléter son image à la manière d'un miroir et, d'autre part, d'être un écran permettant au visiteur de visualiser son image enregistrée par la caméra. Il est confronté simultanément à deux images de lui-même, l'image vidéo en positif et le reflet en négatif. Tandis que la vitre renvoie une image en couleur aux contours bien définis, l'image enregistrée, indirecte, projetée en noir et blanc, fantomatique, semble quant à elle plus fragile. L'opérateur entre les deux images n'est pas d'ordre logique, mais constitue une superposition d'un même référent – celui qui observe la vitre – décalée entre deux images de nature différente. Le percept est ici construit par objectivation du mécanisme de la perception en dehors de celui qui perçoit. Ce décalage de la perception face à elle-même est inframince puisqu'il crée une zone de contact qui produit des effets au troisième degré.

Le traitement n'est donc pas une fonction de contrôle. On ne maîtrise pas le devenir de l'œuvre par un algorithme, on fait advenir un possible, car l'opérateur dans ce cas-ci n'est pas d'ordre logique, il est différentiel. C'est pourquoi de si nombreuses installations vont utiliser le délai comme manière de construire un temps différé de lui-même – on pense en particulier à *Present Continuous Past(s)* (1974) de Dan Graham. Le décalage

est la jointure d'au moins deux éléments faisant dispositif, mais qui sont disjoints, car leur relation n'est pas fondée sur l'identité. Il y a une disproportion entre les entrées et les sorties, comme dans +++++*smiles*+++++¹² (2008), où le visage de l'artiste est relié à des électrodes. Chaque note produit un courant qui traverse sa peau, touche un nerf et contracte son visage comme pendant les expériences de Duchenne de Boulogne. Il y a bien traduction entre le son et les expressions faciales, mais celles-ci produisent quelque chose d'incohérent, comme si le visage se disloquait et que l'expression était sans intentionnalité, donc sans adresse, au moment même où nous le voyons. Ce que nous observons alors, ce n'est pas une fonction qui réduit l'hétérogénéité, ce sont plutôt deux choses qui ne devraient pas aller ensemble, une musique et l'expression d'un visage qui ne ressemble à aucun autre, car il est agi sans agir, il perd son expressivité intentionnelle. Dans cette nouvelle forme de portrait s'invente la réciprocité impaire et apathique entre son visage et le mien, à la manière de Vito Acconci dans *Theme Song* (1973), qui s'adresse à nous en notre absence, présupposant que quelqu'un verra bien cette vidéo et que ce nous absent deviendra alors présent.

LA TRADUCTION SANS LANGUE

Un texte ne vit que s'il sur-vit, et il ne sur-vit que s'il est à la fois traductible et intraduisible (toujours à la fois et en « même » temps). Totalement traductible, il disparaît comme texte, comme écriture, comme corps de langue. Totalement intraduisible, même à l'intérieur de ce qu'on croit être une langue, il meurt aussitôt. La traduction triomphante n'est donc ni la vie ni la mort du texte, seulement ou déjà sa survie. On en dira de même de ce que j'appelle écriture, marque, trace, etc. Ça ne vit ni ne meurt, ça survit. Et ça ne « commence » que par la survie¹³.

Réduction, équivalence et traitement dessinent les contours d'une traduction singulière parce qu'elle n'est pas fondée sur la sauvegarde d'un sens originel. Si d'ailleurs on peut traduire d'une langue à l'autre en se

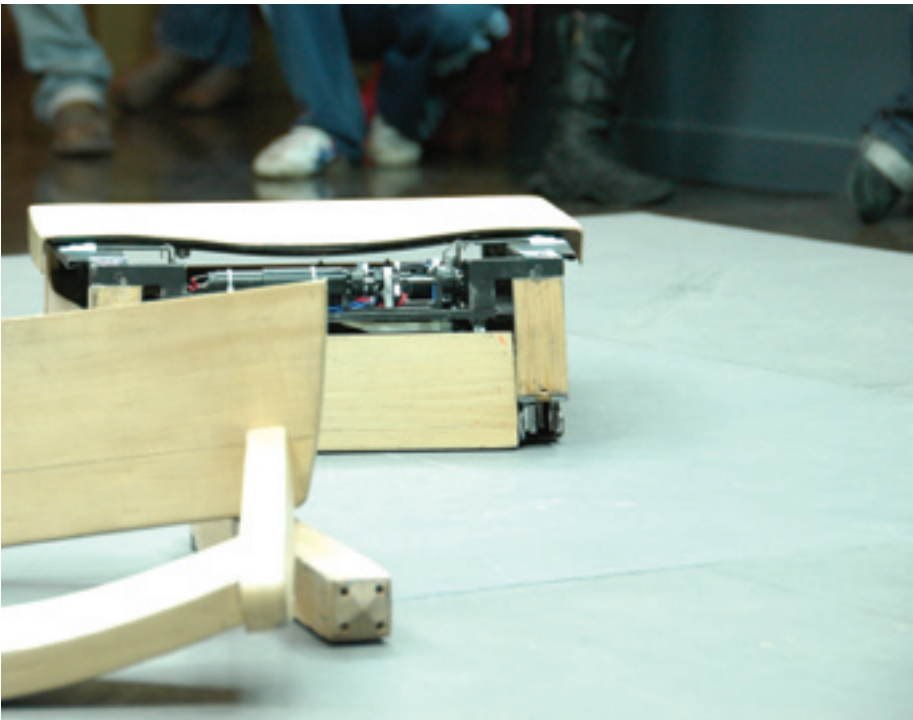
12 « Electric Stimulus to Face – Test 3 (Daito Manabe) », *YouTube*, consulté le 27 janvier 2009, à [www.youtube.com/watch?gl=CA&hl=en&v=YxdIYFCp5Ic].

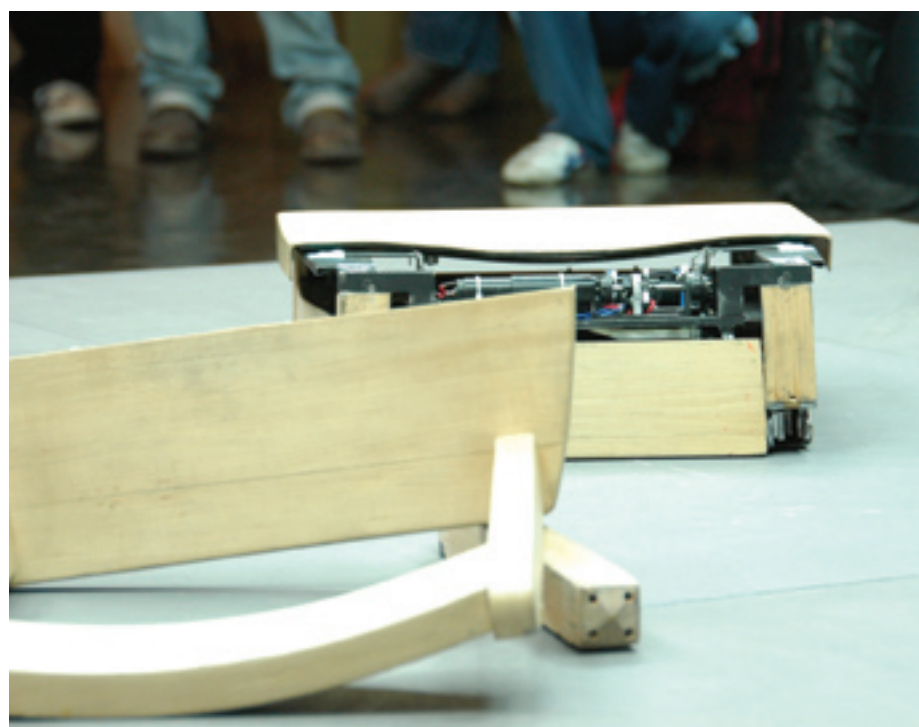
13 Jacques Derrida, « Survivre/Journal de bord », dans *Parages*, Paris, Galilée, 1986, p. 147-149.



-2005-
RÉTROSPECTIVE DES ŒUVRES
DE JEAN PICHÉ

-2008-
MAX DEAN
THE ROBOTIC CHAIR





-2005-
RAFAEL LOZANO HEMMER
FREQUENCY AND VOLUME



fixant comme objectif idéal de garder le sens entre-temps, c'est bien qu'on croit qu'il y a du sens consistant hors de la langue. On voit comment le passage de la traduction est hanté par une différence originaire. Traduire un mot et un chiffre n'est pas du même ordre dans la mesure où le second contient une capacité de transformation articulant le discret au continu. Le chiffre ne réfère à aucun étant particulier, son ontologie n'est pas référentielle, mais inférentielle, il n'est pas une représentation, mais une opération.

Les avant-gardes artistiques ont été hantées par le projet d'une traduction généralisée, à partir des frères Schlegel et de la revue *Athenæum*. La littérature a souvent été à la source du sens commun des arts visuels, essayant d'esquisser par un autre langage des images qui n'existaient pas, en y projetant d'impossibles fonctions et en s'adressant à leurs propres limites et à celles entre le visible et le visuel. Elle parlait au nom de ce qui ne se prononçait pas, de ce qui n'existait pas, dans un jeu de traduction biaisé d'avance, mais produisant après coup des effets sur des images. Elle cherchait sans doute dans ce doublement inexistant de l'image la différence la plus grande pour revenir à soi comme en une terre étrangère. C'était bien une traduction, mais pas dans le sens classique, car il n'y avait alors aucune garantie de protection de la signification, les deux langues s'appuyant sur des critères différents et opérant chacune selon une incongruence entre l'effectif et le possible. Comment peut-on traduire un mot en image ? Une langue peut-elle parler au nom d'une autre ?

Entre 1800 et 1960, il y eut le rêve non de traduire les arts, mais d'imaginer la traduction d'une traduction : l'optique et l'Impressionnisme, la chronophotographie et le Cubisme, la psychanalyse et le Surréalisme, etc. Rien n'était sauvegardé du message d'origine. Sans doute les avant-gardes ont-elles imaginé les arts comme des langues, les langues comme des territoires. Plutôt que de marquer des frontières, il s'agissait de troubler celles-ci en ouvrant des voies de passage – dans les deux sens –, en autorisant les flux migratoires, en regardant du dehors, c'est-à-dire de part et d'autre de la rive, sur les amers, comme si pour comprendre une activité artistique il fallait en sortir. Ainsi, Ryoji Ikeda propose avec *datamatics* (2006-) une série de dispositifs qui dessine un paysage ne cessant de se restructurer. Il s'agit de rendre palpables les données qui envahissent notre monde et de procéder pour cela à des traductions stratifiées d'un média à un autre. Sur des écrans, des chiffres défilent, varient, on entend les clics se superposant puis reprenant leur autonomie. Il y a une familiarité entre les images et les sons, mais ce n'est pas une traduction vraie, car on perçoit des désajustements de structure, on devine un ordre qui s'éparpille l'instant d'après, les percepts ne sont

pas le fruit d'une logique réglée parce qu'il y a un *feedback* permanent entre les médias qui suspend l'ordre de la représentation. Cette traduction en *feedback* est une stratégie majeure dans les arts numériques parce que, si elle permet de passer d'un média à un autre, c'est sans imposer la mesure d'un métalangage ou d'un critère de vérité. Le *feedback* invente une traduction sans origine. L'expression n'est pas l'expression d'une chose vers une autre chose, la sortie d'une intériorité vers une extériorité, d'un signifié vers un signifiant, mais le croisement incessant entre les deux. Le son entre dans l'image, l'image entre dans le son et, ce qu'on perçoit, c'est le moment vibratoire de ce passage. Imaginons la traduction simultanée du français vers l'anglais et de ce résultat vers l'origine, et ainsi de suite : un langage se prononçant.

Ce sont les chiffres, du fait de leur absence de spécificité référentielle, qui permettent de faire tenir la démesure et la compatibilité des hétérogènes. La numérisation est une réduction binaire qui peut tout encoder parce qu'elle est au départ comme à l'arrivée, non parce qu'elle est une clé ontologique, mais parce qu'elle (se) produit. La traduction devient dès lors possible parce que tous les médias parlent les 0 et les 1. On peut trouver là une ressemblance entre cette traduction artistique et celle des codes secrets, qui ne sont pas mathématiques, mais stratégiques et territoriaux. On associe à deux médias, le son et l'image, une opération de traduction qui n'est pas tant la congruence sémantique – quel sens auraient-ils d'ailleurs ? – que le respect de l'intégrité des informations, dont la fonction n'est pas signifiante au premier degré, mais performante. Le propre d'un code secret est de traduire non pas pour garder le sens, mais pour le cacher à un lecteur indésirable, afin de transiter par un stade d'illisibilité garantissant que le bon lecteur aura la primeur de l'information. Il s'agit là de territoire puisque le message codé peut traverser une zone interdite, le camp adverse. Le message codé s'excède par sa clé comme quelque chose excède l'image. Ce n'est pas une transcendance platonicienne n'en faisant que l'apparence expressive d'un algorithme. C'est l'étrange articulation entre le chiffre et la démesure, dont l'exemple le plus frappant est la notion de série dans les arts visuels. Quand on numérote une image, on la fait entrer dans un ordre plus grand, on va au-delà de sa perception localisée. Quelle est cette autre image que l'on fait ainsi advenir ? Si le visiteur sait combien il y a de chiffres avant, il ne sait pas combien il y en a après, si même la série est terminée. La vision s'excède, car l'avenir de l'image est fonction de sa précision chiffrée qui ouvre tout le reste du possible. L'image n'est plus seule, elle entre dans un dialogue avec d'autres images absentes, mais imaginées quant à leur possibilité. La précision introduit paradoxalement un principe d'incertitude au cœur même de la perception,

comme avec les pièces modulaires de Sol LeWitt ou les rayures de Buren : choisir un élément que l'on prend soin de chiffrer (8,7 cm), de répéter de façon différentielle toute sa vie, c'est produire des formes qui s'excèdent par limitation. Quand la traduction est assignifiante, l'œuvre que l'on voit est bel et bien codée, mais ce qui lui est sous-jacent ne relève pas d'une signification intentionnelle. Ce que l'on voit seulement, c'est la codification, l'acte de production. *The Robotic Chair*¹⁴ (1984-2006) présente un objet qui ne cesse de tomber, comme écrasé par un poids trop important, et de se reconstruire, comme animé d'une force vitale. L'opiniâtreté ironique de la chaise qui s'affaisse et se relève met en scène quelque chose qui la dépasse. En adoptant un objet anthropomorphique et instrumental, les créateurs décident d'en suspendre le régime classique, et de recoder son fonctionnement. Il ne s'agit pas simplement de donner un autre fonctionnement, mais de questionner la fonction elle-même en brisant et en reconstruisant la chaise. Elle est toujours inutilisable et toujours en devenir d'utilisation. Elle n'est jamais stable, c'est un objet qui sort de lui-même parce qu'il est métastable, il se décode et se recode selon une signification qui n'est pas originaire, mais transitionnelle.

Le passage d'un média à un autre dans les arts numériques ne répond donc pas au projet d'une œuvre totale qui dépasserait ses inscriptions particulières. Il s'agit d'une irrésolution des médias, non d'une subsumation dans une Forme Idéale. La traduction numérique permet dès lors de toucher par la perception quelque chose qui ne lui appartient pas. Son assignifiante n'est pas une fascination apophasique, mais l'expression d'un devenir indéterminé. Ainsi, *Card File* (1962) de Robert Morris répond au projet d'une œuvre qui n'est constituée que de sa propre histoire : une série de fiches regroupant les données constitutives de l'œuvre. À « Décision », on peut lire la liste des premières fiches et la date de leur choix ; à « Erreurs » le recensement des fautes d'orthographe ; à « Titre » le titre ; à « Signature » la signature de Morris, etc. L'extrême autolimitation du médium lui sert aussi de mode d'emploi, le support est la traduction de lui-même de sorte qu'en utilisant des mots, l'artiste défie ici le langage. Si le langage est fonction d'un écart avec le référent, s'il devient le référent, alors c'est la fonction assignifiante elle-même qui bascule.

Traduire un média ne relève pas d'un discours vérité : quand on passe du son à l'image, on invente un dispositif, on ne révèle pas le réel. L'empreinte pourrait servir de modèle à cette traduction impure parce que, si elle semble au premier abord la trace mécanique d'un médium sur un

14 Max Dean, Raffaello D'Andrea et Matt Donovan, *Robotic Chair*, consulté le 27 janvier 2009, à [www.roboticchair.com].

autre, elle va en fait produire de la différence par contact¹⁵. Le plus proche est le plus distant. L’empreinte ne ressemble pas à ce dont elle est l’empreinte. Peut-on retrouver la trace originelle en moulant l’empreinte ? On traduit du français à anglais puis ce dernier vers le premier. Retrouvons-nous l’origine ou produisons-nous l’entrelacs même des langues ? Regardez le sexe de cette femme emprunté par Marcel Duchamp. Que voyons-nous dans ces circonvolutions vaginales ? La traduction au plus proche, par contact, disloque l’identité, sa reproduction devient une différenciation à la manière d’un organisme, car dans le contact il y a quelque chose qui excède la forme et qui est cet inframince par lequel quelque chose qui est touché touche à son tour. L’empreinte est une traduction analogique, elle est mécanique et en ce sens idiote, comme ces autres traductions de l’art conceptuel : Joseph Kosuth dans *One and Three Chairs* (1965) met côte à côte une chaise, sa photographie et sa définition dans le dictionnaire. Si la procédure de traduction d’un médium à un autre est simple, ses conséquences sont paradoxales, car il y a bien équivalence, ce sont toujours des chaises (*One*), mais il y a en même temps dissemblance, puisqu’elles sont plusieurs (*Three*). La littéralité est ironique, car la stricte répétition produit de la différence, la représentation s’excède. Ce n’est pas une traduction platonicienne démontrant la dégradation de l’être dans les simulacres, c’est l’asignifiance même de la traduction qui est pointée. De nombreuses pratiques ont appliqué les méthodes de la traduction à des domaines intraduisibles, abandonnant donc la conservation sémantique, la raison suffisante, l’origine garantissant la fin. La chaise de Kosuth défait le principe d’identité aristotélicien en restant absolument exacte. L’acte de rétention n’a pas de commencement et celui de transformation pas d’horizon, ils indiquent le mouvement même de leur traduction – on pense à l’archivage immédiat de l’actualité dans *News* (1969) de Hans Haacke, ou aux stratégies contemporaines de *mashup* récupérant et détournant des flux sur Internet. On pourrait parler d’inconsistance conquise, à la manière de Lyotard, car ce n’est pas un non-sens improductif ; c’est la relation entre l’asignifiance des traductions artistiques et le pouvoir des images, qui consistent à produire une dissemblance en leur propre sein, une lacune qui, loin d’être un vide à combler, est une possibilité de puissance pour un devenir. Dans cette chaise et dans ces trois chaises, il manque quelque chose, la réponse à ce qu’est une chaise, mais pour la première fois nous savons que nous avons un problème de chaise. Au moment où son sens se construit et où nous souhaitons nous y reposer, elle s’effondre et, au moment où nous sommes fascinés par ses ruines, elle se reconstruit. L’objet vibre parce que, sans être vrai, il est exact.

.....

15 Georges Didi-Huberman, *La ressemblance par contact*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2008.

LES TRANSDUCTIONS DU RÉSEAU

Nous entendons par transduction une opération, physique, biologique, mentale, sociale, par laquelle une activité se propage de proche en proche à l'intérieur d'un domaine, en fondant cette propagation sur une structuration du domaine opérée de place en place : chaque région de structure constituée sert à la région suivante de principe de constitution, si bien qu'une modification s'étend ainsi progressivement en même temps que cette opération structurante. [...] Il y a transduction lorsqu'il y a une activité partant d'un centre de l'être, structural et fonctionnel, et s'étendant en diverses directions à partir de ce centre, comme si de multiples dimensions de l'être apparaissaient autour de ce centre ; la transduction est apparition corrélatrice de dimensions et de structures dans un être en état de tension préindividuelle, c'est-à-dire un être qui est plus qu'unité et plus qu'identité, et qui ne s'est pas encore déphasé par rapport à lui-même en dimensions multiples¹⁶.

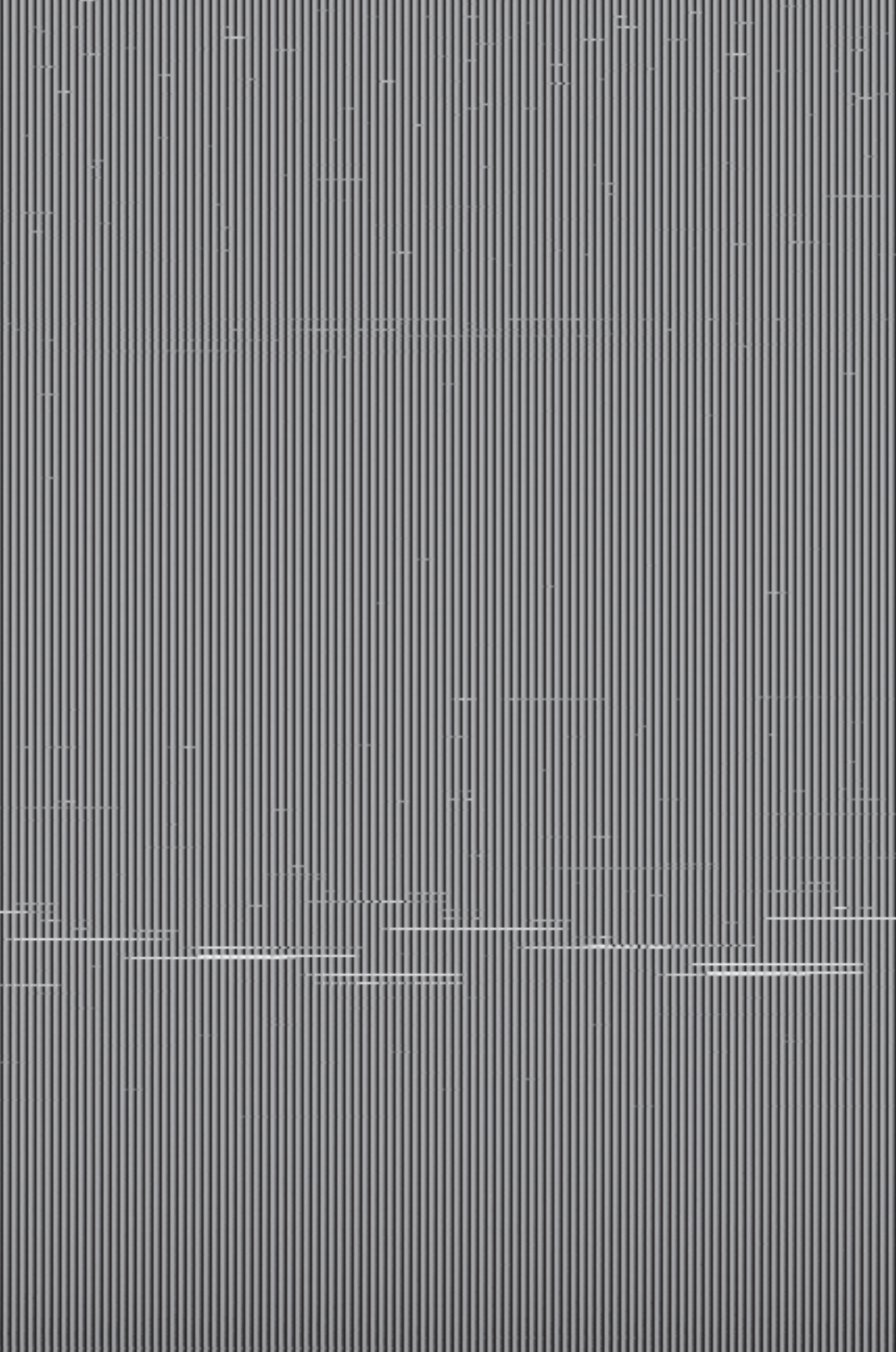
La traduction numérique n'invente pas une fusion synesthésique immergeant les spectateurs dans un spectacle total, parce qu'on n'identifie pas le sonore au visuel en les traduisant, on les écarte selon leur intensité en réponse à l'écart de celui qui perçoit. L'immersion, ce concept vague, présuppose l'immédiateté comme modèle esthétique et transforme le public en animal pavlovien. La perception véritable serait sans médiation. Mais nous savons combien cet horizon est inconsistant : on ne perçoit que des différences et finalement que le désaccord de la perception face à elle-même. Sans cela elle serait incapable de faire retour sur elle, de s'autodifférencier et donc de faire acte de perception. Nous ne sommes pas dans les images, mais aux images, nous aménageons des espacements pour les percevoir. Une perception n'est pas une immersion, mais un écart, tout y est fonction de relations décalées entre l'avant et l'après, l'intérieur et l'extérieur. Il n'y a jamais aucune pureté perceptuelle, chaque perception s'engage dans d'autres perceptions qui font réseau : la rue, une exposition, le domicile, l'écran machinent toujours ensemble. Le concept de transduction peut rendre compte de ce caractère épidémique :

.....

16 Gilbert Simondon, *L'individu et sa genèse physico-biologique*, Paris, Jérôme Millon, 1995, p. 30-31.

traduire un média en un autre, c'est opérer un déplacement qui produit une proximité – et non l'inverse –, à partir de la réduction mathématique. Chaque étape gardera ensuite des traces de cette énigme. Un son sort de ses gonds et l'image entre par une porte qui n'est pas la sienne, la déterritorialisation est aussi une reterritorialisation. Inquiéter les frontières, troubler les territoires, ouvrir le possible, c'est cela même un réseau.

Le protocole SSL de sécurisation des données offre un modèle intéressant d'esthétique transductive. Il s'agit d'un échange de clés entre client et serveur. Dans un premier temps, le client se connecte au site, qui lui demande de s'authentifier. Le serveur à la réception de la requête envoie un certificat au client, contenant la clé publique du serveur. Le client vérifie la validité du certificat, puis crée une clé secrète aléatoire, chiffre cette clé à l'aide de la clé publique du serveur, puis lui envoie le résultat. C'est la clé de session. Le serveur est en mesure de déchiffrer la clé de session avec sa clé privée. Ainsi, les deux entités sont en possession d'une clé commune dont elles sont les seuls connaisseurs. Par rapport au chiffrement classique, dans lequel la clé du code est fonction d'une soumission du récepteur à l'émetteur, le SSL opère selon un aller-retour des clés, de sorte qu'on ne sait pas d'où vient la clé, elle est coproduite dans la relation, en *feedback*, et c'est ce qui la rend illisible pour le dehors. De la même façon, la traduction numérique ne sépare pas le message d'origine de celui de la fin, on y décode plutôt le message en envoyant à l'origine un autre code qui nous renvoie du code. L'avant s'y délivre comme un après, et c'est parce qu'elle n'est pas chronologique que la traduction est ici transductive. Quand elle commence, elle se répand même sur ce qui la précède. C'est pourquoi il est finalement inopérant d'opposer information et signification. Il y a un flux qui entrelace le sens intime aux objets de perception. Leur hétérogénéité n'est pas un argument contre leur caractère transductif. La signification n'a plus à être contenue intentionnellement dans ce que l'on perçoit, car elle peut aussi se produire après coup et revenir sur l'objet de la perception. On peut se projeter alors dans l'œuvre sans procéder à une identification cathartique, et c'est sans doute cette projection anonyme qui constitue le trait caractéristique de l'émotion esthétique du numérique. Nous la nommons flux. Une phrase française est traduite en anglais, à ce moment même elle est transformée par cet écart et vient modifier la première phrase, et ainsi de suite. Chaque pas modifie les précédents. Le présent transforme le passé qui, modifié, vient changer les possibilités à venir. La perception ne se délivre pas selon un avant et après, mais en réseau, circulant en tous sens, une futurologie qui serait aussi une archéologie, un effet qui serait aussi une cause. *Past Future Split Attention* (1972) de Dan Graham s'ouvre sur cette phrase : « [...] deux personnes qui se connaissent sont



dans un même lieu. Tandis que la première raconte le comportement de la deuxième, celle-ci raconte (de mémoire) le comportement de l'autre par le passé. » Comme dans le SSL, ce qui nous intéresse n'est pas la valeur de vérité de la communication, mais la façon dont le passage entre la perception et la description est inquiété par sa différence à l'autre, car, si le temps de la description vient troubler en retour la perception, celle-ci produira d'autres effets sur la description, et ainsi de suite en boucle. Lorsque, de surcroît, il s'agit de deux individus dont les temporalités descriptives s'écartent tout en croisant leurs modalités référentielles en se décrivant l'un l'autre, alors l'échange n'est pas fondé sur l'identité, mais sur la différence transductive, que nous nommons tra(ns)duction. Ce nouveau concept désigne l'articulation, dans certains phénomènes, entre la traduction numérique et la mise en réseau de celle-ci. La plasticité de sa structure topologique est remarquable, elle permet de comprendre comment la perception est un devenir fluctuant et non, selon la logique cartésienne, un cadre vide en cire sur lequel s'imprimeraient des impacts. Dan Graham écrit à propos de cette performance que « le présent n'existe pas. L'impossibilité d'atteindre ce présent absolu, c'est l'échec de cette idée moderniste selon laquelle on peut faire table rase¹⁷. »

La tra(ns)duction, au sens d'un *feedback* permanent entre ce qu'il y a à traduire et le produit de la traduction, n'est pas un phénomène limité à l'art. En effet, les machines technologiques ne sont jamais seules. Elles sont branchées à de l'énergie, à des flux d'informations, à des interfaces d'entrée et de sortie, mais aussi à des usages, et ces branchements sont toujours d'une façon ou d'une autre des tra(ns)ductions. Le branchement est une disjonction parce qu'entre les deux éléments, il s'agit d'un circuit fonctionnel : quand j'utilise un ordinateur, il y a cette zone inframince par laquelle je suis aussi touché. Brancher, c'est disjoindre parce que, mettre en contact, c'est différencier. Ainsi, Bill Viola explique la genèse d'*Information* (1973) :

[...] j'étais en train d'utiliser deux machines pour faire une copie, quand j'ai branché la borne de sortie sur la borne d'entrée de la même machine, par accident ; j'ai enclenché l'enregistrement et il y a eu un étrange feed-back, un signal qui n'était pas du tout un signal, mais comme il parcourait toute l'installation du studio - le mélangeur, le *Chroma Keyer*, tous les moniteurs - chaque fois que je poussais le bouton, cela donnait quelque chose de différent¹⁸.

.....

17 Dan Graham, *Dan Graham*, Paris, Musée d'art moderne de la Ville de Paris, Éditions Paris-Musées, 1987, p. 35.

18 Interview donnée à Paris, aux *Cahiers du Cinéma*, en février 1984.

L'information consiste ici en ce que l'enregistreur (entendez le récepteur) envoie du signal au lecteur (entendez l'émetteur). Qu'est-ce qui est alors enregistré ? Et qu'est-ce qui est lu ? On comprend vite que, dans ce type de dispositifs, il devient impossible de séparer l'original et la copie, car le premier copie le second et le second enregistre le premier. Si je traduis un média en un autre, sans vouloir garantir la conservation du sens, alors ce que je désigne est une dissemblance à partir d'une procédure qui crée pourtant un continuum. On parle de *nappe* pour signifier ces sons ne cessant de varier selon de longs *crescendo*, des montées et des descentes, et ce concept devrait s'étendre aux mouvements du danseur, aux images du plasticien, aux séquences du vidéaste, car là il ne s'agit plus de geste, plus de collage, plus de montage, mais d'une variation continue. *Human Browser*¹⁹ (2001-2006) de Christophe Bruno consiste à détourner *Google*. Un comédien entend une voix de synthèse qui lit un flux textuel provenant d'Internet. Le comédien interprète le texte qu'il entend. En fonction du contexte dans lequel se trouve l'acteur, des mots-clés sont envoyés par l'artiste au programme et utilisés comme entrées dans *Google*. Il s'agit bien de tra(ns)duction, c'est-à-dire de messages qui se répandent de proche en proche, en gardant des traces des étapes précédentes, lesquelles produisent des différences. La tra(ns)duction nécessite un *feedback* parce que c'est cette boucle qui crée l'expressivité particulière du numérique et qui témoigne qu'il n'y a pas de message original, pas de sens à préserver face au non-sens, pas de discipline à respecter, mais simplement l'écoulement des flux d'informations.

LA RESSEMBLANCE DE L'INFORME

L'objectivité n'est pas première, non plus que la subjectivité, non plus que le synchrétisme ; c'est l'orientation qui est première, et c'est la totalité de l'orientation qui comporte le couple sensation-tropisme ; la sensation est la saisie d'une direction, non d'un objet ; elle est différentielle [...] ²⁰.

Que pouvons-nous attendre de la tra(ns)duction comme circuit esthétique ? L'ordinateur, en codant l'ensemble des médias selon des 0 et

.....

19 Site de Christophe Bruno, *Iterature.com*, consulté le 27 janvier 2009, à [www.iterature.com/human-browser].

20 Gilbert Simondon, *L'individuation psychique et collective*, Paris, Aubier, 1989, p. 117.

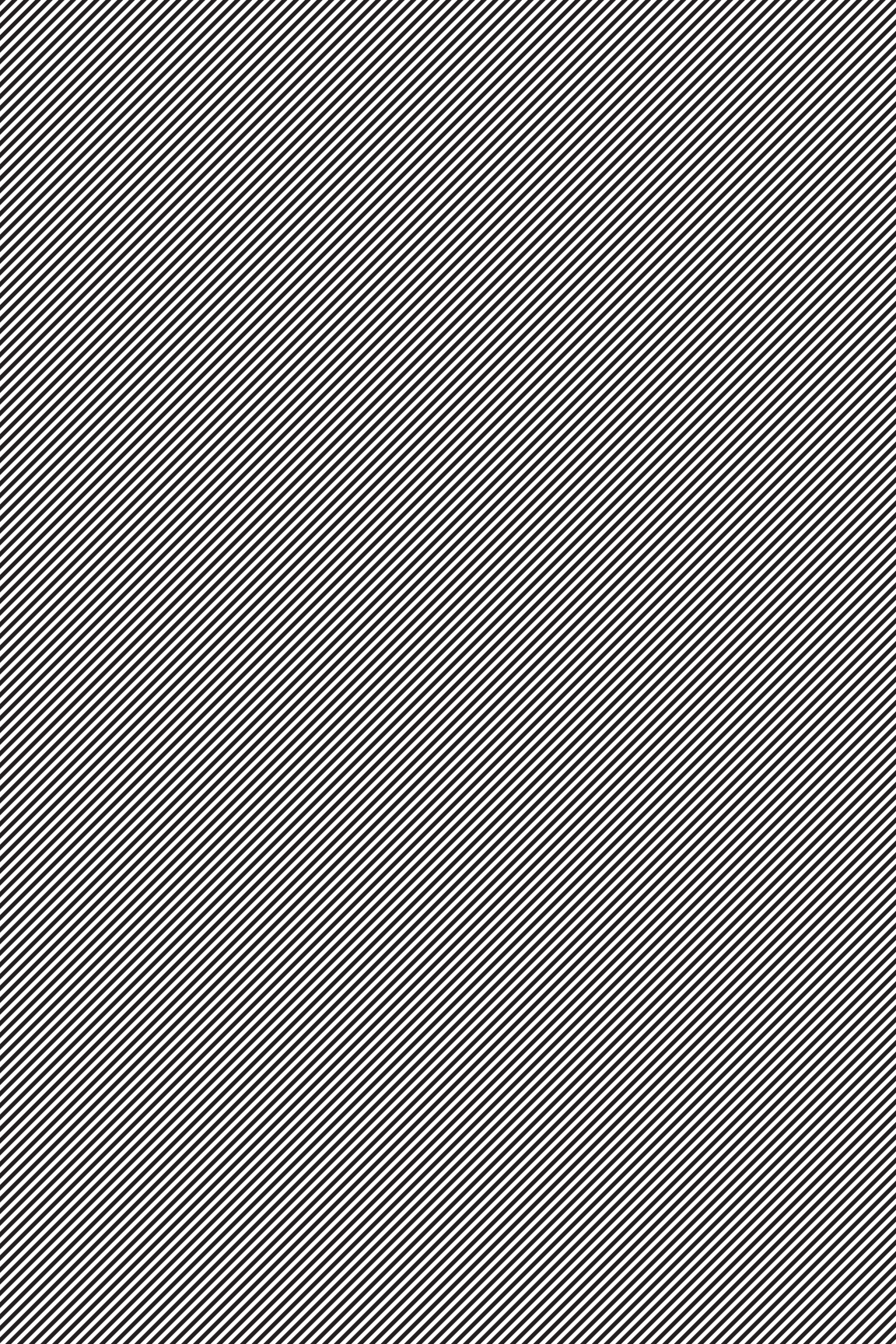
des 1, permet une traduction mathématique qui n'est pas fondée sur la préservation du sens d'un langage naturel, mais qui a pour effet de déplacer progressivement l'information d'origine vers d'autres supports de visualisation. Ce qui se produit alors n'est pas une identité des médias : une image traduite en son n'est pas l'image du son, au sens où elle ne lui appartient absolument pas – et en ce sens tout projet de fusion des arts est inopérant. La tra(ns)duction ne produit pas des familles, des parents ou des enfants. Pourtant, il y a un air de ressemblance de traduction en traduction. Cette ressemblance est le flux qui est structuré non par un sens originel, mais selon des rythmes, des répétitions et des anticipations, des rétentions rendant indissociables de notre sens intime les objets de perception produits technologiquement. Chaque média est singulier, on peut le percevoir de façon autonome, mais le flux médiatique au sein même de ces insularités produit un tempo commun qui est la trace de la réduction originaire. Qu'est-ce donc que cette ressemblance ? C'est quelque chose que l'on peut chançonner, siffler, souffler sans vraiment connaître la suite, et faire varier sans que le modèle permettant cette évolution soit rendu explicite. Écoutez *Matrix* (2002) d'Ikeda, séparez les différentes couches, puis, par un amusement de votre système perceptif, entendez-les ensemble : chaque clic répond à un autre clic sur une autre couche. Le discret et le continu ne s'opposent plus. En ce sens, l'esthétique de la tra(ns)duction ne produit pas l'individu (l'*Un*), mais des différences de potentiel, c'est-à-dire des processus d'individuation génétique. On perçoit la genèse des médias, leur naissance insensée, la manière dont ils ne cessent de naître et dont ils se donnent ainsi à des perceptions singulières, la mienne ou la vôtre. Cela ne peut se faire que dans un flux qui n'est pas indistinctement continu, mais précisément différencié parce que chaque forme est en train de se former. Et c'est cette formation continue qui définit l'in-formation. Elle n'est jamais seule, elle est toujours solidaire d'un ensemble de processus individuant. On ne perçoit pas la ressemblance des médias, mais la dissemblance au cœur de notre tropisme esthétique par rapport à ceux-ci. Ce qui nous ressemble est donc notre autodifférenciation esthétique nous permettant de coder et de décoder des seuils d'intensité. La tra(ns)duction dans les arts numériques permet sans doute d'approcher cette catégorie d'étants très particulière que sont les informations. Elles sont des traductions sans être des représentations d'étants préexistants, elles sont donc sans point d'origine et ne sont ni vraies ni fausses. Par contre, elles se ressemblent au regard du cadre perceptif que nous leur donnons chaque fois. Les informations sont un informe en train de se former.

L'informe qualifierait donc un certain pouvoir qu'ont les formes elles-mêmes de se déformer toujours, de passer subitement du semblable au dissemblable, [...] un processus

où la forme s'ouvre, se dément et se révèle tout à la fois ;
où la forme s'écrase, se voue au lieu dans la plus entière
dissemblance avec elle-même ; où la forme s'agglutine,
comme le dissemblable viendrait toucher, masquer, envahir
le semblable ; et où la forme, ainsi défaite, finit par
s'incorporer à sa forme de référence - à la forme qu'elle
défigure mais qu'elle ne révoque pas -, pour l'envahir
monstrueusement (magiquement, dirait l'ethnologue)
par contact et par dévoration [...] ces contacts incessants
capables d'imposer à toute forme le pouvoir même du
dissemblable²¹.

Les informations ne cessent de parler de l'impureté de leur origine, cette
décision consistant à réduire les étants à deux valeurs, le 0 et le 1. Cette
réduction est elle-même, qu'on y pense bien, quelque chose d'informe,
comme la dislocation d'un monde en train de se créer.

.....
21 Georges Didi-Huberman, *La ressemblance informe ou le gai savoir visuel selon Georges Bataille*, Paris, Macula, 1995, p. 135.



BIOGRAPHIES DES CONTRIBUTEURS

NATHALIE BACHAND / possède un premier bagage comme artiste en arts visuels et entretient parallèlement une pratique d'écriture essentiellement littéraire et plus généralement « réflexive ». Détentrice d'une maîtrise en arts visuels, elle a également complété une scolarité de doctorat en études et pratiques des arts de l'Université du Québec à Montréal. Elle a notamment contribué, comme coauteure et membre du comité de lecture, au collectif *Tactiques insolites : vers une méthodologie de recherche en pratique artistique* (2004), sous la direction de Diane Laurier et Pierre Gosselin. Elle s'implique actuellement au Centre des arts actuels Skol et est responsable du développement pour Elektra.

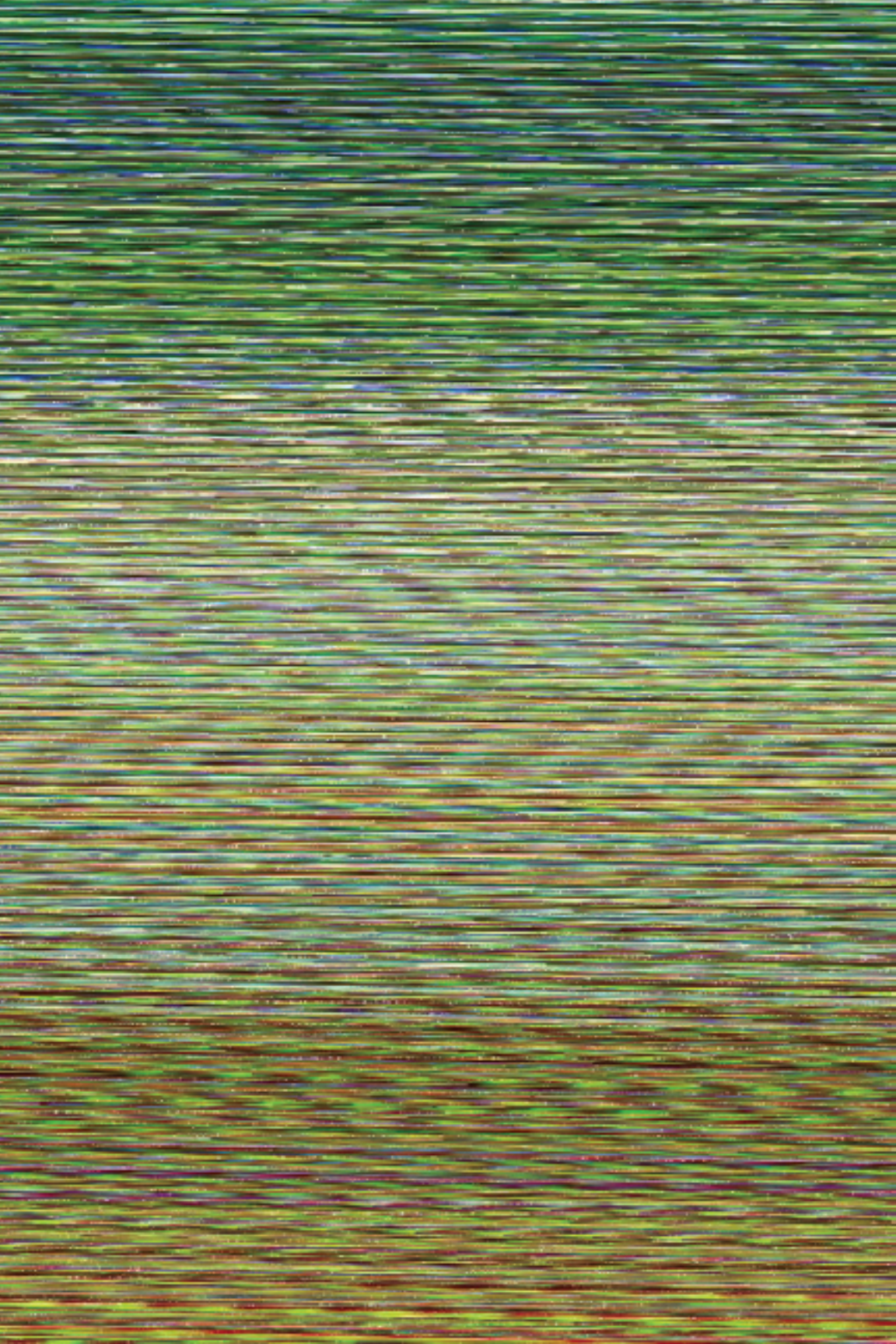
VINCENT BONIN / est auteur, artiste et commissaire d'exposition. Il a œuvré ces sept dernières années au sein de la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie, à titre d'archiviste. Il publie fréquemment des articles et présente des communications sur le recyclage des archives dans l'art contemporain. Comme commissaire, il a notamment organisé *Protocoles documentaires (1967-1975)* à la Galerie Leonard & Bina Ellen de l'Université Concordia (2007-2008). Cette exposition en deux volets investissait la figure de l'artiste comme travailleur culturel et gestionnaire de l'information, ainsi que l'émergence des premiers centres d'artistes autogérés dans les années 1960 et 1970. La publication accompagnant l'exposition paraîtra au cours de l'année 2009.

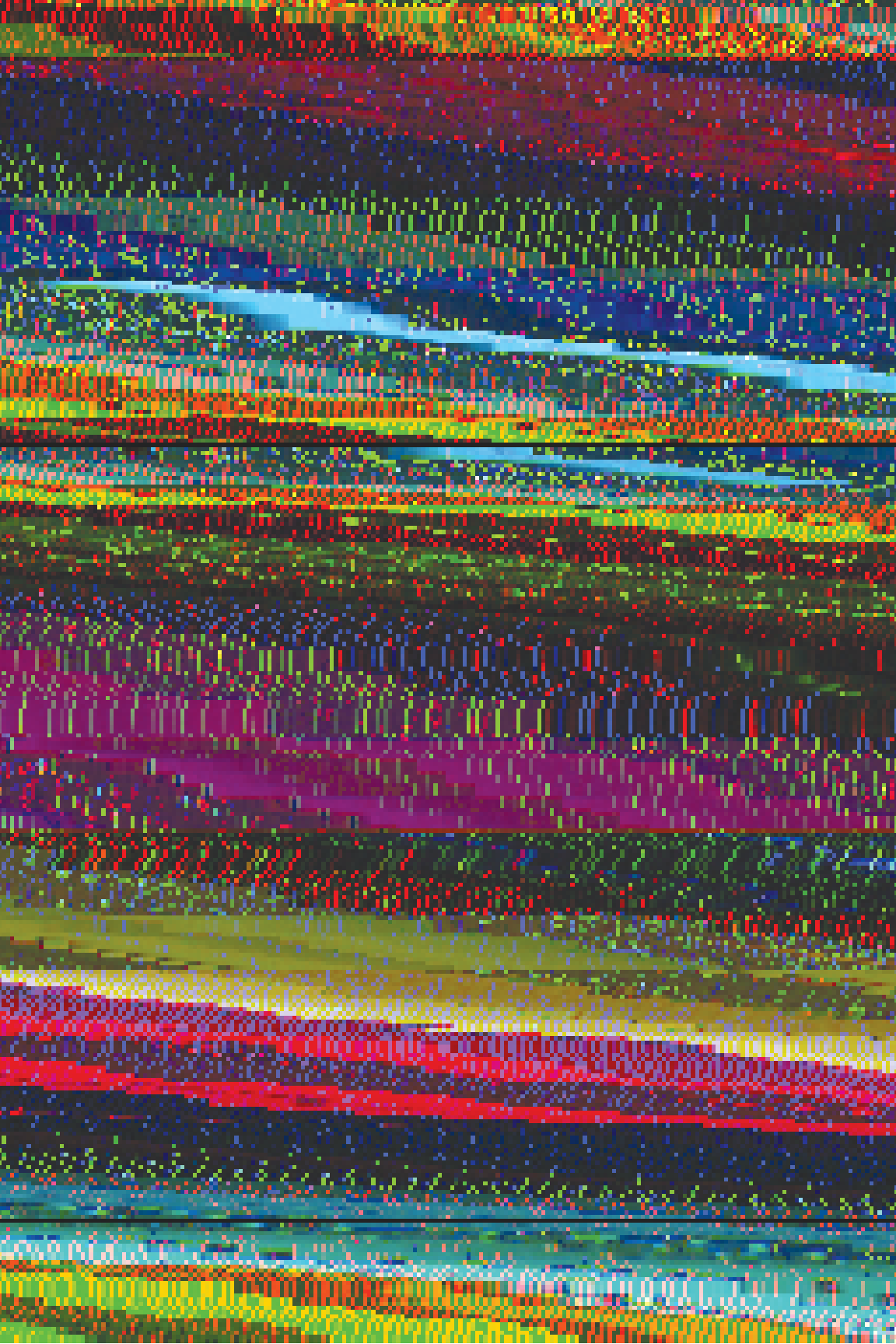
DANIEL CANTY / est auteur, réalisateur et scénariste en cinéma et en nouveaux médias. Collaborateur du studio DNA Media de Vancouver dès 1996, il signe notamment la réalisation de *Einstein's Dreams*, une fiction interactive. Au Banff Centre, il crée avec Sara Diamond la revue *Web HorizonZéro/Art + culture numériques au Canada*. Il est cofondateur de la section *Temps Zéro – cinémas en mutation* du Festival du nouveau cinéma de Montréal et, depuis 2006, il est le programmateur invité d'Interactive Screen, un sommet sur les arts numériques du Banff New Media Institute. Il travaille également en tant que dramaturge pour Marie Brassard. Très actif dans le milieu de la littérature et de l'édition, il orchestre, avec la complicité du Studio Feed, les ouvrages de « La table des matières » : *Cité Selon* (2006), *La Table des matières* (2007) et *Le Livre de chevet*, des collectifs publiés au Quartanier.

GRÉGORY CHATONSKY / est d'abord artiste en arts médiatiques, et a également publié, depuis plus de dix ans, de nombreux textes sur le sujet. Il a fondé, en 1994, un collectif d'artistes, incident.net, faisant partie de la première vague du « netart ». Il a réalisé de nombreuses commandes, notamment le site Web du centre Georges Pompidou à Paris et un CD-ROM sur la déportation et la Shoah. Il a aussi réalisé une fiction interactive pour la chaîne franco-allemande Arte, et enseigne les arts visuels et médiatiques à l'Université du Québec à Montréal ainsi qu'au Fresnoy. Son travail d'installations interactives, de photographies ou de dispositifs en réseau interroge entre autres notre relation affective aux technologies. Il est représenté à Paris par la galerie Numeriscausa, et à New York et Francfort par la galerie Poller.

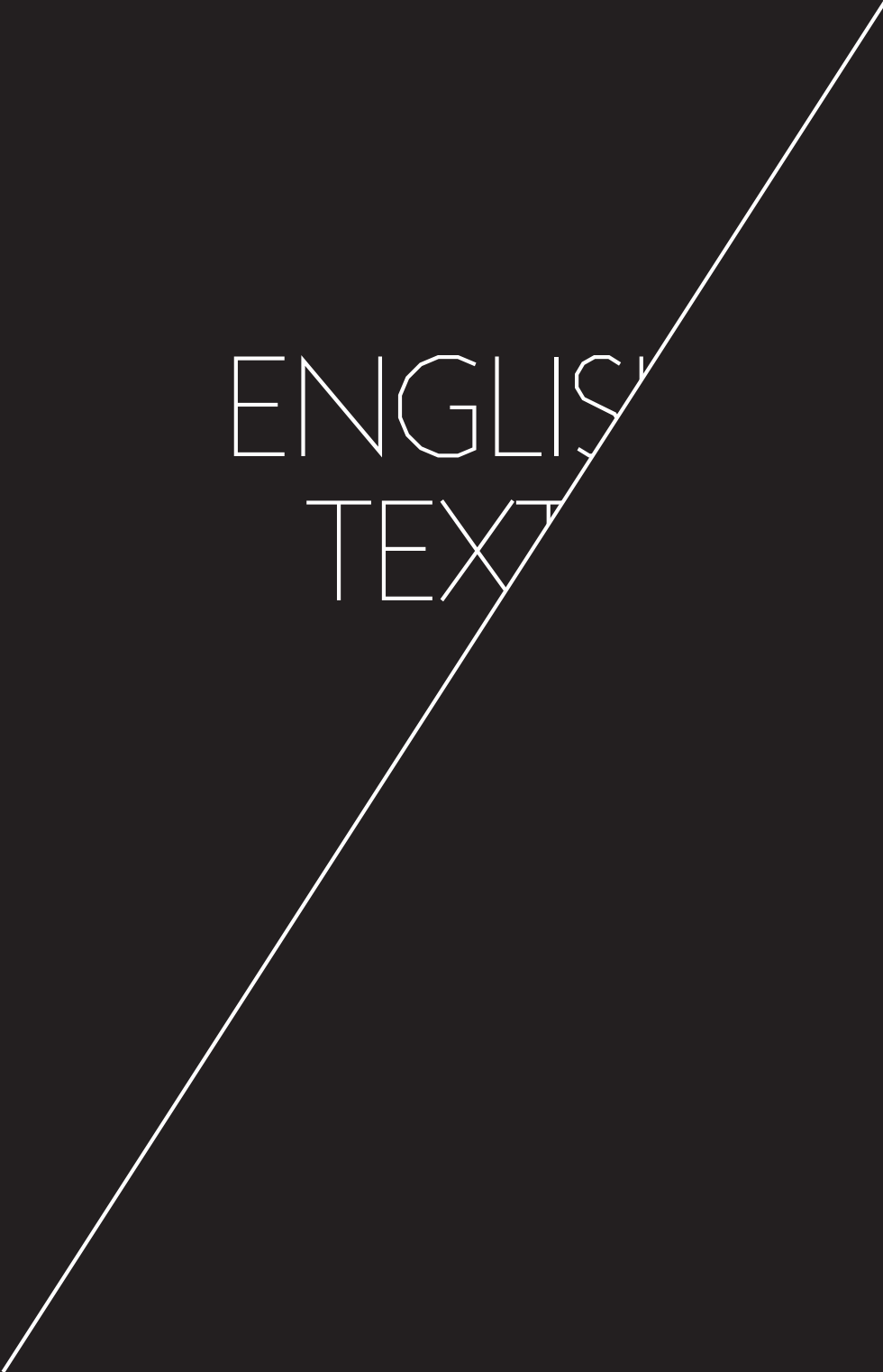
ALAIN THIBAUT / a participé en tant que compositeur et concepteur audio à diverses productions multimédias, vidéographiques, chorégraphiques et théâtrales. Sa musique a été présentée en Europe, au Japon et au Canada par la plupart des sociétés de musique contemporaine et électroacoustique. Il forme actuellement avec l'artiste numérique Matthew Biederman un duo évoluant sous le nom de Ray_XXXX, dont la première performance, *Pulse*, a été présentée au théâtre du Châtelet à Paris, puis à travers l'Europe et au Brésil. Ses travaux réalisés avec l'artiste visuel Yan Breuleux, sous le pseudonyme Purform, ont également été présentés dans les diverses manifestations internationales liées aux arts numériques. Leur œuvre *a_light* a d'ailleurs été primée au Prix Ars Electronica en Autriche. Il a fondé en 1999 Elektra, événement international d'arts numériques présenté annuellement à Montréal.



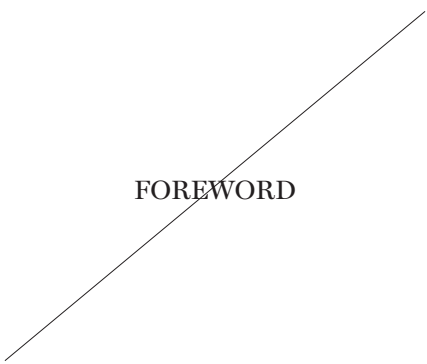








ENGLISH
TEXT



FOREWORD

There is so much to experience and discover in the artistic field as in life in general. Elektra was in fact born of the desire to expand my musical expertise into a whole range of other disciplines associated with art, technological innovation, and ideas.

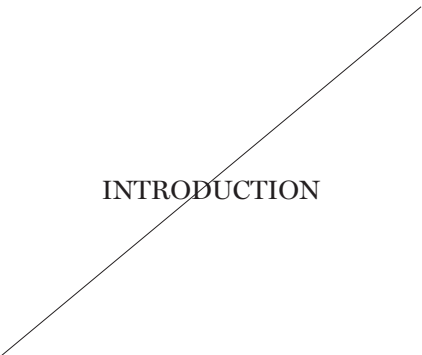
Elektra has for me always been a platform of expression for those wishing to explore new means of conceiving art and an arena for exchange, for the transmission of knowledge and for singular experiences. The most memorable moments remain the encounters with the artists and all the participants involved in this growing community of the digital arts and above all the artistic shocks, the driving force of creativity.

Elektra has evolved over the years thanks to the commitment and support of various artistic committees and boards of directors, our public partners who have continued to put their trust in us year after year, and our private sponsors, notably the Web design company Provokat, whose creativity has not ceased to amaze us over the past four years. Obviously, I would also like to emphasize the contribution of Usine C, a unique and exceptional venue where director and founder Danièle de Fontenay and her team are always ready to take up a new challenge. I must also send out a big thank you to the current Elektra team — Ana Ascencio, Nathalie Bachand, and Julia Frainier — thanks to whom Elektra will now be held for the tenth time. And the immense work accomplished by Carlos Correal and Émilie Boudrias, who have collaborated with us since the beginnings of the festival, should not be forgotten.

Moreover, I am particularly pleased that this collection of essays on digital arts will be included among this year's most recent creations coinciding with the festival. This project is of great importance to Elektra, and we are extremely proud to see it brought through to completion.

As for the next ten years, the framework is set for Elektra to continue its original mission — to reflect and anticipate artistic ideas and tendencies related to new digital technology, which is now inseparable from our daily lives.

ALAIN THIBAUT
ARTISTIC DIRECTION



INTRODUCTION

ELEKTRA_ESSAYS
ANGLES_DIGITAL_ARTS

To commemorate ten years of the international digital arts festival Elektra, *Angles Digital Arts* presents three texts by three authors, each of whom has developed his thoughts on aspects of concepts that are closely, but differently, related to issues of key importance to Elektra. Daniel Canty, Vincent Bonin, and Grégory Chatonsky here explore the digital question from various angles, presenting their individual perspectives on possible artistic and technological interrelationships, be they digital, electronic, or, more generally, *mediatic* — or even electric — in nature.

This publication was born of the desire to make a reflective contribution to the practice

of digital arts — however young this discipline may seem — and to do so by offering a voice to those closely linked with the field: those who pass through it and invest themselves in it in a parallel, complementary, and sometimes perpendicular manner. In this sense, it seemed stimulating to provoke an encounter between a theoretical standpoint, inspired and informed by practice, on the concept of “tra(ns)duction” (Chatonsky), a historical perspective exploring various media arts festivals (Bonin), and a literary essay in which the metaphorical principle of the machine is the driving force for reflection (Canty).

Since its beginnings, the experimental and experiential potential of digital technology in the domain of audio and visual arts has been at the forefront of Elektra. Yet until now, the practical dimension of presentation/diffusion/production was lacking a reflective element, based on practice and allowing an exploration beyond the known boundaries of experience. Clearly, Elektra’s tenth anniversary presents the perfect opportunity to initiate such a project.

Firstly, Daniel Canty, author and driving force behind numerous print, cinema, and new media projects, offers “Black Box, White Noise, Smoke Screens,” which treats the metaphorical principle of the machine, whose black box — the computer and the theatre — features as tutelary body. Elektra is considered here as a singular experience. Referencing two key moments of the 2008 festival — the opening and closing events (the *input/output* of the “machine”?) — the essay follows a fine, immaterial thread, leaning in places toward the philosophical, mythological, and metaphysical; the “meta” of the metaphysical being the “meta-artistic” (or “extra-artistic”?) thread through which we can return to the origins of the electric phenomena that heralded the arrival of the machines of the future. The essay unfolds in ten fragments, linking ontological intuition with the signification accorded to digital technology, where the “metaphorical machine” becomes the central conductive element of both minor and major narratives, and whose fragmentary presence is atomized even in the act of writing.

ELECTRICITY
AMBER_GOLD
METAPHOR_ECONOMY?
HISTORY_STORY_EXPERIENCE

What is retained from experience? The experiential dimension typical of temporally restricted events provokes a questioning of what remains, what was experienced, and how. It is clear that both in the memory and the archive *something* is retained. In “Media Arts Festivals and Experience Economies,” author and independent curator Vincent Bonin examines certain cultural events from a historical perspective, notably in regard to the experience after the event. Indeed, from the International Week of Today’s Music in 1961, one of the first interdisciplinary avant-garde events held in Montreal, until Elektra or Poland’s media arts biennale wro (to be held for the thirteenth time in 2009), there is a linear path whose traces delineate a reflective geography. At the core of this perspective, the central point of reference is 9 Evenings: Theatre and Engineering, a truly seminal event held in New York in 1966. The exemplary collection of works born of collaborations between artists and engineers that constituted 9 Evenings allows us to make several observations regarding what has expediently been named the *experience economy* — a paradigm explaining the causality of experiential intensification, notably in the artistic context of events such as Elektra.

EXPERIENCE_PASSAGE_TRANSITION
TRANSFORMATION_ALCHEMY?
ELECTRICITY_IMMATERIALITY
REDUCTION

Finally, media artist Grégory Chatonsky offers an investigation of the concept of *transduction*, using translation theory as the basis for his arguments. “Tra(ns)duction (The Perception of Information)” constitutes the foundation for a reflection on the “machine” as a mode of automated translation. Here, once again, the computer, generator and strongbox of operational processes, becomes the object under scrutiny, the questioning thereof being posed in parallel to the principle of mathematical

reduction, or digitization, through which art — essentially sound and image — passes in order to be transformed. In this regard, it is a question of considering *what happens to art* when it becomes caught up in the *feedback* of the interval, the indeterminate space of (inter) disciplinarity. It is by retracing and examining the steps leading to the antechamber of the machine — the black box of the computer — that Chatonsky removes digital arts from the confines of media arts and places it in the more general context of contemporary art.

At this point, the angle point, one must acknowledge the disparity that creates an undeniable distance between these three propositions and positions them face to face, thus establishing an interrelationship which generates a variable geometry for reflection.

TRANSIT
EXPERIENCE_ELECTRICITY
ELEKTRA?_ELEKTRA

For the past ten years, Elektra has been overseen by the non-profit organization l'Association pour la création et la recherche électroacoustiques du Québec (ACREQ). Founded in 1978 by a group of Montreal composers, ACREQ's mission was to present a series of annual electro-acoustic concerts with experimentation as their central motif. In 1993, Alain Thibault became artistic director of ACREQ. A composer of electronic and electro-acoustic music, he has always privileged the visual dimension in relation to musical creation. His marked interest in the interrelation between image and sound lies in his early collaborations in the domain of the performing arts, notably with the creators of Écran humain in the 1980s, followed by Carbone 14 in the 1990s. His exposure to a certain approach adopted by the performing and multi-disciplinary arts in the early days of multimedia fed his desire to assimilate sound and image through his non-narrative and non-linear explorations, to the point at which one could talk of audiovisual creation. Creative collaborations emerged from this artistic approach, notably in 1997 with visual artist Yan Breuleux as the duo Purform. They created, among other

works, *Black Box*, a multi-screen audiovisual performance, presented for the first time at Usine C in May 2003. More recently, he has collaborated with Matthew Biederman as part of the duo Ray_xxxx on a performance entitled *Pulse*, which was first presented in September 2006 at the Francoffonies's Québec NumériQ event at the Théâtre du Châtelet, Paris.

The early integration of multimedia works into ACREQ's concert programs constituted a key factor in the decision to found the Elektra festival. Influential works in this regard include the presentation in 1997 of *Motion Control Modell 5* (a work previously presented in 1995 during the International Symposium on Electronic Art in Montreal) by renowned Austrian duo Granular Synthesis, emblematic figures in state-of-the-art audiovisual innovation. In the following year, Luc Bourdon, director of the Montreal International Festival of New Cinema and New Media, invited ACREQ to co-produce three evenings of concerts and new media works within the framework of the Media Lounge.

In 1999, Alain Thibault founded the Elektra festival, an international event dedicated to the digital arts, presented annually at Usine C. Since its outset, experimentation and audiovisual innovation have been at the forefront of the event, all the while preserving a central musical element. Numerous established and emerging artists have contributed over the years to make Elektra one of the most significant events worldwide disseminating innovations in the digital arts. While audiovisual works represent an important element in the festival program, more and more emphasis is being accorded to media arts installations — audio, interactive, robotics, electronics, etc. Moreover, in this regard, collaborations with other venues, in particular the Cinémathèque québécoise, as well as Montreal's independent galleries and artist-run centres, have not only enabled the installation projects to be presented under the most favourable conditions but have also contributed to the forging of solid links and a feeling of solidarity at the heart of the cultural community. It is important to mention here that Elektra would be unable to present works

of such scope without the exceptional quality, especially in terms of acoustics, of venues such as Usine C.

Over the years, the festival has become an invaluable opportunity for networking, a prospect which will be no less important in the future. The International Marketplace for Digital Arts (IMDA), to be held for the third time in the course of Elektra in 2009, brings together artists and professionals from the domain in a two-day event held at the Cinéma-thèque québécoise. It is here that event creators, curators, distributors, producers, and directors are invited to present their works, organizations, and events via a series of presentations. The IMDA is the first international initiative of its kind, and it is important to underline the importance of its success and value to the extremely specialized sphere of the digital arts.

A new initiative was also introduced in the fall of 2008: Elektra_Lab, a thematic symposium held in Usine C's main auditorium, where creators and specialists from various domains related to new technology are invited to present their work and/or the results of their collaborations and research. An evening of performances rounded off the first day of the two-day event and represented a unique occasion to explore interactivity and new interfaces for audiovisual creation. Elektra_Lab intends to continue to expand on digital arts-related subjects and issues in the coming years.

These encounters and exchanges are thus precious occasions and fertile ground for fruitful collaborations and innovation.

ELEKTRA
EXPERIENCE_META_STATE
ANGLES

Elektra, held in the first 15 days of May, seems to herald the long-awaited arrival of spring, and peripheral initiatives such as the IMDA and Elektra_Lab, as well as this book, *Angles Digital Arts*, contribute to its vitality. This project, in its quality as a contemplative contribution, constitutes a kind of testimony or freeze frame of current thinking. And what form do these thoughts take? What geometries

underpin them? From which angles is the subject of digital arts examined? The objective of this book — a paper polyhedron, an object to be read — is to offer a necessary space for the ever-changing nature of these interrogations and hopefully propose some thought-provoking answers.

NATHALIE BACHAND
PUBLICATION DIRECTION

Thank you to Daniel Canty for his constant presence, insightful advice, efforts in reading/rereading the contents, and invaluable overall support.

BLACK BOX, WHITE NOISE, SMOKE SCREENS

DANIEL CANTY

TRANSLATION BY THE AUTHOR

It's cool. It's a multi-purpose shape. It's a box.
— *True Stories*, a film by David Byrne, 1986

UNIVERSAL MACHINE METAPHOR

For a few decades already, so many among us have spent their days strangely bent over, eyes roving and fingers flickering, one hand hovering over their work table, in front of what is called a “personal” computer. Ever since computing machines have come to surround us on all sides, become part and parcel of our work and leisure time, and come to greatly interfere with our daily communications, we no longer live like we used to, and we no longer think of ourselves as we once did.

The more we live with machines, the more we recognize ourselves in them. Although I am not one of those who can make a claim to their intimacy, I nevertheless am a man of my time, and I know that at present, with pen and notebook in hand, I can only lay down departure points, and that, before appearing on another screen, another page, the thread of my sentences will undoubtedly have to weave through the texture of text-processing software. These days, we no longer merely type with machines, we write with them.

I have been invited to write about the Elektra festival.¹ I know that through Elektra, sound and image, for a decade now, have summoned astonishing hybrids on the suburban proscenium of Usine C, and that the

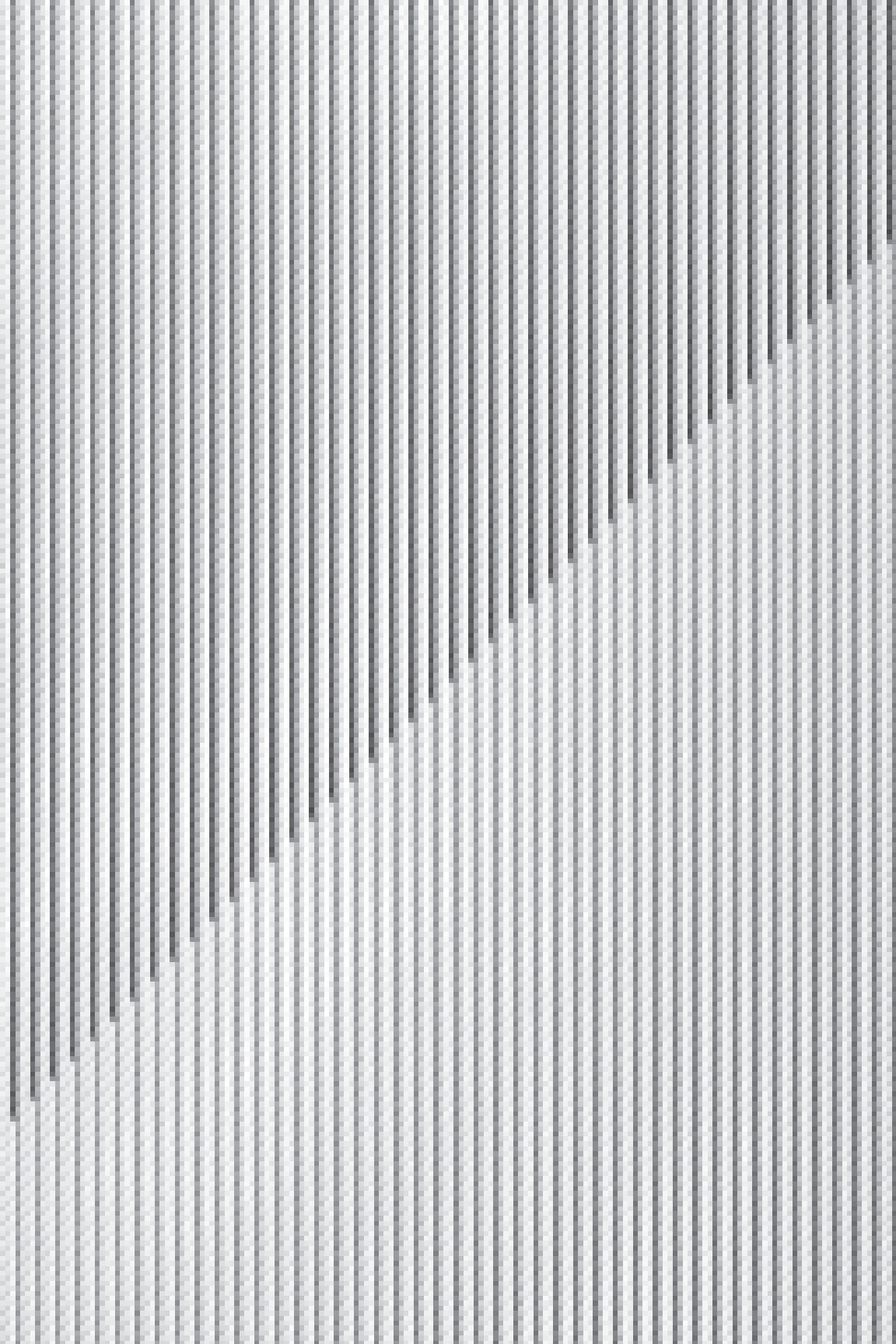
festival's female name echoes that of ancient divinities, and within the abysses of science fiction. This is merely a seeming contradiction. Arthur C. Clarke has in the recent past written that technology can sometimes seem indistinguishable from magic.² No need to wait for the furthest future to find applications for this statement, which has been identified, with a highly scientific zeal, and a deeply metaphorical impetus, as a “theorem.” Its encompassing vagueness is not foreign to the aesthetic confusion brought about by some electro-visual performances, where machines, multiplying effects whose *modus operandi* escapes the senses, take us back to certain mysteries. What images could preside over such an assignment? I can probably count on my computer, with its invisible and maze-like weave of circuitry, and its capacity to assemble and dissemble meaning, to help me thread my argument.

You may be reassured: I am not of the faithful who, prostrate — almost genuflecting — in front of the computer, gazing into its mirror, expect from the machine the revelation of a missing image of the soul. Those who wish for the machine to explain ourselves are numerous. When I look away from the screen and turn to the century that has just come to pass, and to the tumultuous cohort that has preceded us, I sometimes shudder at the imploring looks, entirely turned toward the future, that I seem to cross in the crowd. A century has passed where we have sought our lost soul in the machine, sometimes forgetting that the machine is not us, but only a thing which resembles us. What social science (are there any others?) has not borrowed, at one moment or another, an image from the machine? Before the computer became the metaphor of the century, psychoanalysis,

.....
1 I take this opportunity to thank Nathalie Bachand and Alain Thibault, my hosts and readers at Elektra, and to salute my improvised reading committee: Natacha Boucher, Ève Dorais, Julien Lefort Favreau, Félix Philantroppe, Simon St-Onge, and Myriam Yates.

2 “Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic.” This sentence is excerpted from “Hazards of Prophecy: The Failure of Imagination,” a 1961 essay collected in *Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible* (London, Victor Gollancz, 1962). Although I have been cognizant of this sentence since my teenage years, I had never verified its source until now.





powered up by the differential of desire and repression, evoked a combustion engine. Cognitivism, that elegant semiotics of consciousness, obstinately in quest of a universal grammar (humanity's lost instruction manual?), sought to decode the languages that program us. The sociologist or the economist, at their most convinced, when they wish for a calculation to save society, have dreamt of a supercomputer that could do their work in their stead.

Invention bounces from eureka to eureka, and every progress, if it lands us elsewhere, continues to obey the unpredictable rules of an unknown game. In this secular century, where the end of the world has been rechristened Entropy, where evolution writes a cruel serial in the language of statistics, and where the Hippocratic serpent coils around the ladder of the genetic code, one of our intuitions has definitely been confirmed: that consciousness and the body are not separate things, that we do not know exactly what is the body, nor what is consciousness, and that no representation of ourselves, whether past or future, can fully account for our full being.

Do those who entertain, by demonstrating the malleability of the machine to their will, the illusion of a mastery over the world allow, deep down in themselves, that their ultimately *personal* relationship to the machine and its languages is not only logical? That it feeds on a strange passion that guides them, through the maze of their understanding, in quest of a way out of themselves? It is easy to forget, when one subscribes to the moral of that tale, that the machine is not, and will never be, ourselves, but forever and always a simple thing that we have fashioned in our image, heedless of certain embarrassing details.

I might be expressing myself with a surfeit of emotion, but it seems to me that, if machines share with us certain familiar airs, we must not count on them to explain ourselves away (they do not even know who we are), or, if one is of that persuasion, to give us back our souls (they have not taken them away from us). As long as time exists, there will be images.

The era of giant calculators, where the computer cast on human society the shadow of a coming world order, has ended. Back then, the

computer represented an inaccessible image, abstract and majestic, of perfect governance. In its evolution, the computer has tended, since its beginnings, toward dematerialization, as if it sought to subvert the codes of matter and meld into the subtle order of images. The miniaturization of processors has multiplied software powers and brought about the development of visual, haptic, and otherwise sensorial interfaces, which have converged to bring the computer closer to our daily lives and, ultimately, to personalize it. To the machine as unique metaphor, as artificial and omniscient brain, infinitely logical, single-minded, and gigantic, we can now oppose the image of the machine as image mill, a metaphor generator that obeys the intimate fantasies of its user. Nevertheless, the machine remains logical. It is our expectations of it that never were. The computer, this supposed "universal logical machine," that reassures the faithful on their code of behaviours and sets them on the straight and narrow path of thought, has become a universal metaphorical machine, generating a continuous current of images of ourselves, flowing from the fantasies of the species and feeding back into them. Herr Wittgenstein, danke schön: it is the world, in its factual diversity, and not logic, that is always the case.³

ELECTRIC ART

The binary code has confirmed the marriage of logic and illogic. The hybridization of logical machines and electric arts was predestined. Today, the computer occupies, in the palette of the contemporary arts, a more enviable position than most of the instruments of the muses. Should we be surprised that the electric arts, which were birthed far before the advent of the computer, made their first appearance quite close to the spirit table? Gramophones,

.....
3 Speaking neither German nor machine, I have always read the English incipit of the *Tractatus Logico-Philosophicus* (written in the trenches, published in English in 1922), "The world is always the case," like the opening of some strange novel of detection, devoid of plot, written in code.

player pianos, cinematographs, radios, and other signal devices gave us back our voices and our images and rekindled the faith that our lives could continue outside of ourselves. Eternity constantly shifts faces, and each of these instruments is based on a technique for the conservation of time, or at least of a certain time. Let us hold to this truth: we are creatures of time, and not only of our own time. At the instant of this writing, I am almost certain that a penultimate computer does not program, near the terminus of all things, some simulated parousia. The mysteries of the machine renew ancient ruses, that comfort us in our destinies as mortals. Its illusions share some traits with those that guided the surges of ectoplasm in spirit lounges or, a long time before, the tricks by which thaumaturges animated idols, giving voice and body to the gods in the obscurity and smoke of their temples.

The artifices of intelligence wind their wayward ways. The soul is a metaphor. The computer, a metaphorical machine. Metaphor: this feedback loop of poetics, short-circuiting transparency, distancing itself from its object to come back to it by other paths. As long as we will be human, we will live with more or less faithful images of ourselves. Consciousness relentlessly seeks to recognize itself outside of itself. In the soul, in the machine. Who are we without them? Who with them? I abandon myself to a reflex reaction, and conclude that subjects or objects are always hybrids, that any metaphor is impure, that to err is human, and that machines also are human.

THE HOLE OF METAPHOR

Some images, once summoned into being, no longer leave us. Pen in hand, I stood hesitating at the entrance to the labyrinth. There is only one solution, to at last assuage our grief for our souls: to abandon ourselves to images more improbable still.

Here I am, bent over the keyboard, navigating between the twin hazards of Tendinitis and Scoliosis. Seeking what? The screen into which I gaze does not reflect only my image.

Beneath its light, a gaping hole, a mystery: ■. I seem to recognize, among the electromagnetic confusion of signals, ancient images silhouetted: those of divinities we declared forever lost, but whose substance, despite the ardour of our denial, endures still. How can we escape their attraction? I am adrift, sinking into the hole of metaphor. My wayward soul has preceded me there. Ariadne, Elektra, I come to you, invoke you. May your names guide me.

HER NAME IN AMBER

From Eve and Adam we know that names hold onto things by miracle only. These days, the appropriateness of the “new media” moniker is less often debated than in the recent past. “Interactivity” has become of lesser note. That being said, entire careers have been built on the right use of these terms, and they have allowed the delineation, in places where that matters, of symbolic jurisdictions (and, thereon, the itemization of state subsidies). Their use refers, with more or less vagueness, to a set of practices where the computer plays a structuring role in the shaping of diverse “contents.” In fact, the technical nature of the terms “new media” and “interactivity” is so vague that it becomes metaphorical. So let us take them for granted, and go back to natural language. What interests us, in any way, is to touch the interface, where the differences between subject and object are flattened out and confused.

Words, when we let them speak by themselves, teach us things about things that they ignore about themselves. Let us for a moment forget Ariadne, who is waiting for us at the exit of the labyrinth. Elektra has a name and heart of amber. In remotest Antiquity, Thales strokes a splinter of yellow amber. Beard up! Sparks! Objects attract beyond our will. *Elektron, alektron*: amber, electrostatic, electricity.⁴ Drop of resin. Insects in still time. Electricity takes its name from a substance neither mineral nor liquid, suspended between two states, existing at the interphase, to borrow from the lingo of chemists. Tear of memory, suspended remains of time, love tear, ingredient of the philters of

Eros, tear flowing from trees, a sadness grown in the bellies of wailing whales, amber, with her body electric, is the metaphorical and sentimental agent of astonishing similes.

Are things tearful because they ignore their true names? Galien, Aristotle, and other ancients whose names are now forgotten interpreted electric phenomena as the result of a differential between earth and sky, the ground, on humid days, discharging a humour toward the god-laden skies of the ancient world. At the advent of electricity, it was believed that current circulated through a liquid-like medium. These conclusions proved erroneous, but their evocations contained some truth. Theory of humours: electrical current reveals the kinship of thunder and our nervous influxes. Earth and skies, amber at the interphase: the growing refinement of micro-processors has brought engineers to develop methods for printing circuits by deposition, a process by which a substance passes from its gaseous to its solid state without a phase intermediary. A cloud moves over the circuit board, draws connective cross paths, and dissipates.

Ancient divinities momentarily metamorphosed to influence the course of things. Electra also is a metamorph. Long ago, she is ten, and of royal blood, which does not come without difficulties. Her brave father, returning from the front, is killed by his wife's lover, for a place upon the throne and in bed. Enlisting the help of her brother and future husband, Electra avenges the death of her daddy. The mythical have such family histories. In the 20th century, Miss Electra lends her name to a locomotive or a super-heroine in a sexy jumpsuit. Scandinavian music publishers and the founder of a Montreal festival alter the name with the lightning bolt of a *k*, harking back to the Hellenistic fury of the young lady. The darkness of Usine C comes to evoke that of ancient temples. The thaumaturges that work them sport the names of superheroes, of uncreated technologies or of nonexistent techno-corporations.⁴ They speak machine, German, English, or robotic. In its millenial resting place, Thales' beard rises again. Technology imitates the powers of ancient divinities. The ghost of the machine metamorphoses to pass into our bodies.

Ariadne, where are you? In its entrails, the computer, this hybrid with whom we have chosen to live, multiplies the image of the labyrinth. Let us get lost for a moment. It is possible to escape from any labyrinth by dragging one hand along its walls, taking good care not to lose touch with the surface. This operation allows, in a way, the folding back of volume into a surface, and to blind recomposing of the architect's blueprint.

A labyrinth, alas, is not only a topological problem. The operation, it must be said, is mostly notional.⁵ The story states it: the monster was bred before the maze was drawn. Monsters can be found in any profession. *Technè* is close kin to ruse, by etymology and inclination, and certain engineering stratagems — for example, walls that are mobile or, even more sinisterly, electrified or embedded with sharp objects — will soon take care of this theoretical ploy. Nevertheless, the notion is sound.

Let us not fear monsters. After all, they are said not to exist, or so little. We have the hope of the hero, to meet the Minotaur and vanquish it, and the hope of being expected, at the exit, the convoluted thread of our argument in hand, by Ariadne, or another. Our desire is, after all, to leave the flatness of the plan, and to enter the labyrinth.

Humanity entertains certain doubtful beliefs. It condemns what does not resemble it to solitude. Myth has a tendency to even out the details of reality in order to better convey the mystery of the world. It is most instructive to once again follow the expected course of the story, which is reminiscent of the plot of a video game, amplified by that of a soap opera. The computer catches up with us at every turn. Stories are ever repeated and recomposed. The

4 Electricity takes its name from amber. Amber, for its part, derives from the Arabic, perhaps tinted with Spanish, *anbar*. In the history of languages, things and their names freely exchange their roles.

5 In 2008: Optofonica, Raster-Noton, Feed, Turbulence Sound Matrix, Paper Cup Telephone Network, and so on.

6 To when does your last visit of a real labyrinth date back? I bet the monster was missing.

Minotaur is the impossible child of a god transformed into a bull and an adulterous queen. The king orders the construction of the labyrinth by Dædalus, patron of engineers, to hide his little monster. Half-god, half-mortal, half-man, half-beast, bovine head or body, no matter what way we look at it, the Minotaur is only half-human. Its singular solitude, which he avenges by devouring young people, conjugated with Ariadne's passion, seemingly justifies the murder of this mythical, more or less human being.

In front of their television, suburban gamers are brought up to believe that, if their family turned out as bad as that of old Minos (or dear Electra), they would know how to get out of the mess. The soul, once lost, becomes monstrous. We have to deal with it. We enter into the obscure and mysterious world of the labyrinth, a proof of love in hand, to vanquish the solitude of monsters. The question remains: when the hero, armed with a sword, perpetrates his triumphant and murderous gesture, a gesture justified in the name of humanity and love, an impersonal gesture, a simple matter of survival, does he fathom, in the gaze of the monster, the flicker of a soul? Some questions are better left unformulated. Theseus emerges victorious from the labyrinth, weds Ariadne, and together they forget that the monster was not only a myth, but that shameful half-brother hidden under the stairs, in the details of the architecture.

Game over, bro. Myths, like video games, are stories of eternal return. It's time for another family dinner. The teenager turns off his gaming console, climbs back up from the basement, dreaming of his imaginary girlfriend, anguished by his minotaur soul, and doubtful of ever being able to pacify it. Apparently, it is much easier to escape from the labyrinth than from our family stories.

THE UNDERGROUND CITY

Enough waywardness. I am now an adult. Montreal has its royalty and its underground. Each year for the last ten years, amber lights have come aglow in an obscure corner of the city. Elektra appears at Usine C, ancient factory

transformed into a theatre, rich inheritor of a time when Montreal was the North American capital of the theatre of the image. Now the city, with its multiplex festooning of festivals, is one of the radiating and magnetic fulcrums of the world's electro-musical scene. Images are no longer as they once were and, although the story has traded its characters and its plot for the rhythm of new, vibrant images, catharsis continues to operate.

Numerous among us Montrealers have subterranean origins: we grew up deep in the countryside, or suburban basements, where we fed on the ambrosia of foreign music and culture (believing that, in the world to come, they spoke English), with a clear propensity for what seemed to exist nowhere. The founding myths of Quebec, those of the Conquest and the Great Darkness, sung in our Cégeps, could also belong to a fantasy novel or a rock opera. Montreal discovered the planet in 1967, at "Man and His World," a science fiction city (soon to be destroyed in the name of a more realistic future). Heavy metal, post-rock, and Teutonic operas share some family resemblance. The local proponents of the theatre said to be "of the image" owe as much to progressive rock as to the Tanztheater, and *The Dragons' Trilogy* could have been the title of yet another *Lord of the Rings* rip-off. Headphones on, game control in hand, the teenagers of the 1980s remade the myths of their parents in their own image.

Could a myth be just an image that survived its first manifestation? Elektra is also a theatre of the image, but pursues another alchemy, closer to a kind of abstraction. The artificial worlds deployed on its stage invite us to go back, on other terms, to the imagination of nowhere, the inheritance of our common darkness. As early as the 1970s, electro-acoustic music flowed into the sound labs of Montreal. But we no longer have the machines we used to have. Some of the basement subterraneans, suburban science-fictionaries, grew up to feel a great dissonance, losing the tune of their prog and metal fantasies. They left their hideouts and ventured into the sparse, radioactive soundscapes of the time after, in search of long-lost, mythical complexities. Pneuma. Cognition. Circadian rhythms. Feet set, gaze aglow, they vibrate in time to the

beating heart of a machine. All souls as one in their lair at Usine C, temporary beatbox, they recognize each other in the darkness, cognizant of the underground.

BLACK BOX

Which way into the labyrinth? Sometimes, in the blueprint of a circuit, the details of a function, or the subtlety of an operation, exceed the resolution of the code of representation. At this turn in the system, the draughtsman inscribes a black box, small inky rectangle, or square (■) that invites, in the labyrinth of the blueprint, a somersault of scale.⁷

All that remains of some knowledge are images, and we are none the worse off for that. Since I am not an engineer, an intimate of the blueprint, I construct something else from what I am given to read. I see in the black box a symbolic switch, that can take reading in opposed directions: if the black box indicates a shortcut, by which representation arches over the holes in its argument, it also conveys us to look closer, and to sound out depth in order to, why not, plunge into it with both feet forward.

A black box appears at a turn in the labyrinth, and the hope of finding a way out of Flatland⁸ is rekindled. Or is that only another trap opening underfoot, in the unending game of snakes and ladders that is representation? Whether we linger in defiance of its opacity, or whether we accept it blindly, the mystery of the black box, from a surface point of view, is entire. In one case or the other, one must seek elsewhere to solve its enigma.

Where the black box appears, subliminal, supraliminal, the code overflows — the black box decodes. It appears and, by its power, the equation, the process, makes way for metaphor, and the labyrinth welcomes the image in its heart.

■: hole of metaphor.

Let us wait a minute before passing through there. One step away from the plan, a mysterious exchange occurs. What goes into the black box emerges transformed. In the language of cybernetics, one talks of input and output. But data is not the question in this case. This

is a matter of interpretation. The language of theatre tells of entrances and exits. Secret passage. Backstage tricks. Wall-less closet. We recognize these tricks, and are willing to accept them. Some illusions are necessary to keep us in motion.

Here we are passing eyes, heads, and then our entire bodies, through the hole of metaphor, sliding, by homonymy, into the theatre, where the black box names the neutral, contemporary, and multifunctional place that precedes representation. Homonymy makes a shift in scale possible. What is big, what is small, turns back on itself, ready to exchange roles. Only invariant: the mutability of representation. Snakes, labyrinth, ladders. Elektra, I edge toward you.

THE ROMANCE OF OBJECTS

In the black box of Usine C, the curtain rises on Elektra. Volume surrounds us on all sides. The space, emptied of its seats, is of an amplitude that we did not suspect. The stage is high. The screen, monumental. Wires snake along the floor, to the control board, perched on a low platform, in front of the stage.

Which way to turn to really understand the performance? On the stage and at the control board, there are two men surrounded by machines,⁹ intent on their secret task. The darkness is full of a sonorous, perfectly balanced volume. *I can hear whispering at the back of the room. The humans are at it again.* At the perimeter, in the dark, there is talking, but it's hard to hear and to see, so perfectly does the

7 It is to a literary theorist, David Porush, in *The Soft Machine: Cybernetic Fiction* (New York, Methuen, 1985), that I owe my definition of the black box. I metaphorically trust him.

8 Edwin Abbott's novel *Flatland: A Romance of Many Dimensions* (1884) tells the story of a square lost in love who discovers the limits of its own world.

9 They are the Swiss Pe Lang and Zimoun's *Untitled Sound Objects*, on Wednesday, May 7, 2008. The sonic and visual motion of minute metallic objects on motorized panes of glass is amplified and projected in the performance space. If it wasn't for the machinery apparent on stage, the operation would be irreproachably discreet.

pulsation of sounds and images fill the room. The spectacle does not depend so much on the virtuosity of the performers as on the technical perfection of the apparatus that envelops them, and us along with them, on the cadenced triggering of devices, ordinary joy of the technician or the engineer. It is not the *avant-gardism* of the process that is interesting: there is no avant-gardism, only a technical precision, a virtuosity without virtuosity, an impeccable execution within a given constraint, that expresses a will to meld into the matter of the work.

I am standing next to one of the speakers, stage left. I can feel my clothes vibrating an inch away from my body, like a second skin enveloping me, attempting to detach itself, at Elektra's invocation. The image is a monumental, inhuman evidence. In front of me, on the stage, the two men equipped with machines face each other around an elevated table, where tiny objects jumpily jag out. Intent on their task, it seems as if the two men are playing table soccer in slow motion. They never turn toward us. On the screen, in a miniature landscape, sparse and rocky, framed by a grid of metal wires, fragments of mineral appearance are moving toward one another, guided by the tension of an abstract song of love. I am reminded of *Onyx*, an animated short that starred only rocks, presented in the animation show *Bagatelle*, on Saturdays of old. The scale suddenly shifts: this electro-acoustic instrument vibrates in accord to strange frequencies, provoking the slow will, the romance of objects. It amplifies the enigma of an underworld, inhabited by imperceptible forces, and exposes unsuspected images to our conscious attention. There is a process to decode, of which the musicians, incorporated in the system of objects, act as the revelators. When one object, nervous, tensed along its trajectory, finally reaches the other, the human assembly applauds this tiny victory. Our two geomusicologists at last turn toward us to salute our presence. The virtuosity of the instrumentalists is balanced on a fingertip, hangs on a wire. One must finally ask, challenged by the neutrality of such a performance, why we, or the performers, are here? Would it be possible to thoroughly submit to the analogue form and flow of musical matter? Neither the

stage nor the control board are the true places of the performance. The sound and the image, and us in them, are its unique loci.

To evacuate the message in the name of pure sounds and images can have positive effects. If there is no message but the code, its music, the system erases its user. We understand what hides behind the interface, in the opaque casings of personal computers: an electrical machine, conjugative and disjunctive. To enter into the black box is to let the code stream through us, thinking that we have passed into the image, to the other side of appearances, where one becomes an echo chamber for code. To speak of a box is to speak of content. It would entail that the machine is empty, uninhabited. No matter how dark it is here, it is easy to see, or at least feel, that this sensorium is pullulating with presence. Obscurity is overpopulated with ghosts. The code propagates, passes through our pores, and my pants have emotions in my stead.

*Humans, set your pants on stun, and start not dancing.*¹⁰ Each performance presented on the Elektra stage is subsumed by the gigantism of the same sound and visual system, the same excess in scale. Inside this space, incorporated into the sound system, I remember that Elektra takes her name from a stone of stilled time. Images must be larger than our lives, sounds louder, in order to turn us inside out, and to convince us that we have passed into them. Suspended in a sound as if in amber, we believe that we have become images. Machines are not what we are, but they resemble us.

WHITE LIGHT, WHITE NOISE

The lights on stage defy the opacity of codes. The monumental screen turns the darkness inside out like a glove, makes us see what lies behind, even if it is invisible. We are left to feel it. Is there something at stake for us in the problem of the humanity, and the emotions, of machines? Our mingling, our intermingling with it tests its integrity. Antennae. Receptive surfaces. Interfaces. Humans. Humans. Humans. The music of code passes into us.

We deprogram it, by receiving it like an idea, a concept of our bodies. Distension, extension of feedback. Code turns back on itself, catches its own tail, decoded. The thaumaturge who once haunted the back of the screen has left his hideout. We have to do his work in his stead. A light hints at the electrical ghost that haunts the heart of machines. He issues forth from the other side of the screen, from the depths of the black box. We have been denied access to the other side of things. Sounds and images merely pass through us, who will not pass into them.

White light. White noise. Of a colour that erases them all. This prismatic precedence expresses the will to distance one's self from all that can be called the blues: all litanies for the appeasement of the soul. *Whatever colour it's coated in, the blues remains the blues.* It is not so easy to escape from ancient images of ourselves. When music borrows its language and its images from the machine and its mathematics, it no longer seems to speak human. However, what is certain is that it does not really speak the language of science, and that it says nothing without us. A cognitive music, constructed from idealities, from wires and waves, resembles a certain kind of thinking, but not any kind of thinking. The binary code is made manifest in black and white. Music can be deaf to its own usual melody, dismembered into a flow of cognitive units, but it still reveals an emotion: that which consists in negating them all.

SMOKE SCREEN

On the last day of Elektra, I enter a world covered with smoke,¹¹ where I am to lose the bearings of my body. As a prologue, 3-D characters, which bear a family resemblance to the people of archaic video games, float in an absent greyness. These projected, emaciated, video-amniotic bodies prove nothing about my own. I do not become them, do not join them, by sitting here, still in my own skin.

Those who have emerged from suburban basements come from a world without stars. Philosophy sometimes seems to be a branch of science fiction whose characters are purely con-

ceptual. Years ago, in a basement in Lachine, I read, in a slight posthumous book by Edmund Husserl, an essay, "L'arche-originaire Terre ne se meut pas,"¹² where the phenomenologist describes the human experience of a world covered in mist. In this or such a world, Husserl asserts, our sensorial compass lies at the heart of ourselves.

I am surrounded by smoke and fury. I see specks inside my own eyeball. *Forget the outer planets. If the stars were to flicker out, I would live on the surface of my own eye.* It's been a while since *la Grande noirceur*. Long before, subterraneously, I read Husserl, and imagined a world covered in smoke, where we still recognize ourselves as ourselves. I admit that the phenomenologist and this previous version of myself are right. The concept of the world remains whole, no matter what we subtract from it. *Headbanging without a body.* In the smoke I remain, wishing that the protocol would calm down.

I will not surrender to this aesthetic as if it were the truth. Metaphors can speak the truth, because they say what they want. Vague correspondence of codes to the objects they are dissimulating. Between transparency and opacity, the relationship goes astray. Magic and technology become indistinguishable. Electricity is a humour risen from the earth. Amber is and is not a stone. Machines are and are not ourselves. Smoke passes over a circuit board. Connections are imprinted. A cloud passes. A labyrinth appears. Earth is motionless. I have my body, my one and only body. Monsters.

10 Pants percussing with the frequencies of the performance, I start to think of the mythical setting of *Star Trek* phasers, laser homologues of the "Vulcan nerve pinch," which, through a subtly calibrated ray, paralyze one's extraterrestrial opponents instead of bluntly disintegrating them. At a certain stage, technology and magic become indistinguishable, don't they?

11 I entered into the world of *Feed* by Kurt Hentschläger on Saturday, May 10, 2008, at 23:59. This experience proposes, by filling up the Usine C black box with smoke, stroboscopic light, and sound waves, a "deregulation of all the senses."

12 "Ark-of-origins-Earth is motionless" corresponds to the "Translation of text D 17," published by M. Farber in 1940 in *Philosophical Essays in Memory of E. Husserl*. It is worth noting that, in stellar catalogues, the stars bear names like D 17.

Maelstrom. Metaphors. Myths remain mythical. White noises. Black boxes. A sentimental agent is necessary to lead me into the heart of the labyrinth. Here is Ariadne. There Elektra. I become an image so I can weave through my sentences. At last I know that there is nothing on the backside of images, that they imprint themselves in me only to dissipate in a blue mist.

MEDIA ARTS FESTIVALS AND EXPERIENCE ECONOMIES

VINCENT BONIN

TRANSLATION BY LOUISE ASHCROFT

Media arts festivals take place recurrently, presenting a representative selection of works produced in the interval between two dates in the calendar. Their sequence leaves one to imagine a chronology in which one can follow changes in cultural practices in direct relation to the appropriation of new technology by artists. And yet, contrary to other fields of digital culture that generate excessive discourse, the institutional framework of the festival has barely been theorized upon and, to a certain extent, has even been trivialized.

The commission of an article to be included in a publication celebrating ten years of Elektra therefore merits an examination of this historicity. I will not compensate for this shortcoming here, yet my contribution will explore the connections between the transversal history of these events since the 1960s and the updating of the concept of aesthetic experience that they encourage. In the early days (1960-1975), the festival provided a platform for experimentation in regard to works marked by the hybridization of disciplinary categories. However, by the end of the 1970s, it had submitted to a new taxonomy, allowing certain practices modified

by new technology to be circumscribed into a distinct field of contemporary art.

(INTER)DISCIPLINARY ATOMIZATION

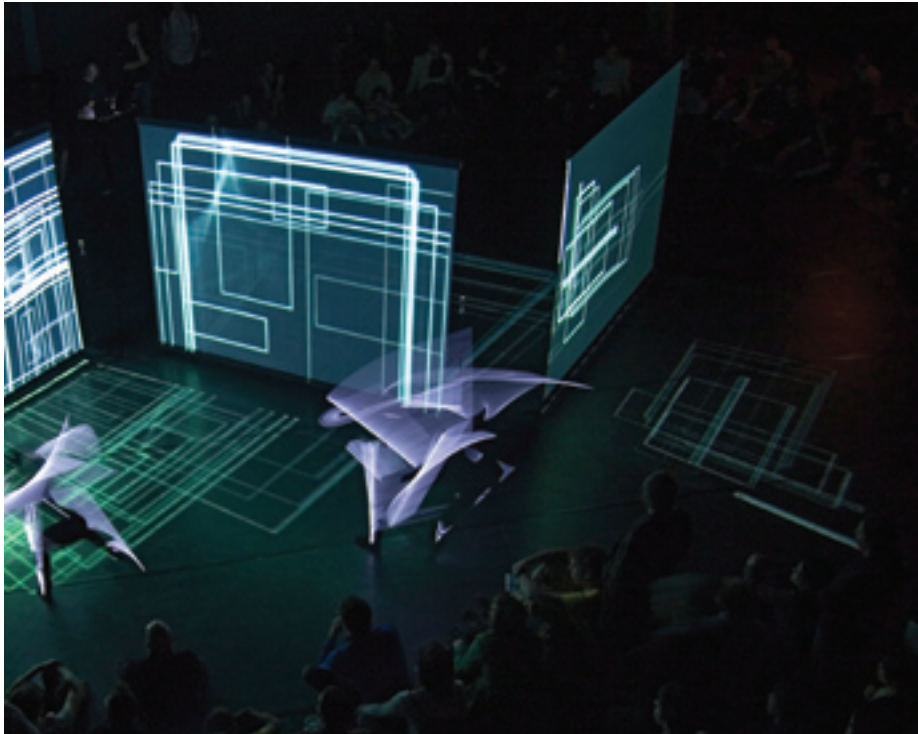
Piotr Krajewski, cofounder and director of the wro Foundation (Wrocław, Poland), has published one of the few genealogies of these festivals to date. Although incomplete (it neglects the 1960s and 1970s and confines itself to the European context), his attempt reveals the dialectic between the inclusive character of these events and their will to create particular contexts.¹

Festivals uniquely dedicated to video proliferated at the beginning of the 1980s (Video Art Festival, Locarno, 1980; World Wide Video Festival, The Hague, 1982; Videonale, Bonn, 1984; Semaine internationale de vidéo, Geneva, 1985; Videofest, Berlin, 1988; etc.). Their program selections resembled those of film festivals in that they juxtaposed hand-picked productions with thematic selections established by the curators. Toward the end of the decade, the commercialization of digital imaging software and the emergence of interactive installations prompted several events to grant single-channel video second place (some of them even went as far as changing their names: Krajewski cites the Berlin Videofest, which was renamed Transmedia and finally Transmediale). New events also came into being in the wake of audiovisual festivals, presenting works which were later to be classified as audio art (Audio-Visual Experimental Festival, Arnhem, 1985; wro Sound Basis Visual Art Festival, Wrocław, 1989; etc.).² It was in this context that the first

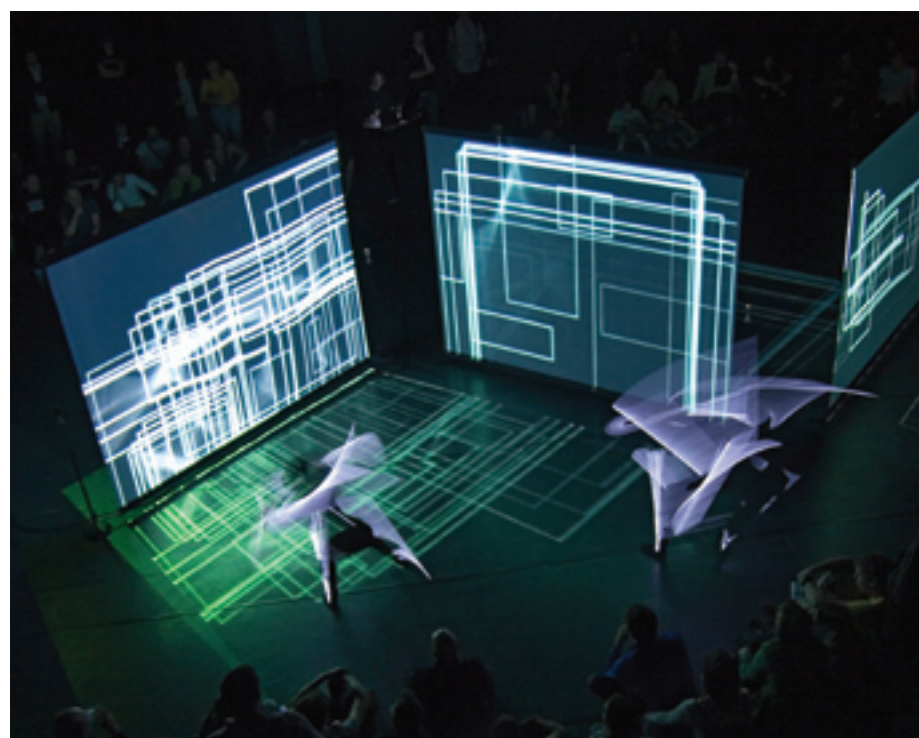
-
- 1 Piotr Krajewski, "An Inventory of Media Arts Festivals," *Data Browser 03, Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems*, New York, Autonomedia, 2006.
 - 2 Alain Thibault founded Elektra in 1999 with the aim of programming practices barely represented within the categories established by Montreal's contemporary music institutions. He asserted his wish to distance himself from the idea advanced by acousticians that the addition of visual elements might constitute a strategy to mask weaknesses in musical composition (private interview with Alain Thibault, December 9, 2008).



-2006-
EDWIN VAN DER HEIDE
LASER SOUND PERFORMANCE



-2006-
LAB(AU), RES PUBLICA & MARC WATHIEU
MAN IN E.SPACE





-1999-
MONTY CANTSIN
EXECUTIVE MACHINERY

multimedia performances were also presented using laptop computers.

The democratization of the Internet generated change toward the mid-1990s, with a boom in proposals created expressly for dissemination via the means of networks. Several events thus found their distinctive means of expression therein. Screening rooms started billing programs, performances, and conferences, while other suitable venues — often spaces with a social function — welcomed interactive installations and works from other disciplines, including Web art, using computers for their transmission.

Contrary to expectations, this hybridity of the digital did not prompt a return to the fragmented programming characteristic of the first festivals in the 1960s. The hypermedia paradigm instead encouraged a second form of disciplinary atomization. Certain events even confined themselves to works under a single rubric (the CD-ROM or, later, tactical and locative media). As of the 1980s, the festivals were evolving according to an ideology of progress and obsolescence as one media replaced another and certain practices were absorbed into others.

On the other hand, the offer of augmented sensorial experiences constitutes, in our opinion, the common denominator between these events, and the integration of the spectator into the machinery of the works an added value. Although the concepts of participation and interaction have a long history going back to the early avant-garde of the 20th century,³ this modality nevertheless represents a token of cultural democratization. The corollary of this is that the festivals were to become the testing ground for works that emulate dialogue or temporarily abolish the frontiers between perception and representation.

In the festival circuit, the performances and installations of Kurt Hentschläger and Ulf Langheinrich's Granular Synthesis collective have gradually become a paradigmatic model for the immersive work. As part of Elektra's 2003 program, the performance installation entitled *360* encircled the participants with 12 screens of video projections perfectly synchronized with a surround soundtrack.⁴

At Elektra in 2008, *Feed* took this research to the next level using artificial smoke, stroboscopic effects, and electronic sounds to blur spatiotemporal points of reference. The experiment attained such a high degree of intensity that participants were required to sign a discharge of liability form.

THE EXPERIENCE ECONOMY

Before thoroughly examining the relationship of this phenomenological dimension to that of the festival as an institution, we will make an aside to evoke the dialectic between a new concept of aesthetics and the recently proposed paradigm of the experience economy. In his book *Performing Live: Aesthetic Alternatives for the Ends of Art*, Richard Shusterman explains why an intensification of experience becomes necessary in an era characterized by information overload.⁵ He addresses the bias of certain 20th-century philosophers on the interpretation of signs being detrimental to the sensorial comprehension of phenomena. According to Theodor Adorno, in order to understand a work, it is necessary to go beyond the immediate sensation for a theoretical model to be derived. He criticizes the "fetish character" encouraged in certain forms of popular music (in particular jazz). Like Adorno, Walter Benjamin underlines the impact of modern life on our perceptions, and Shusterman goes on to cite the viewpoints of thinkers who deconstruct the metaphysics

3 Claire Bishop (editor), *Participation*, London, Whitechapel; Cambridge, MIT Press, coll. "Documents of Contemporary Art," 2006. On immersive works in the history of western art, see Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge, MIT Press, 2004.

4 At the Elektra festival in 2003, Bernard Lamarche and François Tournant, respectively visual arts and classical music critics for the newspaper *Le Devoir*, described the performance using almost identical terms. See Bernard Lamarche, "Cyclorama électronique: Granular Synthesis à Elektra," *Le Devoir*, November 8 and 9, 2003, and François Tournant, "Grandeur de l'art qui s'accomplit," *Le Devoir*, November 15 and 16, 2003.

5 Richard Shusterman, *Performing Live: Aesthetic Alternatives for the Ends of Art*, Ithaca and London, Cornell University Press, 2000.

of presence (Hans-Georg Gadamer, Roland Barthes, Jacques Derrida). Finally, Pierre Bourdieu and other sociological theoreticians postulate the immediacy of experience as being overdetermined by institutions and instilled practices of aesthetic contemplation. In Shusterman's opinion, the pragmatism of philosopher John Dewey represents a counter-example, where the cultural sphere interpenetrates our daily existence. From the increasing complexity of Dewey's theories presented in his book *Art as Experience*⁶ (1934), he forges the concept of soma-aesthetics, which reinstall the singularity of the individual body in technological mediatization. Although he does not comment directly on the phenomenon of immersive media art forms, Shusterman's approach has nevertheless been assimilated into the laudatory discourse on techno culture.

Leaving us to imagine a residual freedom of subjects in the economy, Shusterman seems to deliberately neglect the fact that capital itself also takes up this discourse on emancipation. Joseph Pine and James H. Gilmore describe the rhetoric that allows major companies to construct extremely precise scenarios surrounding the act of consumption of an experiential dimension.⁷ According to this principle, we aspire toward a total and memorable experience in order to produce (and reproduce) a sensory context synchronous with our engagement in the capitalist system. This "pleasure" as an added value rests paradoxically in the immersive environments which make us forget the origin of the transactions as well as the functionality of the product or service (we don't just buy a cup of coffee, we *consume* the environment in which it is sold). Having existed in embryo since the beginning of the 20th century, this discursive formation has become systemized since the mid-1990s, being applied to most models of exchange, including those relevant to the cultural realm. In the same vein, terminology describing the experience economy is also being used by artists and agents in the field of media arts (immersion, interactivity, virtuality, etc.).

In this regard, certain festivals are blurring the ideological limit between the commercial

fair functioning as a testing ground for new technology (such as SIGGRAPH) and the cultural event in the proper sense. They hold conferences where artists explain their approach by presenting documents and designs related to earlier works or current works in progress. Modelled on both the university lecture and the pitch, these didactic presentations often conflict with the performative dimension of the works themselves, with the speakers attempting to define their field using a vocabulary borrowed from the commonly used terminology on technology and the philosophical tradition.

During Elektra in 2008, Adad Hannah and Niklas Roy exhibited *International Dance Party*, which reverses the logic of the experience economy model. Taking the festival by storm with performances that pushed the boundaries of perception, the spectator, in this case, was required to mime being on a dance floor in order to create an audiovisual phenomenon. The installation was a simple black box of sorts, vaguely evocative of the cases used to transport historic artifacts. Yet as soon as someone approached the machine and started to dance, a whole panoply of disco effects was triggered into operation: music, smoke, lasers, and lights. According to a simple feedback principle, the participants' movements prompted the work to respond until the dancing stopped, at which point the machine ceased its activity.

INTERMEDIA ANTAGONISMS

The dialectic between technological rationality and aesthetics originated in the 1950s, with the concept of medium specificity proposed by American critic Clement Greenberg. According to him, each medium has a unique and proper area of competence. Painting has a duty to subscribe to the principle of opticality, which distinguishes it from sculpture, which solely explores spatial perception, etc. According to Caroline A. Jones, modernism suggests a *bureaucratization* of the senses, accentuating a predetermined perceptual register.⁸

Since the beginning of the 1960s, artists have been deconstructing and reinventing

the *modern sensorium*. Performative works realized under the umbrella of *expanded cinema* have complicated the configuration of familiar venues such as the screening room or the traditional white cube of the museum. As a consequence, in 1965, Stan VanDerBeek constructed his *Movie-Drome*, a spherical structure inspired by the domes of Buckminster Fuller, in which participants lying flat on the ground were submitted to a lengthy deluge of aggressive audiovisual stimuli (electronic noise, abstract films, images sampled from the media). VanDerBeek described this space as a “clearing house of culture.”⁹

As a result of several projects initiated during this period, the media arts festivals overcame the lack of venues and occasions to invest this new paradigm of aesthetic experience. However, such an assumption does not mean that the same critical coefficient can be applied to a whole set of practices. Jones doubts the intrinsic political value of the *impure* parameters of these hybrid models. Do they provide a release from the segmentation of the body's senses as codified by Clement Greenberg, or do they reinstate this hierarchy through the use of increasingly flexible and invisible cybernetic tools?¹⁰

In the following, I will make reference to various examples to comment on the period when these festivals attempted to extract themselves from the modernist carving up of the sensorial, all the while grounding themselves at the heart of an embryonic experience economy.

One of the first media arts festivals was held in Montreal in 1961. Composer Pierre Mercure decided to organize the International Week of Today's Music following a sojourn in Paris, where he met Pierre Schaeffer of the Groupe de recherches musicales (GRM) and Radiodiffusion-Télévision Française (RTF); Mercure's aim was to raise awareness of this European avant-garde in Quebec.¹¹ His collaborations with Françoise Sullivan, Jeanne Renaud, and Françoise Riopelle also kept him well informed of the most recent developments in choreography on the New York scene.¹²

While the project was still at the conception stage, Mercure's original statement reactivated the concept of the total artwork:

It seemed to us that if the total space of a concert hall were transformed, and became a sort of gallery for contemporary paintings and sculpture, or a theatre where equivalent experiences in the dramatic arts or choreography could be explored, and where lighting would be of prime importance, the traditional concert hall would become a new arena where sound, light, movement, colour, and forms would allow the audience to better communicate today's art.¹³

In the end, the festival produced this synthesis by juxtaposing the technological experimen-

- 6 John Dewey, *Art as Experience*, New York, Minton, Balch, & Co., 1934.
- 7 Joseph Pine and James H. Gilmore, *The Experience Economy: Work Is Theatre and Every Business a Stage*, Boston, Harvard Business Press, 1999.
- 8 Caroline A. Jones, *Eyesight Alone: Clement Greenberg's Modernism and the Bureaucratization of the Senses*, Chicago, University of Chicago Press, 2006.
- 9 For more on the *Movie-Drome*, see Gloria Sutton, “Stan VanDerBeek's *Movie-Drome*: Networking the Subject,” *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*, under the direction of Jeffrey Shaw and Peter Weibel, Cambridge, MIT Press; Karlsruhe, ZKM / Center for Art and Media, 2003, pp. 136-143.
- 10 Caroline A. Jones (ed.), *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, Cambridge, MIT Press, 2006. Liz Kotz expresses her views on the methodological limits of certain approaches originating in the 1960s, assimilating the expansion of a cultural form into a symbolic attempt at emancipation. Intermediality cannot completely free itself from the restrictive dimension of certain phenomena. Liz Kotz, “Disciplining Expanded Cinema,” in *X Screen: Film Installations and Actions in the 1960s and 1970s*, under the direction of Matthias Michalka, Vienna, Museum Moderner Kunst, Stiftung Ludwig; Cologne, Verlag der Buchhandlung Walther König, 2004, pp. 44-54.
- 11 Johanne Rivest, “La représentation des avant-gardes à la Semaine internationale de musique actuelle (Montreal, 1961),” *Revue de musique des universités canadiennes*, No. 19/1, 1998, pp. 50-68.
- 12 The International Week of Today's Music billed compositions by John Cage, Milton Babbitt, David Behrman, Earle Brown, Toshi Ichihyana, Mauricio Kagel, Richard Maxfield, Yoko Ono, Pierre Schaeffer, Karlheinz Stockhausen, David Tudor, Edgar Varèse, Christian Wolff, and Iannis Xenakis, as well as choreographies by Merce Cunningham, James Waring, and Alwin Nikolai.
- 13 Pierre Mercure, “Première réunion du comité de préparation de la Semaine internationale 1961 de musique actuelle, Thursday, May 11, 1961” (Fonds Pierre-Mercure, Bibliothèque nationale du Québec à Montréal, 06-M, P90, 2-5.2.), cited by Johanne Rivest, *ibid.*, p. 50.

tations of the European and North American electronic music studios with the New York dance and experimental music scene in the spirit of John Cage. It was an unprecedented event, whose effects have remained largely undervalued. Several performances pushed the limits of the concert, either in terms of light projections during the diffusion of certain electro-acoustic or acoustic works or by films incorporating concrete music. On the other hand, they didn't manage to break down the fourth wall still separating the audience from the performers. It wasn't until the late 1960s that media arts festivals were to embrace the paradigm of a truly decompartmentalized experience.

The Neo-Dada presentations of Cage, Tudor, and the like provoked outrage and violent reactions among public and critics alike, while the electro-acoustic works were already instilled with a certain form of academicism. Although united under the festival umbrella, these two tendencies remained separate, on a theoretical level.

In his *Traité des objets musicaux* (1966), Pierre Schaeffer considers that the raw recording of a sound phenomenon reveals a narrative content far removed from its vibratory materiality.¹⁴ To bring this perceptual dimension up to date, it is necessary to hide the sound source (by veiling the starting point where two surfaces collide) and preserve only the resonant effects:

By listening to resonant objects whose instrumental causes are masked, we are led to forget the causes and focus on the objects themselves. The dissociation of seeing and hearing thus favours a different means of listening: a listening to resonant forms with no other aim than to better hear them in order to be able to describe them through an analysis of our perceptions.¹⁵

Schaeffer forges the notion of *concrete music* and also uses the term *acousmatic* to circumscribe the apprehension of these "sounds heard without cause."

In 1966, the year *Traité des objets musicaux* was published, Fluxus artist Dick Higgins pub-

lished an essay entitled "Intermedia," in which he postulates that the separation of artistic disciplines corresponds to the social hierarchy of a revolutionized industrial era.¹⁶ With the automation of the manufacturing sector and the arrival of the service economy (which Higgins associates with the classless society), new forms of expression were to take over, with the characteristic of figuring in the grey zone between different media. His daughter, Hannah Higgins, later attempted to describe the non-hierarchical experience suggested by this spirit of decompartmentalization,¹⁷ taking inspiration from the pragmatism of John Dewey to evoke the stratified history of the Fluxus movement. Higgins conceives it as a series of speech acts in the contiguous spaces of daily life. Far from being an evanescent commentary, her analysis sticks closely to the operating mode of the artistic proposals.

Besides the numerous Fluxus festivals organized in the 1960s in Europe and the United States under the official seal of the movement (among others, the Fluxfests), certain events twinned a series of phenomena of an indeterminate aesthetic coefficient with electronic music and happenings. Initiated in 1963 by musician Charlotte Moorman, the New York Avant Garde Festival (sic) was a key event. Presented in theatres for the first three years of its existence, it went on to be staged in several locations across the city (the fourth presentation took place in Central Park in 1966, the fifth on the Staten Island Ferry in 1967, the sixth in Central Park in 1968, the seventh on the islands of Ward and Mill Rock, as well as at the Whitehall Terminal, in 1969, the eighth at the 69th Regiment Armory in 1971, etc.). According to Moorman, the nomadic nature of the festival helped expand its public beyond that of art circles and those accustomed to avant-garde art forms. This delocalization of the event coincided with the dispersion of the artists themselves, who would henceforth occupy the neighbourhoods abandoned by industry (in particular Soho¹⁸).

Since the beginning of the 1970s, Moorman has given several interviews in which her description of the performances is mingled with anecdotes on the complexity of organizing the

Avant Garde Festival.¹⁹ Her accounts testify to the experiential paradigm described by Hannah Higgins, in which a distinction between the contingency of works and the incidents taking place over the course of the festival as a whole no longer seems possible. In this vein, she recalls her prior negotiations with the police, the New York fire department, and the Con Edison electricity company (which provided the generators) as being key to the festival's success. This administrative red tape was to become more complex as technological components became an integral part of festival programming. On the occasion of the eighth edition in 1971, held at the 69th Regiment Armory, artist Shirley Clarke rented a huge Ferris wheel, placing a video monitor in each suspended car to diffuse fragmented images captured by closed-circuit cameras. It was also during this festival that video art pioneers Steina and Woody Vasulka presented their installation *Video Kinetic Environment*, composed of a matrix of 15 monitors that dispatched a horizontal video signal.²⁰ Although these two works offered an immersive experience, their mode of presentation in this open environment produced inevitable visual and auditory contaminations, thus transmitting the state of the total festival environment over a period of 12 hours.

Aside from the acoustic qualities and the variable geometry of the Armory's architectural configuration, Charlotte Moorman chose this venue to pursue a unique trajectory started in the same place with 9 Evenings: Theatre and Engineering (1966), which established a precedent by bringing together avant-garde theatre with dance and new technology.

In order to realize this interdisciplinary project with the collaboration of Robert Rauschenberg, physician Billy Klüver from the Bell Telephone Laboratories research institute made the most of his colleagues' expertise to design and construct the technical components to be used on stage. The artists (John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor, and Robert Whitman) partnered with engineers, each creating an original performance. The event was originally planned as part of the Stockholm Festival of Art and Technology of 1966, but

after the cancellation of the American section of the event, Billy Klüver presented the series of performances at the Armory from October 13 to 23, 1966.

The fusion of art forms as a happening informed a number of the performances (those of Robert Whitman and Öyvind Fahlström in particular). However, 9 Evenings distanced itself from the inclusive premise of events such as the Avant Garde Festival.²¹ Contrary to the eighth festival, which was once again based on the experiential paradigm of Fluxus, the event added the theatrical element of tiers and a stage to the open space of the Armory. Except for a few performances, where they descended into the central arena (*Variations VII* by John Cage and *Physical Things* by Steve Paxton), the spectators experienced the works seated on foldaway chairs. Moreover, as opposed to the Avant Garde Festival, which relied heavily on word of mouth to attract both public and journalists (a press release was first used during the fifth edition in 1967), Klüver hired Rude and Finn to manage his promotional campaign. The publicity flyer presents 9 Evenings as an environment in which each part (the ten performances over nine evenings) procures the impression of a unified reality:

14 Pierre Schaeffer, *Traité des objets musicaux. Essai interdisciplinaires*, Paris, Les Éditions du Seuil, 1977.

15 Ibid., p. 93.

16 Dick Higgins, "Intermedia," in *The Something Else Newsletter*, Vol. 1, No. 1 (February), 1966.

17 Hannah Higgins, *Fluxus Experience*, Berkeley, University of California Press, 2002.

18 In the early years of its existence, the festival presented, among others, works by Stan Brakhage, John Cage, Christo, Shirley Clarke, Dick Higgins, Ken Jacobs, Allan Kaprow, Nam June Paik, Jean-Claude Risset, Carolee Schneemann, Michael Snow, Yoko Ono, Steina and Woody Vasulka, Jude Yalkut, and La Monte Young.

19 Stephen Varble, "Interview with Charlotte Moorman on the Avant Garde Festival (1973)," in *Critical Mass: Happenings, Fluxus, Performance, Intermedia*, Rutgers University 1958-1972, under the direction of Geoffrey Hendricks, Piscataway, Rutgers University Press, 2003, pp. 173-180; and Harvey Matuson, "Interview with Charlotte Moorman (1970)," *radiOM*, consulted January 15, 2009 (radiom.org/detail.php?omid=AM-1973.02.15).

20 Fred W. McDarragh, "Avant Garde Festival: Down to His Last Mouse," *The Village Voice*, November 25, 1971.

21 Klüver had maintained certain ties to the Avant Garde Festival since 1963.

[...] you will hear the body broadcast its sounds, you will see without light, you will witness a deaf-mute interview, you will see dancers float on air, those of the audience who are willing will become more than spectators, you too can actually float, it's art and engineering and a little theatrics, it's important that you attend.²²

Addressing the spectator directly, these proposals describe the performances as a continuum where, paradoxically, each one is subject to the functionality of a single technology. "You will hear the body broadcast its sounds" refers metonymically to the metabolism amplification device devised for Alex Hay's *Grass Field*. "You will see without light" relates to the infrared televisual system used by Robert Rauschenberg in *Open Score*. "You will witness a deaf-mute interview" evokes a narrative cell at the heart of Öyvind Fahlström's epic-like piece *Kisses Sweeter than Wine*. "You will see dancers float on air" underlines the cube mechanism propelled several centimetres above the ground in *Vehicle* by Lucinda Childs. "Those of the audience who are willing will become more than spectators" announces the participatory dimension of Steve Paxton's *Physical Things*. Finally, the injunction "it's important that you attend" awakens the desire to experience all of these first-hand. In general, the program's inventory of effects summons the phenomenological register characteristic of psychedelic experiences.²³

Their artistic ersatz (graphics, light shows) produces a limited configuration of feedback models. These in turn act as a "document" or visualization of the experience induced by the consumption of psychotropic substances as a means of "heightening" this state of altered consciousness.²⁴ The effects of LSD were also catalogued by Timothy Leary in an instruction manual produced in collaboration with Ralph Metzner and Richard Alpert, with the aim of lending them a reproducible character.²⁵ According to Klüver, 9 Evenings deliberately removed itself from psychedelic systematization and the theories of Marshall McLuhan, which assimilate the means of communication

into extensions of the body.²⁶ He nevertheless resorted to this "inventory of effects" and as a consequence reoriented the public's expectations.²⁷ This rhetorical deviation is surprising, since Klüver claims not to have wished to *expose* technology itself but to make it into a medium of artistic intentionality. The 9 Evenings program, distributed to the audience before the performances, manifestly stated this view by communicating the artists' perspective with statements of intent, which placed the technological dimension in the background.²⁸ As Clarisse Bardiot clarifies so well in her analysis of the diagrams sketched by engineer Herb Schneider (reproduced in the program), the technical components of each performance were assembled spatially and temporally on paper as a series of "black boxes" in order to facilitate the exchange of information between the engineers and the artists.²⁹ The basic func-

22 9 Evenings: Theatre and Engineering publicity flyer, 1966 (from a collection of documents published by Experiments in Art and Technology, Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology, EAT C1-29; 29).

23 Clarisse Bardiot produced an analysis resembling this inventory of effects, without referring to the disparity between the *doxa* of the publicity document and the aesthetic program of the performances. See Clarisse Bardiot, "9 Evenings: Theatre and Engineering," Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology, 2006; consulted January 15, 2009 (www.fondation-langlois.org/flash/e/index.php?NumPage=571).

24 For more on art forms derived from the psychedelic experience, see Christoph Grunenberg (ed.), *Summer of Love: Art of the Psychedelic Era*, London, Tate, 2005.

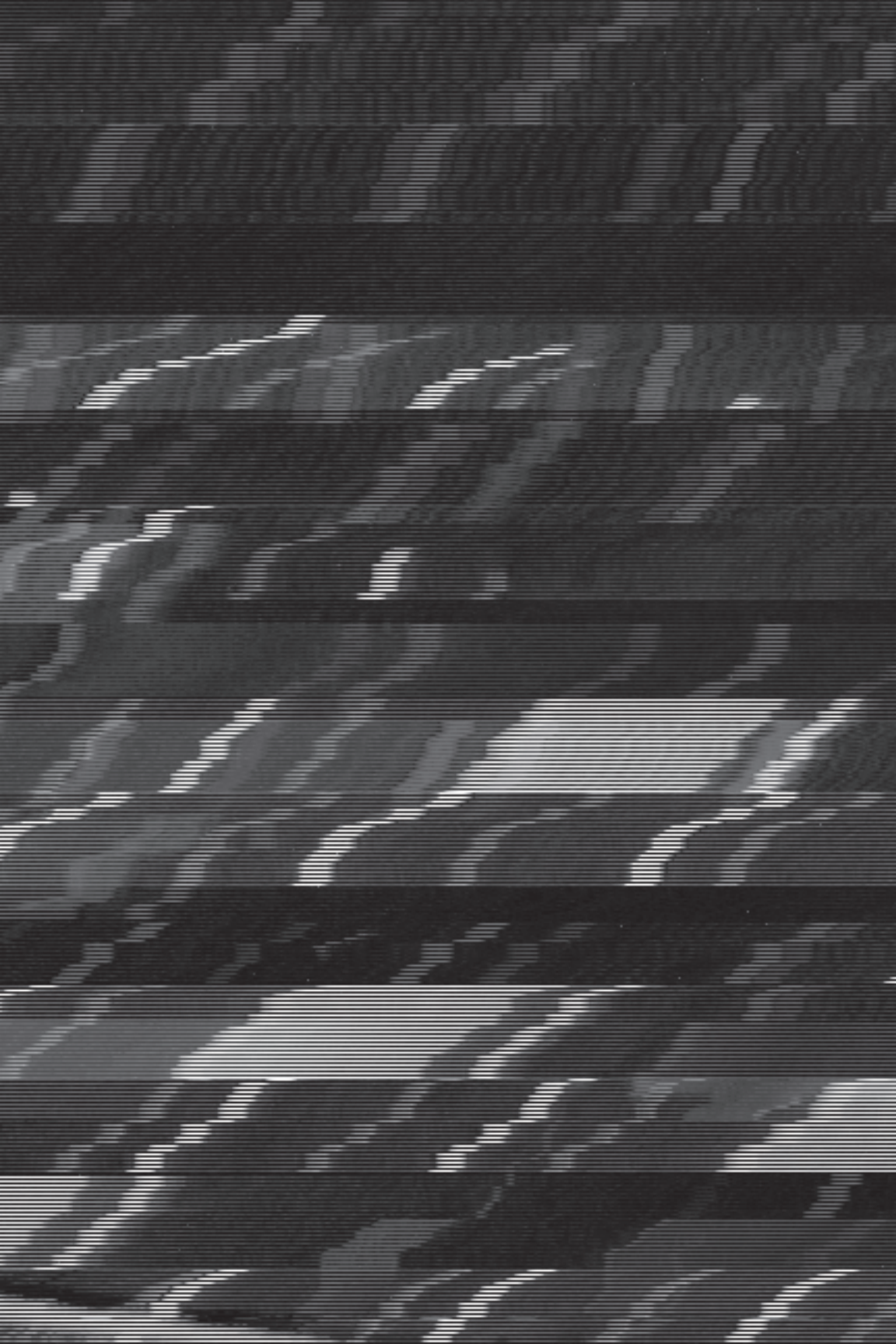
25 Timothy Leary, Ralph Metzner, and Richard Alpert, *The Psychedelic Experience: A Manual Based on the Tibetan Book of the Dead*, Seacaucus, Citadel Press, 1964.

26 Billy Klüver, cited by Harriet DeLong in 9 Evenings: Theatre and Engineering (unpublished manuscript), "Harriet DeLong: Experiments in Art and Technology, 1966-1967 (1972-1973)," Box 1, Experiments in Art and Technology Records, 1966-1993, Research Library, The Getty Research Institute, Los Angeles, 940003.

27 For more on the subject of the failure of cultural mediation during 9 Evenings, see Sylvie Lacerte, "9 Evenings and Experiments in Art and Technology: A Gap to fill in Art History's Recent Chronicles," in *Artists as Inventors / Inventors as Artists*, under the direction of Dieter Daniels and Barbara U. Schmid, Ostfildern, Hatje Cantz, 2008.

28 Pontus Hultén and Frank Königsberg (ed.), 9 Evenings: Theatre and Engineering program, New York, Experiments in Art and Technology and The Foundation for Contemporary Performance Arts, 1966.

29 Clarisse Bardiot, "The Diagrams of 9 Evenings" in 9 Evenings Reconsidered: Art, Theatre and Engineering, 1966, Cambridge, MIT List Visual Arts Center, 2006, p. 47.



tion of these components was specified, but the logic of their engineering remained hidden. Some of the components came straight from the research laboratory without any other form of mediation, the artistic context becoming their first public testing ground.

To elucidate this recourse to McLuhanian rhetoric in the festival's publicity material, I postulate that Klüver had to bridge a gap between the popular mysticism of the media (representing a *doxa* in the sense of Pierre Bourdieu), the complexity of the scientific field, and the pragmatic use of technology by the artists.

Several participants in 9 Evenings originated from the Judson Dance Theater collective, whose goal was to explore the configuration of ordinary gestures (walking, sitting, lying down, standing up) and the impact of gravity on the body.³⁰ Yvonne Rainer, one of the founders of this group associated with postmodern choreography, wrote the "No Manifesto" in 1965, which set out the collective's aesthetic and political mission. An absolute inversion of the inventory of effects used in the 9 Evenings publicity flyer, it defines what the experience of dance could signify in its most basic form:

No to spectacle, no to virtuosity,
no to transformation and magic and
make believe, no to glamour and the
transcendence of the star image, no
to the heroic, no to the anti-heroic,
no to trash imagery, no to involve-
ment of performer or spectator, no to
style, no to camp, no to seduction of
spectator by the while [sic] of the
performer, no to eccentricity, no to
moving or being moved.³¹

Ironically, Yvonne Rainer's performance in 9 Evenings seems to interpret the last directive of the 1965 manifesto in reverse. The dancers (and several non-dancers) executed a series of arbitrary tasks dictated via walkie-talkie by the choreographer from the balcony of the Armory. Each performer wore a receptor, either on a bracelet or on the shoulder, to receive her directives. At the beginning of the performance, the Armory was divided into 20 zones (marked by chalk) on which diverse objects were placed

(plywood panels, metal sheets, pipes), including parallelepipeds created by sculptor Carl André. Alone or in couples, the dancers carried objects designated by the choreographer from one zone to another. Those who were not solicited remained immobile, waiting for orders. At the same time, technological components piloted diverse elements (projectors, objects, lights), whose common dimension resided in their capacity to create movement. While the sequence followed a program, the choreographic improvisation was dictated by spontaneous decisions made by Rainer. In both cases, the events unfolded in a linear fashion: the technological components triggered the mechanisms a step at a time, and the dancers accomplished only one task at a time. The only possible crossing point between distinct elements lay in the overlapping of these sequences.³²

In his performance *Grass Field*, Alex Hay also brought choreography in its most basic form to the stage. Two piles of numbered squares of cloth, flesh-coloured like the performers' costumes, were placed at the centre of the Armory. Hay entered the stage and gradually distributed them until they formed a grid that entirely covered centre stage. His trajectory created an aleatory sequence, clearly visible to the audience. During the whole performance, loudspeakers transmitted sinusoidal waves as well as other electronic sounds, whose variations in amplitude and timbre translated the fluctuations in Hay's biological functions. In order to produce this phenomenon, electrodes were placed on his head and dorsal muscles. Battery-operated radio transmitters carried on his back permitted him to guide the signal to the sound console. During the first moments

30 For an exhaustive chronicle of the early years of the Judson Dance Theater, see Sally Banes, *Democracy's Body: Judson Dance Theater: 1962-1964*, Durham, Duke University Press, 1995.

31 Originally published in the *Tulsane Drama Review*, Vol. 10, No. 2 (winter), 1965, and reprinted in Yvonne Rainer, *Work 1961-73*, Halifax, Press of the Nova Scotia College of Art and Design; New York, New York University Press, 1974, p. 51.

32 This description is adapted from a text written by the author for a Web project on the Daniel Langlois Foundation website, consulted January 15, 2009 (www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=626).

of the performance, the voltage generated by his muscles inflected the signal's value, leading to a corollary modulation in the sounds. Eventually, Hay came to a standstill in an attempt to stabilize the flux of biological data. He sat down in the middle of the stage in front of a camera that captured his head in close-up. The closed circuit video captured the involuntary movements of his face — his blinking eyelids and signs of fatigue.³³

At the heart of these two performances, technology was used to amplify the absence of affects rather than as a framework for an immersive experience or as a prosthetic extension of the senses. Both Rainer and Hay's aesthetic programs are characterized by a levelling out of the phenomena produced during the performances: movement ensued from an individual in motion, the body's immobility, or the activation of a technological component.

Yet this approach, directly influenced by the theories of John Cage, did not take into account technical defects that could interfere with the complex contingency of the performances. During *Grass Field*, engineers were required to repair faulty components of the amplification system in full view of the audience, the activation of the programmed sequence of mechanical events in Yvonne Rainer's performance went haywire, etc. As Rainer later reported:

Nothing seemed to be happening.
The audience, primed by the publicity that had touted the festival with all the fanfare of a Ringling Brother Circus, became restive and began to clap in a hostile rhythm. Rauschenberg suddenly appeared on his hands and knees at my feet to tell me that the electronic events weren't working.³⁴

In the press, these defects provided an immediate alibi for the failure of the 1960s project to fuse art and technology. There was a divergence between the approach of the artists, in which relativism reigned, and the scientific protocol of the engineers, based on the formulation of a verifiable hypothesis. The genesis and flow of the performances of *Variations VII* by John Cage and *Bandoneon!*

A Combine by David Tudor are emblematic in this respect. In order to design a system allowing the sound sources to travel within the confines of the Armory, the engineers spatialized a classical composition without knowing that their high-fidelity mechanism would later be used to transmit sound material bordering on interference.³⁵ Several of them realized that their inventions mediated the variable of "noise," against which they usually fought in an effort to improve telecommunications. Michelle Kuo underlines to what degree studies on probability and risk management toward the mid-1960s sought to completely absorb this contingency, which represented the driving force behind the performances of *9 Evenings*.³⁶ Besides the paradox it embodied, according to Kuo, this festival also marked the decline of the performative practices that emerged in the first half of the decade:

Nineteen sixty-six is billed as the year of Happenings' demise into commodification through reproduction and documentation. The year has also served to mark the end of Rauschenberg's utopian project for a revolutionized subjectivity. Yet *9 Evenings* does not simply represent an implosion of earlier ideals. Quite the contrary: it revealed that those ideals and strategies confronted a different world.³⁷

This world was especially linked with the stark rise in media coverage of the disastrous consequences of the Vietnam War, where images of mutilated bodies made the urgency of the real reappear in an often fragmentary and traumatic manner. Gradually, modernist distance, which continued to inform a certain conception of the avant-garde, would become unacceptable. Although Öyvind Fahlström was to incarnate this historical conjuncture with his performance *Kisses Sweeter than Wine* during *9 Evenings*, the majority of the artists neglected to take into account the complicity of the engineers with the military-industrial complex. It isn't surprising, therefore, that Yvonne Rainer, in retrospect, perceived her role on the

overhanging balcony of the Armory as a taking possession of the dancers' bodies by the *logos* of the choreographer.³⁸

Collaboration and technological innovation alone therefore cannot describe the importance of this event, which marked a rupture rather than a continuity between different aesthetic and scientific paradigms.

SAVING THE EXPERIENCE ECONOMY?

Contrary to several festivals in the 1960s and 1970s often only included in the footnotes of 20th century art history textbooks, 9 Evenings has, in recent years, become the object of intense scrutiny for diverse scholars in the field of media arts, who instead of embracing the heterogeneity and complexity of certain aesthetic approaches of the 1960s, have been attempting to provide historical canons for recent practices. In this view, they proposed that 9 Evenings could represent the origin of a movement to which today's festivals would be a logical progression.

A collection of documents created after 9 Evenings by its principle protagonists (engineers and artists) was disseminated in several archival fonds from the beginning of the 1990s.³⁹ In 2006, this material was brought together for the first time in the form of a major exhibition organized by Catherine Morris at the List Visual Arts Center of the Massachusetts Institute of Technology.⁴⁰

Despite its heuristic potential for evoking the existence of transient works, documentation seems, however, unfitted to restore aesthetic experience. The continuum between performativity and archives gives rise to several debates. According to Peggy Phelan, the temporality of a performance depends on its *hic et nunc* and consequently cannot survive simply by being recorded.⁴¹ Criticizing this essentialist approach, Philip Auslander argues that all performances partake of a form of prior mediation. Moreover, he deconstructs the use of the concept of *liveness*, which distinguishes the living arts from representational practices.⁴² In order to invalidate this dichotomy, Auslander

even proposes recognizing a performative dimension of performance documentation.⁴³

In 2008, the Newcastle AV Festival presented an updated version of *Variations VII* by John Cage, as performed during 9 Evenings. For this event, entitled "Broadcasting," director Honor Harger chose to explore the issues behind the transition from an analogical framework (via radio waves) to a digital protocol for the transmission of sound and image. *Variations VII* was presented within the context of the historical section of the festival. According to Harger, this work incarnates a first attempt at fusing musical interpretation with the broadcast of information from a remote source beyond the performance venue.

33 This description is adapted from specifications written by the author for a Web project on the Daniel Langlois Foundation website, consulted January 15, 2009 (www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=662).

34 Yvonne Rainer, *Feelings Are Facts*, Cambridge and London, MIT Press, 2006, p. 276.

35 Vincent Bonin, Éric Legendre, and Julie Martin (interviewers), *Entretien avec Per Biorn*, produced by the Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology, Montreal, 2004; four videocassettes, 225 min, VID 00031593. The interview took place on August 25, 2004, at Berkeley Heights (N.J., USA). Also available on the Daniel Langlois Foundation's website, consulted January 15, 2009 (www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=1940).

36 Michelle Kuo, "9 Evenings in Reverse," in *9 Evenings Reconsidered: Art, Theatre and Engineering, 1966*, p. 32.

37 *Ibid.*, p. 39.

38 "On the evening of the performance, I sat with my walkie-talkie in the remote balcony overlooking the 200 × 200 foot performing area like a sultan surveying his troops on a vast marching field. (The choice of this imperial position has been a source of much subsequent embarrassment for me. Why couldn't I have allowed the performers to move the objects in any way they pleased? After all, the piece was about 'the idea of effort and finding precise ways in which effort can be made evident or not.' But no, I had to exercise my controlling directorial hand.)" Yvonne Rainer, *Feelings Are Facts*, p. 275.

39 At the Daniel Langlois Foundation, Montreal; the Getty Research Institute, Los Angeles; and the Archiv Sohm, Stuttgart.

40 *9 Evenings Reconsidered: Art, Theatre and Engineering, 1966*, Cambridge, MIT List Visual Arts Center, 2006. This exhibition was presented in Europe and in Montreal (Leonard & Bina Ellen Gallery, 2007).

41 Peggy Phelan, *Unmarked: The Politics of Performance*, New York and London, Routledge, 1993.

42 Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, New York and London, Routledge, 2008.

43 Philip Auslander, "The Performativity of Performance Documentation," *PAJ: A Journal of Performance and Art*, Vol. 28, No. 3 (September), 2006, pp. 1-10.

Even though the works resulting from 9 Evenings figure in the repertoires of their creators (visual artists, choreographers, and composers), they have not been revised since 1966, with the exception of *Variations VII*.⁴⁴ Moreover, this opus by Cage represented an isolated case at the heart of a series begun in 1958, in that it had no score. Only a few notes⁴⁵ and a complex diagram on the configuration of the technological components facilitated the visualization of the content and progression of the work.

As in his earlier opuses, Cage employed chance operations to select the material for the performance, without resorting to the use of recorded tracks. He tried, rather, to make audible, at one and the same place, sounds issuing simultaneously from a variety of sources. By avoiding the elimination of interference between the sounds, he accorded it a similar value as the sources of filtered information during the performance. The composer and other performers *participated* in this mediation more than they affected it. Two parallel stages installed at the centre of the Armory supported the technological components, as well as several sound source generators. At the foot of these stages were 30 light beams and 30 photoelectric cells fulfilling the dual function of lighting the area and activating the sounds (triggered by the performers passing in front of them). Cage captured the acoustic environment of diverse New York locations, which he broadcast throughout the performance (Luchow's restaurant, the aviary at the Bronx Zoo, the Con Edison electric power station on 14th Street, the SPCA, the press room of the *New York Times*, choreographer Merce Cunningham's loft). By the same token, he intercepted the cerebral activity of his collaborators on stage to modulate the amplitude of the sinusoidal waves. The samples passed through 17 audio pickups and were broadcast through the Armory's system of 12 loudspeakers. Since all the sounds were produced live, their sequence did not follow an established order (except for a siren marking the beginning of each performance⁴⁶).

In the 2008 adaptation, the sound artists (Atau Tanaka, Matt Wand, and Newcastle duo zoviet*france) were responsible for updating John Cage's project. Harger invited the "per-

formers" to recreate certain material from the original performance and find locations in Newcastle that would evoke the spirit of 1960s New York in order to broadcast new sound sources.⁴⁷ In an interview for *The Guardian*, she mentions that it was necessary to reinterpret John Cage's instructions in order for the performance to remain in the "spirit of the composer." The performers therefore used cell phones, Skype, and other technological filters:

It was first performed at an event that was about using new technology. They were breaking new ground and in order to be in the spirit of the piece, we have to have the chance of discovering something new to leave the audience with the same *frisson*.

Harger proposed here the same "shivers" experienced 40 years earlier and used John Cage's performance to legitimize the pertinence of the festival's theme. This approach underlines a tendency in the media arts to isolate moments in art history that could give retrospectively the impression of a homogeneous trajectory between "pioneering" practices and those of today. Despite their relative autonomy as artistic pieces, the ten performances of 9 Evenings are nevertheless inseparable from the temporality of the festival of the 1960s. In 1966, Billy Klüver asked Alfons Schilling to film the nine evenings. As a result, nearly five hours of film were shot. Thelma Schoonmacher and engineers from Bell Telephone Laboratories recorded the sound on tape.⁴⁸

Since 1996, Experiments in Art and Technology (E.A.T.) have been producing the documentary films of Swedish-born filmmaker Barbro Schultz Lundestam using these recordings.⁴⁹ The sound and film reels are artificially juxtaposed here in another attempt to restore the experience of the works.

In her exhibition 9 Evenings Reconsidered: Art, Theatre and Engineering, 1966, Catherine Morris advocated an end-to-end editing of the performances' film and audio extracts. She thus faithfully redressed a second technological contingency of the 1960s: the inaccessibility of equipment to synchronize sound and image. Among the archival materials presented (pho-

tographs, designs, manuscripts, sketches, and diagrams), two projections, each composed of material sampled from the five performances, rendered this double absence perceptible.

A black screen filled with noise allowed one to imagine the gestures of invisible bodies. The silent film thus offered a blank field on which the echo of this acoustic universe could be re-registered. It is the sequencing of the images and sound rather than their juxtaposition that created a bridge between the evocation of the performance and the performativity of the documentary materials.

Morris's exhibition thus encouraged a speculative mode along with her didactic aims. She also discreetly signalled the incompleteness of history and, consequently, the impossibility of repeating the conditions of a past experience in the present.

Although this article underlines issues pertaining to media arts festivals and in particular to their emergence, it also addresses, on a more general level, the question of historical ruptures between the Neo-Avant-Garde's aesthetic programs and technological innovation.

As with several cultural platforms originating in the pivotal period of the 1960s and 1970s, these festivals avoided defining themselves according to the institutional model and, as a result, became fertile ground for wide-ranging interdisciplinary experimentation. Even so, toward the end of the 1980s, they did specialize in view of the increasingly sophisticated appropriation of new digital media by artists. The grey zone of interdisciplinarity was then atomized in order to delimit the field of electronic arts.

One should nevertheless be wary of assimilating the decompartmentalization of the first festivals into an emancipation of subjects from late capitalism and of promoting nostalgia for the intermediary moment between modernity and postmodernity. As the examples in this article demonstrate, the ideology of fusing the arts constitutes a retrospective fiction overshadowed by disagreement among the protagonists at the confluence of antagonistic discourse (aesthetics, artistic experimentation, and scientific methodology). The examination of primary sources pertaining to these media

arts festivals also reveals how the injunction to participate in the 1960s to a certain extent paved the way for the rhetoric of the experience economy. Advancing such a postulate does not signify that these festivals are completely subjugated to the dictates of the cultural industry. Rather, this type of manifestation cohabits several aesthetic, theoretical, and ideological models. Therefore, in order to perceive this multiplicity, the institutions under the electronic arts umbrella must also function as a platform for in-depth exchange on the points of origin of complex utopias. I hope that this article has helped lay the groundwork for reflection in this direction.

-
- 44 Boston's Mobius Artists Group updated *Variations VII* for the first time in 2007. The performance was part of a project begun in 1996 to recreate each of the works of the cycle begun by the composer in 1958. David P. Miller, "The Shapes of Indeterminacy: John Cage's *Variations I* and *Variations II*," *Frankfurter Zeitschrift für Musikwissenschaft* (fzmw), Vol. 6, 2003, pp. 18-45, consulted January 15, 2009 (www.fzmw.de/indexeng.html — click on "All Volumes," "6 (2003)," and select the article by Miller).
- 45 The New York Public Library for the Performing Arts preserves the notes (three sheets) written in retrospect by the composer in 1972.
- 46 This description is adapted from a text written by the author for a Web project on the Daniel Langlois Foundation's website, consulted January 15, 2009 (www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=611).
- 47 Harger also presented the original audio recordings of the two presentations of the performance in 1966 and a film by Swedish cinematographer Barbro Schultz Lundestam, using the film footage shot by Austrian artist Alfons Schilling.
- 48 See the notes written by the author: "Fonds 9 Evenings: Theatre and Engineering. Captations des performances (films et enregistrements sonores)," consulted January 15, 2009 (www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=1842).
- 49 Although ten films were planned, only three of them have been edited to completion: Öyvind Fahlström, *Kisses Sweeter than Wine*, in 1996; Robert Rauschenberg, *Open Score*, in 1997; and John Cage, *Variations VII*, in 2006. They are distributed by ARTPIX, consulted January 15, 2009 (www.artpix.org/index.htm).
-

TRA(NS)DUCTION (THE PERCEPTION OF INFORMATION)

GRÉGORIE CHATONSKY

TRANSLATION BY LOUISE ASHCROFT

Our era is marked by interdisciplinarity. Mixing disciplines has become a concept taught in schools and a requisite of festivals, as if in the hope such a crossbreeding will result in another art, without definite form but borrowing from all. In this area, digital technology seems to be full of promise. Its capacity to process information enables translation from one medium into another, not in a metaphorical sense but by fixing the rules of the possible. One begins to dream of a machine that will finally realize the program of a certain type of modernism, with its roots going back to Bayreuth: a fusion of the arts, the passage from one form to another. It is as though another, invisible form has been flowing in constant uninterrupted flux.

Backstage, the computer is the focus of attention, and the fear of the bug is ever present. A flocculation of numbers, originating from a sensor, is processed by software that eases this variation and regurgitates a sound vibration. A *vj* may manipulate image fragments. Yet this encounter seems vain, since the word *interdisciplinary* preceded the artistic project itself, its perspective and objectives having become no more than an effect. The question of translation is not new in the domain of the arts. Images have long been considered as translations of an underlying text.¹ Translation means going from one thing to another, where the result is dependent on the original; it means making something pass for another in a logic of representation and substitution which implies going beyond the heterogeneity of language.² Translation is not a specific activity but a structure which can be applied to numerous domains.

Translate and retranslate a sentence into its source language several times and observe the results: discrepancies will occur in the equivalence, in the same way that accents differentiate a particular language.³

Digital technology disrupts the intelligence of translation. The dependence of the resulting translation on the original seems guaranteed when it comes to natural languages, but what becomes of it when it is applied to mathematical symbols, as is the case with computers, and destined for media⁴ interpretation in the form of sound and image? How can a translation be realized without the objective of safeguarding the message of the original? Should the digital arts not be understood as a new construct of translation, to be cut into successive strata, rendering sense and nonsense, the programmed and the unpredictable, and technology and existence strangely compatible?

CAPTURING EQUIVALENCE

Universal mathematics was only
universal by remaining mathematical;
mathesis universalis is universal
in that it is no longer purely
mathematical.⁵

The thread of digital translation must be followed, not due to some kind of technophilia but because these processes have invaded our daily lives and even reconfigured our relationship with the world. It is as though their instrumental omnipresence obscures their operational character, as if the determinist relationship that occasionally unites us veils a broader causal structure. Everything begins with a reduction that collects all elements in a box (the computer), presupposing that these are traces that can be engraved and quantified as binary values. On the other hand, this digitalization gives rise to a translation output: a distribution of media, images, sounds, texts, etc. This ontological concept, combining Aristotelian *energia* with certain aspects of the Cartesian method, is implicit, yet it is part of every data-processing operation. Beings (in the philosophical sense)

are considered as information, cut, captured according to coordinates, made readable by being joined by lines, folded and unfolded in the world of the machine, as Ken Goldberg illustrates so effectively in *Dislocation of Intimacy*⁶ (1997). The simplicity of this reduction of the ontological to the alphanumeric is a mere facade. Computing will never cease to reiterate, in a perpetual loop, the question posed by this founding moment. Reduction is not simply a rationalization of the world, since it produces surprising effects, which seemingly oppose their mathematical origins. Ontological to digital reduction is mysterious because, paradoxically, it is at this moment of loss of control, when even physical science has abandoned the Laplacian ideal of an exhaustive description of the universe and its laws which would permit flawless predictability,⁷ that we have returned to the concept of a *mathesis universalis*, no longer as a world in its totality but as a microcosmos in a data-processing box. Why then implant mathematical ontology into this particular matter called technology? Have we not projected this *mathesis*, after its quantic collapse, into this other world subject to our desires because it was created by us? Should we not think of the phrase attributed by Godard to Bazin: “Cinema is a substitute for a world that corresponds to our desires”?

In using the concept of reduction, we risk assuming that it constitutes a degradation or, more precisely, a poor translation. The complexity of the world is replaced by a binary interpretation and a whole web of phenomena is thereby lost. Yet at the same time, the arts have demonstrated that digital reduction can complicate existence. We no longer count artists’ mathematical notations. Their objective is not to rationalize but to *existentialize* reduction. If artistic production consists of creating percepts — that is, rendering perception independent of those who perceive it — then writing a suite of numbers defies this logic, since these are not ideal forms floating in an abstract sky but are inscribed. All media assumes that what is created will be recorded on a medium that reveals its existential temporality. Roman Opalka’s *Projet de vie* (1965–) consisted of tracing on canvas a suite of consecutive numbers, reaching

1,000,000 in 1972. The excessiveness of the project, its repetitive and differential character (for they are all numbers, but never the same sequences), expresses its existential scope. Since nothing can adequately memorize a life, it is a question of inventing a process of reduction capable of demonstrating the difference between what is to be recorded and what is actually recorded.⁸

Reduction is paradoxical, since through restraint one can approach the indefinite and through the impersonal approach the intimate. Explaining this transformation, which never ceases to reoccur, allows one to comprehend the strength of the unfolding of something originally folded. When beings are translated into numbers, the differences defying the use of words diminish. It is not the same language that is used; it is signs indifferent to perceptible dissimilarities.

The second instance of digital translation is general equivalence. The scale of values is no longer intrinsic to the being in question but lies beyond it in abstraction: zero and one are not simply values but values of values. In this manner, Nina Katchadourian translates popping corn into Morse read by a data-processed vocal synthesizer in *Talking Popcorn*⁹ (2001). Sense is produced from the asignificance of the equivalence. Walter Benjamin asked us to contemplate each blade of grass individually

- 1 Jean-François Lyotard, *Discours, figure*, Paris, Klincksieck, 1985, pp. 75–90.
- 2 The objective here is not to develop post-structuralist theories of literary translation, even though they constitute the background of the text.
- 3 Alain Fleischer, *L’accent, une langue fantôme*, Paris, Les Éditions du Seuil, 2005.
- 4 Using the terminology of computers, we understand “media” to mean information and “medium” material support.
- 5 Jean-Luc Marion, *Sur l’ontologie grise de Descartes: Science cartésienne et savoir aristotélicien dans les Regulae*, Paris, Vrin, 1975, p. 64.
- 6 Ken Goldberg’s website, consulted January 27, 2009 (goldberg.berkeley.edu/art/doi.html).
- 7 Alexandre Kojève, *L’idée du déterminisme dans la physique classique et dans la physique moderne*, Paris, Livre de Poche, 1990.
- 8 This brings to mind On Kawara’s *One Million Years: Past* (1971) and *One Million Years: Future* (1983).
- 9 Nina Katchadourian’s website, consulted January 27, 2009 (www.ninakatchadourian.com/language/translation/talkingpopcorn.php).

rather than as a homogenous mass and in doing so to perceive the difference between us and the blade of grass as being as vast as the difference between each individual blade of grass. With the computer, one could say we are on the close-cropped lawn of a suburban house.

Equivalence produces the effect of indifference in the form of a repetition, which, far from reiterating the identical, sets apart the difference from itself. Two identical consecutive notes are absolutely dissimilar since their resemblance enables the reconstruction of the past (by retention) and the future (by anticipation) to be perceived.¹⁰ This is why electronic music repeats individual sequences (notes) less often than differences in intensity (layers) or, more precisely, thresholds of perception. The question of zeros and ones is no longer simply a question of values but of degrees: What is the threshold between two consecutive images that appear in a flash? What is the limit of perception perceived in its loss?

Stanley Brouwn, in *Trois pas = 2587 mm* (1973), counts his steps with minute precision. Each drawer contains cards labelled 1 mm, a measurement that totals the length of one of these steps. The circumstances don't matter: only the measurement of the three steps is of importance, with this anecdotal indifference according a paradoxical supplement of singularity. That which is at play is not the act of walking as such but the recording of its existence.¹¹ What we see is not a representation of steps but a protocol for life: marking thousands of cards thus dismisses the measurement.

The third characteristic of digital translation is processing, which submits data to a transformation by an operator. For example, a number, which changes along the X-axis, is added to the capture of a movement and the result is visualized; or each number is translated into an alphabetically ordered corresponding letter. These operations involve an association of at least two values, which can thus be coordinated in calculation because the question of being has been replaced by a number and truth by exactitude. The information is no longer a being; it ignores the copula yet permits operations inherent to beings: the rules of possibility are known, the *minima* and the *mazima*, but

not the specific result before it has occurred. Processing data enables numbers originating from heterogeneous beings to be displaced on a homogeneous plan, allowing translated data to enter and exit according to a non-semantic axis, using the *in* interface of the keyboard and the *out* axis of the screen. Between the two, the transformation is radical. The body synchronizes itself between the hand and the eye. Digital reductionism does not produce autistic machines but allows a whole range of connections, links, and relationships, as if after being translated the data does not cease to circulate in the hubbub of possible interpretations, its sense having been the default since the beginning. It is this property of digital machines and how they interact according to a general plan of equivalence that is so surprising. They produce resemblances that tend to diverge from each other, as in closed circuits such as those in *Interface* (1972) by Peter Campus. A window with a camera behind it is set at the back of a room, with a video projector connected to it placed on the opposite side of the room. Visitors move in front of the window, whose function is to reflect their image like a mirror while at the same time functioning as a screen projecting the image recorded by the camera, thus confronting visitors with two simultaneous images of themselves: the positive video image and the negative reflection. While the window reflects a well-defined colour image, the indirect recorded image, ghostly and more fragile, is projected in black and white. The processing unit between the two images is not a logical one but constitutes a superimposition of the same referent — the person observing the window — caught between two images of a different nature. The percept here is constructed by an objectification of the perception mechanism beyond the person who perceives. This time lag of perception in the face of itself is infrathin in that it creates a contact zone that produces effects of the third degree.

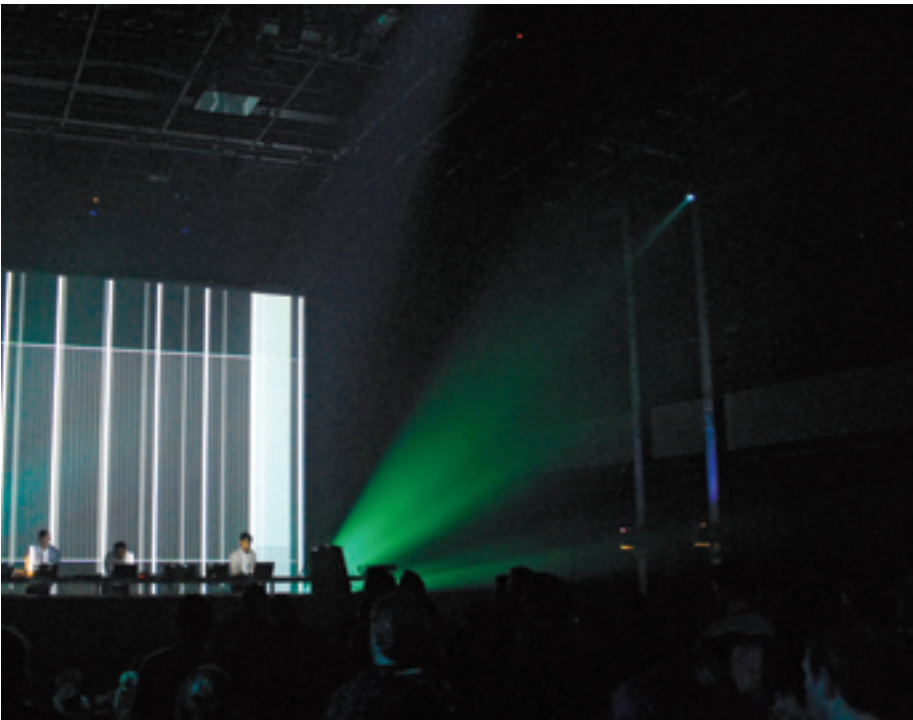
.....
¹⁰ Bernard Stiegler, "Objet temporel et finitude rétionnelle," in *La technique et le temps*, Volume 2: *La désorientation*, Paris, Galilée, 1996.

¹¹ One encounters the same problematic in the filmed performances of Bruce Nauman's *Slow Angle Walk*, Beckett *Walk* (1968).

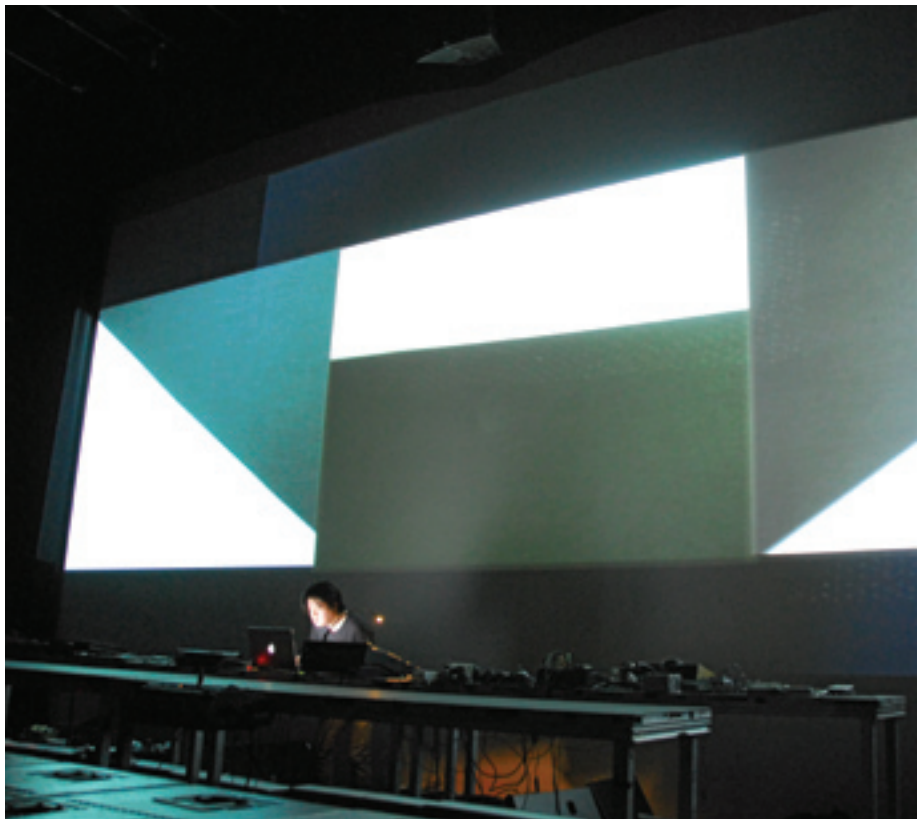


-2007-
RAY _XXXX
PULSE

-2008-
SIGNAL
ROBOTRON







-2008-
KEIICHIRO SHIBUYA & EXONEMO
MAXIMA

Treatment here is therefore not a function of control. An algorithm does not master the being of the work; a possibility comes into being since the operator in this case is not logical but differential. This is why numerous installations use the delay as a means of constructing a pre-recorded time differential — which brings to mind, in particular, Dan Graham's *Present Continuous Past(s)* (1974). The delay is the juncture between at least two disjointed elements, since their relationship is not founded on identity. A disproportion exists between the input and output, as in ++++++smiles+++++¹² (2008); here, the artist's face is connected to electrodes, with each note of music sending a current to the artist's skin, touching nerves that contract his face, as in the experiments of Duchenne de Boulogne. There is a translation between his facial expressions, yet the result is somewhat incoherent, as though the face were dislocated and the expressions without intention (and thus without skill) even at the moment when they are being perceived. What we observe here is not a function reducing heterogeneity but rather two things that should not fit together: music and facial expressions that do not reflect each other, since the face is responding without reacting, thus losing its intentional expressiveness. In this new form of portrait, an odd and apathetic reciprocity is invented between the face and the visitor, in the manner of Vito Acconci in *Theme Song* (1973), which addresses itself to us in our absence, with the assumption that the video will be seen and that our absence will become a presence.

TRANSLATION WITHOUT LANGUAGE

A text lives only if it survives and only survives if it is both translatable and untranslatable (always both and "at the same time"). Completely translatable, it disappears as a text, as a piece of writing, as a body of language. Completely untranslatable, even within what one believes to be a language, it also dies. The triumphant translation is therefore not the life

or death of a text, but its survival. One can say the same for what I call writing, marks, traces, etc. They neither live nor die; they survive. And this only "begins" by survival.¹³

Reduction, equivalence, and processing define the contours of a singular translation, since it is not founded on safeguarding the sense of the original. When translating from one language to another, the objective is to maintain the same meaning based on the assumption that consistent meaning exists beyond language. Yet it is evident that translation is haunted by divergence from the original. Translating a word or number does not bear comparison, since a number contains the transformative capacity to articulate the discrete as the continuous. The number does not refer to anything in particular; its ontology is not a reference but an inference, nor is it a representation but an operation.

Avant-garde artists have been fascinated by the idea of general translation, beginning with the Schlegel brothers and the *Athenæum* journal. Literature has often been at the origins of common meaning in the visual arts, trying to sketch in language images that do not exist, projecting onto them impossible functions and addressing their limits and those between the visible and the visual. It spoke for those who did not speak or did not exist, in a play on translation biased from the outset but which affected the images in retrospect. It doubtlessly attempted through the double inexistence of the image to explore the greatest difference through which it could return to itself as to an unexplored territory. It was of course translation, but not in the classical sense, since it in no way protected the meaning, with the two languages based on different criteria, each operating in congruence with the effective and the possible. How can a word be translated into an image? Can language actually speak for something else?

12 "Electric Stimulus to Face — Test 3 (Daito Manabe)," YouTube, consulted January 27, 2009 (www.youtube.com/watch?gl=CA&hl=en&v=YxdYFCp5Ic).

13 Jacques Derrida, "Survivre/Journal de bord" in *Parages*, Paris, Galilée, 1986, pp. 147-149.

Between 1800 and 1960, the dream was not to translate the arts but to imagine the translation of a translation: optical science and Impressionism, time-lapse photography and Cubism, psychoanalysis and Surrealism, etc. Nothing of the original message was upheld. The avant-garde undoubtedly imagined the arts as languages and languages as territories. Rather than creating borders, they tried to disrupt them, thus opening up new passages, permitting a migratory flux in both directions by looking beyond the sea marks, as if understanding an artistic activity meant going beyond it. In this manner, with *datamatics* (2006-) Ryoji Ikeda presents a series of devices that sketch a landscape in constant reconstruction. It is a question of making palpable data that invades our world and realizing a stratified translation from one medium to another. On screen, numbers stream and vary; one can hear clicks superimposed on one another and then regaining their autonomy. There is something familiar between the images and sounds, but this is not a true translation, since one can perceive structural adjustments and sense an imposed order. The percepts do not result here from well-ordered logic, since there is permanent feedback between the media suspending the order of the presentation. This translation in feedback form is a major strategy in the digital arts, since it enables the passage from one medium to another — and does so without imposing a meta-language or truth criterion. Feedback invents a translation without origin, expressing not one thing as another, an output of interiority as exteriority, or a signified as signifier, but a continuous crossing between the two. Sound enters the image and vice versa, and what can be perceived is the vibratory moment of this passage. Imagine the simultaneous translation of French into English and the inverse ad infinitum: a language will arise.

It is numbers, and their lack of referential specificity, which permit the measure and compatibility of the heterogeneous to be maintained. Digitalization is a binary reduction capable of encoding anything, since its form does not change from beginning to end, not only because it is an ontological key but because

it produces. Translation consequently becomes possible since all media speaks in zeros and ones. One can find therein a resemblance between artistic translation and that of secret codes, which are not mathematical but strategic and territorial in nature. One associates the media of sounds and images with a process of translation based not on semantic congruence but on respecting the integrity of the information, whose function is not primarily significant but performative in nature. The aim of a secret code is not to maintain meaning but to hide it from an outsider, thus remaining unreadable until it reaches its destined recipient. Territory comes into play since the message may traverse a forbidden zone — the enemy camp. The coded message exceeds itself in the same way that an image can be exceeded. This is not Platonist transcendence expressing itself in the form of an algorithm. It is the strange articulation between the number and the absolute, the most striking example of which is the notion of a series in the visual arts. When numbering an image, it enters into a larger order, going beyond its localized context of perception. What is this other image that is thus created? Although the visitor knows how many numbers precede it, how many follow remains unknown, even if the series has been completed. The vision exceeds itself, since the future of the image is a function of its numeric precision, which opens up the horizon of possibility. The image is no longer isolated; it enters into dialogue with other absent but imagined possible images. Paradoxically, precision introduces the principle of incertitude even at the heart of perception, as is the case in Sol LeWitt's modular pieces or Daniel Buren's stripes: choosing a single element that one carefully measures (8.7 cm) and repeats in a differential fashion for all of one's life means producing forms that exceed themselves by limitation. When a translation is not *signifying*, the work one sees is very much coded, yet what underlies it does have an intentional signification. All that one sees is a codification, the act of production. *The Robotic Chair*¹⁴ (1984-2006) reveals an object that collapses incessantly as if crushed by a huge weight and reassembles itself as if driven by a vital force. The ironic persistence

of the chair's collapsing and reassembling itself presents something greater than itself. By adopting an anthropomorphic instrumental object, the creators have dispensed with the classic scheme and recoded its functionality. It is not simply a question of giving the chair another function, but of *questioning* its function by its constant collapse and reassembly. It is consistently unusable while being constantly used. It is never stable but an object that surpasses itself because it is meta-stable, decoding and recoding itself according to its transitional rather than its original significance.

The passage from one medium to another in the digital arts does not therefore correspond to a complete work that surpasses its specific forms. It is an irresolution of media rather than a subsumption into an ideal form. That being the case, digital translation allows us, through perception, to touch something that does not belong to it. Its assignificance is not an apophatic fascination but an expression of an indeterminate being. In this way, Robert Morris's *Card File* (1962) is a conceptual work documenting its own history: a series of index cards list the steps undertaken in the conception and realization of the work. On the "Decision" card, one can read the list of the first index cards and the date they were chosen; on "Errors" an inventory of spelling mistakes is listed; on "Title" the title of the work; on "Signature" Morris's signature; etc. The extreme self-limitation of the work serves the artist as a set of instructions, the support being a translation of itself, in such a way that by using words, the artist is challenging language. If language is a function of a variance with the referent, if it *becomes* the referent, then it is the signifying function itself that is in question.

Translating a medium is not, however, based on methodological discourse: when passing from sound to image, a device is created; the real is not revealed. The imprint could serve as a model for this impure translation, because if at first it seems to be the mechanical trace of one medium in another, it in fact produces difference by contact.¹⁵ The closest becomes the farthest. The imprint does not resemble the original. Could the original trace be found by moulding the imprint? In

translating French into English and English into French, do we arrive at the original or do we create a kind of *interlacing* of the languages? Look at the female sex organs sculpted by Marcel Duchamp. What do we see in these vaginal convolutions? The most faithful translation, by contact, dislocates identity, its reproduction becoming a differentiation of a living organism, since through contact there is something which exceeds the form, the infrathin through which an object that affects is in turn affected. The imprint is an analogical translation; it is mechanical and in this sense idiotic, as are other translations of conceptual art: in Joseph Kosuth's *One and Three Chairs* (1965), a chair is placed in front of a wall, with a full-sized photographic replica placed to the left and a dictionary definition of the word "chair" to the right. If the translation from one medium to another is simple, the consequences are paradoxical since equivalence exists — they are still chairs (*One*), yet at the same time there is difference in that there are three (*Three*). The literality here is ironic, since it is the strict repetition that produces the difference; the representation is greater than itself. It is not a Platonic translation demonstrating the degradation of a being as a *simulacra* but the assignificance of the translation which is in question. Numerous practices have applied the methodology of translation to untranslatable domains, thus abandoning semantic preservation, where the original guarantees the result. Kosuth's chairs defy the Aristotelian principle of identity by remaining absolutely exact. The act of retention has no beginning and the transformation no horizon, the movement of their translation being indicated — here, one immediately thinks of the archiving of the news in Hans Haacke's installation *News* (1969), where contemporary mashup strategies of recuperation and transformation are applied to the flux of the Internet. One could talk about conquered inconsistency in the manner of Lyotard, since

14 Max Dean, Raffaele D'Andrea, and Matt Donovan, *Robotic Chair*, consulted January 27, 2009 (www.roboticchair.com).

15 Georges Didi-Huberman, *La ressemblance par contact*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2008.

this is not just unproductive nonsense; it is the relationship between the as-significance of artistic translations and the power of the image that consists in producing difference in their own sense, a lack, which far from being a void to be filled, represents a possibility of empowerment for a being. In Kosuth's chairs, there is no answer to what a chair is, but we become aware of the problem of the chair. In the moment when its meaning is constructed, it dissolves, and at the moment when we become fascinated by its ruins, it reconstructs itself. The object vibrates because, although it is not real, it is exact.

NETWORK TRANSDUCTIONS

We understand transduction to be a physical, biological, mental, and social process through which an activity is propagated from individual to individual within a domain, this propagation being founded on a different structuring of the domain from place to place: each region of structure serving the following region as a constitution principle as well as a modification that extends progressively at the same time as this structural operation.

[...] There is a transduction when an activity arises from the centre of the structural and functional being, and extends in diverse directions away from this centre, as if multiple dimensions of the being were appearing around this centre; the transduction is a correlative appearance of the dimensions and structures of a being in a pre-individual state of tension, that is to say, a being that is more than a unit or an identity, and which has not yet been disoriented in regard to itself in its multiple dimensions.¹⁶

Digital translation does not invent a synaesthetic fusion immersing the spectator in total spectacle, because we do not identify sound with image through their translation — we

differentiate them based on their intensity in response to the difference produced by their perception. The vague concept of immersion presupposes immediacy as an aesthetic model and transforms the public into a Pavlovian experiment. True perception would here be without mediation. Yet we are aware of how inconsistent this horizon is: we perceive only the differences and the discord of perception in the face of itself. Without this, it would be incapable of self-perception, of auto-differentiation, and thus of perception itself. We are not *in* the images but part of them; we arrange spaces for us to contemplate them. A perception is not an immersion but a transformation, with everything being a function of the delayed relations between the before and after, the interior and the exterior. Purity of perception never exists; each perception is engaged in other perceptions, forming a network of sorts: the street, an exhibition, a home, all brought together on the screen. The concept of transduction recognizes the epidemic nature of the translation from one medium to another, which implies the implementation of a displacement that produces proximity — and not the inverse — from a mathematical reduction, with each step retaining the traces of this enigma. Sound becomes unhinged and the image enters through a door that doesn't belong to it; de-territorialization is also re-territorialization. Blurring boundaries and territories, and opening up possibilities, all belong to a network.

The SSL protocol (for the encryption of information) offers an interesting aesthetic transductive model, involving an exchange of keys between the client and the server. First, the client connects to the site and is asked to authenticate him or herself. The server receiving the message then sends a certificate to the client, containing the public key to the server. The client then checks the validity of the certificate, and a private session key is created, which the server is able to encrypt with its private key. Thus, the two entities are in possession of a common secret key. In contrast

16 Gilbert Simondon, *L'individu et sa genèse physico-biologique*, Paris, Jérôme Millon, 1995, p. 30-31.





to classic encryption, in which the code is a function of the relationship between receptor and transmitter, SSL involves an exchange of keys, where the key is co-produced in feed-back form, rendering it indecipherable from the outside. In the same way, digital translation does not separate the original from the final message; the message is instead decoded by another code sent back to the origin, which in turn sends back a code. It is a before and after relationship rather than a chronological one, and that is why the translation is transductive here. At the beginning, it diffuses what went before, which is the reason why it is ineffective to contrast information and meaning. There is a flux interlacing intimate meaning with the objects of perception. Their heterogeneity is not an argument against their transductive character. The meaning no longer needs to be the intentional content of what is perceived, since it can be produced after the fact and return to the object of perception. It is thus possible to project oneself into the work without the need for cathartic identification, and it is doubtless this anonymous projection that constitutes the characteristic trait of the aesthetic emotion of the digital. We call this flux. A French sentence is translated into English; at that very moment, it is transformed by the difference in language, thus transforming the original sentence, and so on and so forth, with each step modifying the previous one. The present transforms the past, which, transformed, changes the possibilities of the future. Perception does not occur according to a before and after relationship, but as a network circulating in all directions, in which futurology equals archaeology and effect cause. *Past Future Split Attention* (1972) by Dan Graham opens with these sentences: "Two people who know each other are in the same space. While one person predicts continuously the other person's behaviour, the other person recounts (by memory) the other's past behaviour." As with SSL, what is of interest is not the value of truth in the communication but of how the passage between our perception and its description is troubled by difference, since the description in turn disturbs our perception, which in turn has repercussions on the description itself, and so on and so forth in a seemingly

endless loop. Moreover, when it is a case of two individuals whose descriptive temporalities differ, while having the same referential modalities in their descriptions of each other, the exchange here is not founded on identity but on transductive difference, which we call tra(ns)duction. This new concept defines the articulation, in certain phenomena, between digital translation and the networking thereof. The plasticity of its topological structure is remarkable, enabling an understanding of how perception is a fluctuating entity rather than an empty framework, in the Cartesian sense, within which impacts are recorded. Regarding this performance, Dan Graham writes, "The present does not exist. The impossibility of reaching this absolute present is the defeat of this modernist idea that all preconceptions can be swept away."¹⁷

Tra(ns)duction, in the sense of permanent feedback between what is being translated and the results of the translation, is not a phenomenon unique to the arts. In fact, technological machines are never in isolation. They are not only connected to power sources, information fluxes, and input and output interfaces but also to usages, and these connections are in one form or another always tra(ns)ductions. Connecting is a disjunction, since between the two elements there is a functional circuit: when you use a computer, there is the zone of the infrathin, which also affects you. Connecting also means disconnecting, since putting in contact implies differentiating. In this way, Bill Viola explains the genesis of *Information* (1973):

[...] I was in the process of using two machines to make a copy when, by accident, I connected the output terminal with the input terminal of the same machine; I began recording and strange feedback ensued, a signal that was not a signal at all, but it filled the studio - the mixer, the chroma keyer, and all the monitors - every time I pushed the button, giving rise to something different.¹⁸

17 Dan Graham, *Dan Graham*, Paris, Musée d'art moderne de la Ville de Paris, Éditions Paris-Musées, 1987, p. 35.

18 Interview in *Cahiers du Cinéma*, Paris, February 1984.

Information here consists of what the person recording (the receiver/audience) sends as a signal to the recipient (the transmitter/artist). So, what exactly is recorded? And what is actually read? One quickly understands that in this type of mechanism, it becomes impossible to separate the original from the copy, since the original copies the copy and the copy records the original. If you translate from one medium to another, without guaranteeing that the meaning will be preserved, what results is a dissimilarity born of a process that nevertheless creates a continuum. The French term *nappe* is used to signify sounds that do not cease to vary in the course of a crescendo, signifying ascents and descents, and this concept should be applicable to the movement of the dancer, the vision of the sculptor, and the sequences of the videographer, since here it is no longer a question of a gesture, collage, or edit but of a continuous variation. *Human Browser*¹⁹ (2001-2006) by Christophe Bruno consists of hijacking Google. The actor hears text-to-speech audio that comes directly from the Internet, and the actor repeats what he or she hears. Depending on the context in which the actor finds him or herself, key words are sent to the program and used as search strings on Google. This is certainly an example of tra(ns)duction, with the message being spread from individual to individual, while maintaining the traces of the previous steps, which in turn produce differences. Tra(ns)duction necessitates feedback, since it is this loop which creates the expressivity particular to the digital and which testifies that there is no original message, no meaning to preserve in the face of nonsense, no discipline to respect, but simply the flux of information.

THE RESEMBLANCE OF THE FORMLESS

Objectivity is no more primary than subjectivity or syncretism; it is orientation that is primary, and it is the totality of orientation that comprises the sensation-tropism copula; the sensation is the seizing

of a direction rather than an object:
it is differential [...] ²⁰.

What can we expect of tra(ns)duction as an aesthetic circuit? The computer, by coding media according to zeros and ones, enables a mathematical translation not founded on preserving the meaning of a natural language but on facilitating the progressive transmission of original information to other means of visualization. The result is not media identity: with a translation of image into sound, what results in no way resembles the original — and, in this sense, any fusion project within the arts is ineffective. Tra(ns)duction does not produce families, parents, or children. However, there is a resemblance between each translation, which is the flux structured not by original meaning but by rhythms, repetitions, expectations: retentions which render the objects of perception produced by technology indissociable from our own personal sense of meaning. Each medium is unique and can be perceived autonomously, but the mediatic flux at the heart of even these insularities produces a common tempo, the trace of the original reduction. What then is the nature of this resemblance? It is something which can be hummed, whistled, or whispered without really knowing what ensues and which varies without the model facilitating this evolution having been rendered explicit. Listen to *Matrix* (2002) by Ikeda and separate the different layers, then try listening to them as a whole: each click responds to another click on another layer. The discrete and the continuous no longer oppose each other. In this sense, the aesthetics of tra(ns)duction do not produce the individual but differences of potential, that is to say, the processes of genetic individuation. One perceives the genesis of media, their extravagant birth, and the manner in which they do not cease to be reborn, which gives rise to singular perceptions, yours or mine. This can only happen in a flux, which is not indefinitely continuous but precisely differentiated in that each form is in the process of being formed. And it is this continuous formation that defines in-formation. It is never isolated but is always in solidarity with a whole set of individuating processes. In this regard, one does not perceive

the resemblance of media but the dissimilarity at the heart of our aesthetic tropism. That which resembles us is our aesthetic auto-differentiation, which enables us to code and decode the thresholds of intensity. Tra(ns)duction in the digital arts without a doubt allows us to approach this very particular category of being called information. It is a translation without being a representation of pre-existing beings; therefore it is without origin and is neither true nor false. On the other hand, they resemble each other in regard to the perceptive framework given to them by us. Information is formlessness in the process of being formed.

The formless therefore qualifies a certain power that forms possess in their ability to reform, to subtly pass from the similar to the dissimilar, [...] a process where the form opens out, maintains and reveals itself all at once: where the form is crushed, devoting itself to total dissemblance, where the form agglutinates as dissemblance touches, masks, and invades the similar; and where the form, thus undone, ends by incorporating itself into its form of reference - a form which it distorts but does not revoke - to monstrously (the ethnologist would say *magically*) invade by contact and consumption [...], these incessant contacts capable of imposing on every form the power of dissemblance.²¹

Information does not cease to make reference to the impurity of its origins, a decision consisting of reducing beings to two values: one and zero. This reduction is in itself as formless as the dislocation of a world in the process of being created.

.....
19 Christophe Bruno's website, Iterature.com, consulted January 27, 2009 (www.iterature.com/human-browser).

20 Gilbert Simondon, *L'individuation psychique et collective*, Paris, Aubier, 1989, p. 117.

21 Georges Didi-Huberman, *La ressemblance informe ou le gai savoir visuel selon Georges Bataille*, Paris, Macula, 1995, p. 135.

CONTRIBUTOR BIOGRAPHIES

NATHALIE BACHAND / is first and foremost a visual artist; she also writes texts of an essentially literary or “reflexive” nature. In addition to holding a Master’s in visual arts, she has completed her doctoral studies in art studies and practices at the Université du Québec à Montréal. She has notably contributed as a co-author and reading committee member to the collective publication *Tactiques insolites: vers une méthodologie de recherche en pratique artistique* (2004), under the direction of Diane Laurier and Pierre Gosselin. She is currently involved in the Centre des arts actuels Skol and in charge of development at ACREQ/Elektra.

VINCENT BONIN / is an author, artist, and exhibition curator. For the past seven years, he has been working as an archivist at the heart of the Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology. He has published many articles and given presentations on the recycling of contemporary art archives. As a curator, he notably organized *Documentary Protocols (1967-1975)* at Concordia University’s Leonard & Bina Ellen Gallery (2007-2008). This two-part exhibition explored the artist as cultural worker and information manager, as well as the emergence of the first independent artist centres in the 1960s and 1970s. The publication accompanying the exhibition will be released in 2009.

DANIEL CANTY / is an author, director, and scriptwriter for cinema and new media. He joined Vancouver's DNA Media in 1996, notably directing the interactive fiction *Einstein's Dreams*. At The Banff Centre, he created the webzine *HorizonZero / Digital Art + Culture in Canada* together with Sara Diamond. He is also co-founder of the *Temps Zéro — cinémas en mutation* section of the Festival du nouveau cinéma de Montréal and, from 2006 onwards, has been invited to program Interactive Screen, a conference on digital arts at the Banff New Media Institute. He has also been working in the role of dramaturge for Marie Brassard. Extremely active in the literary and publishing scene, he has orchestrated, in collaboration with Studio Feed, the publication of "La table des matières": *Cité Selon* (2006), *La Table des matières* (2007), and *Le Livre de chevet*, collective works published by le Quartanier.

GRÉGORY CHATONSKY / is first and foremost a media artist, and has also authored numerous texts on the subject over the past ten years. In 1994, he founded incident.net, an artists' collective belonging to the first wave of "net art." He has produced several commissions, notably the website for the Georges Pompidou Centre in Paris and a CD-ROM on the Shoah. He has also created an interactive drama for the French-German television station Arte and teaches visual and media arts at the Université du Québec à Montréal and Le Fresnoy, France. His interactive installations, photographs, and network creations explore, among other subjects, our affective relationship with technology. He is represented in Paris by the Numeriscausa gallery and in New York and Frankfurt by Galerie Poller.

ALAIN THIBAUT / has participated as a composer and sound designer in diverse multimedia, videographic, choreographic, and theatrical productions. His music has been presented in Europe, Japan, and Canada by most major contemporary and electro-acoustic music associations. He is currently working with digital artist Matthew Biederman as part of the duo Ray_xxxx, whose first performance *Pulse* premiered at the Théâtre du Châtelet in Paris and went on to tour Europe and Brazil. His works produced with visual artist Yan Breuleux under the pseudonym Purform have been presented at diverse international digital arts events. His work *a_light* was also awarded the Prix Ars Electronica in Austria. In 1999, he founded Elektra, an international digital arts festival held annually in Montreal.

MERCI /
THANK YOU

Alain Thibault, Daniel Canty,
Vincent Bonin, Grégory
Chatonsky, Louise Ashcroft,
Ana Ascencio, Julia Frainier,
François Dion (Artexte),
Félix Philantrope et Manon
de Pauw.

Carlos Correal, Émilie
Boudrias, Danièle de
Fontenay, Danny Perreault,
Christian Pomerleau,
Benoît Jolicoeur, Pierre
Laniel, Yan Daoust, Amy
Deschênes, Adrian Gonzalez,
Eric Mattson, Patrice Moïse,
Christian Paquin, Guillaume
Bourrassa, Marc Tétreault,
Christiane Dinelle, Benoît
Bouthillette, Marie-Eve Vigor,
Provokat, Martin Ouellette,
Sylvain Ferland, Chantale
Grenon, Epoxy, Daniel Fortin,
Randy Laporte, Elastik,
Jacinthe Pilote, Martin
Bruneau, Camil Scorteanu,
Conception Lévy, Isabelle
Dubé, Peter Dimakos,
Brigitte Henry, Felipe del
Pozo, Hexagram, Jimmy
Lakatos, Francis Leclerc,
Steve Bérubé, Nancy Tobin,
Steve Montambault, François
Roupinian, Jocelyn Boulais.

Merci à tous les artistes et
collaborateurs d'Elektra et de
l'ACREQ, de près ou de loin,
dans le temps comme dans
l'espace.

Thank you to all of Elektra
and ACREQ's artists and
collaborators from near and
far, in time and space.

Et au public d'Elektra, depuis
dix ans, merci.

And last but not least, a
special thank you to our
public, who have supported
Elektra for the past ten years.

ELEKTRA

*Direction générale
et artistique /*
*General and Artistic
Direction*
Alain Thibault

*Direction administrative
et Marché international
de l'art numérique (MIAN) /*
*Administrative Direction
and International Market-
place for Digital Arts (IMDA)*
Ana Ascencio

Développement /
Development
Nathalie Bachand

Communications
Julia Frainier

Relations de presse /
Press Relations
Adrian Gonzalez

Direction de production /
Production Direction
Guy Levesque

Direction technique /
Technical Direction
Benoît Jolicoeur

Direction vidéo /
Video Direction
Pierre Laniel

Chef son /
Sound
Yan Daoust

Assistants dir. production /
Production Dir. Assistants
Amy Deschênes
et Guillaume Bourrassa

Stagiaires production +
communication /
Production + Communication
Interns
Marie Guiblin
et Yann Didierlaurent

Photos
Camil Scorteanu
et Conception Lévy

CONSEIL D'ADMINISTRATION /
BOARD OF DIRECTORS

Carole Bouchard
Vincent Brie
Nathalie Chalifour
Daniel Fortin
Stéphane Landry
Alain Thibault

COMITÉ ARTISTIQUE /
ART COMMITTEE

Ned Bouhalassa
Jean Décarie
Dimitri Della Faille
Louis Dufort
Katherine Melançon
Jean Piché
Zack Settel
Jean-Christophe Yacono

PARTENAIRES /
SUPPORTERS

Usine C
Provokat
Cinémathèque québécoise

Conseil des arts et des lettres du Québec
Ministère des Affaires municipales
et des Régions
Ministère de la Culture, des Communications
et de la Condition féminine
Conseil des Arts du Canada
Conseil des arts de Montréal
Patrimoine canadien
Ville de Montréal
Arrondissement de Ville-Marie
Consulat général de France à Québec
Délégation du Québec à Paris
Arcadi-Némo
Goethe Institut
Hexagram

Centre des arts actuels Skol
articule
La Centrale
Pierre-François Ouellette
Art Contemporain

Esse
MCD
Digicult
Convergence

Moog
Motto
Greencode

ACREQ

USINE ©

provokat



CRÉDITS DE LA PUBLICATION /
PUBLICATION CREDITS

Direction de publication /
Publication Direction
Nathalie Bachand

Conception graphique /
Graphic Design
Feed

Consultation à la conception
et à l'édition /
Creative and Editorial
Consultant
Daniel Canty

Révision et correction
du français /
French Revision
Hélène Taillefer

Traduction vers l'anglais /
English Translation
Louise Ashcroft
(À l'exception de « Boîte
noire, bruit blanc, fumée »
de Daniel Canty, traduit par
l'auteur / Except for "Black
Box, White Noise, Smoke
Screens," written and transla-
ted by Daniel Canty.)

Révision de l'anglais /
English Revision
David Dalglish

Impression /
Printing
L'Empreinte

Éditeur /
Publisher
Elektra

Elektra – ACREQ
1908, rue Panet, bureau 304
Montréal (Québec) H2L 3A2
514 524-0208
info@elektramontreal.ca

Tous droits réservés /
All rights reserved
© 2009 Elektra, Vincent
Bonin, Daniel Canty,
Grégory Chatonsky

Dépôt légal :
Bibliothèque et Archives
nationale du Québec
Bibliothèque et
Archives Canada
ISBN : 978-2-9811070-0-8

La réalisation de cette
publication a été rendue
possible grâce au soutien
financier du Conseil des arts
et des lettres du Québec.

This publication was made
possible with the financial
support of the Conseil des arts
et des lettres du Québec.

Conseil des arts
et des lettres

Québec 

POL

Granular Synthesis (AUT)
Usine C, Elektra 1999
Photo : Jocelyn Boulais

Motion Control Modell 5

Granular Synthesis (AUT)
Usine C, Elektra 2000
Photo : Brigitte Henry

Black Box

Purform (QC-CA)
Usine C, Elektra 2003
Photo : Peter Dimakos

Speaker Swinging

Gordon Monahan (CA)
Usine C, Elektra 2002
Photo : Peter Dimakos

Feed

Kurt Hentschläger (AUT)
Usine C, Elektra 2008
Photo : Camil Scorteanu
et Conception Lévy

Untitled Sound Objects

Pe Lang & Zimoun (CH)
Usine C, Elektra 2008
Photo : Camil Scorteanu
et Conception Lévy

Clicks' n' Cars

Foton (BE)
Usine C, Elektra 2003
Photo : Peter Dimakos

Spatial Sounds

(100 dB at 100 km/h)
Marnix de Nijs &
Edwin van der Heide (NL)
Usine C, Elektra 2006
Photo : Isabelle Dubé

360

Granular Synthesis (AUT)
Usine C, Elektra 2003
Photo : Peter Dimakos

L'Assemblée

Louis-Philippe Demers (QC-CA)
Usine C, Elektra 2001
Photo : Peter Dimakos

Juke Bots

Robot Lab (DE)
Usine C, Elektra 2002
Photo : Peter Dimakos

United Visual Artists (UK)

Usine C, Elektra 2005
Photo : Peter Dimakos

Rétrospective des œuvres

de Jean Piché (QC-CA)
Place des Arts, 5^e Salle,
mars 2005
Photo : Peter Dimakos

The Robotic Chair

Max Dean (CA)
Usine C, Elektra 2008
Photo : Camil Scorteanu
et Conception Lévy

Frequency and Volume

Rafael Lozano-Hemmer
(QC-CA/MEX)
Musée d'art contemporain
de Montréal, Elektra 2005
Photo : Peter Dimakos

Laser Sound Performance

Edwin van der Heide (NL)
Usine C, Elektra 2006
Photo : Isabelle Dubé

Man in e.Space

LAB[au] (BE),
Res Publica (FR) &
Marc Wathieu (BE)
Usine C, Elektra 2006
Photo : Isabelle Dubé

Executive Machinery

Monty Cantsin (CA)
Usine C, Elektra 1999
Photo : Jocelyn Boulais

Pulse

Ray_XXXX (QC-CA)
Usine C, Elektra 2007
Photo : Isabelle Dubé

robotron

signal (DE) – Raster-Noton
Usine C, Elektra 2008
Photo : Camil Scorteanu
et Conception Lévy

Maxima

Keiichiro Shibuya
& exonemo (JP) – ATAK
Usine C, Elektra 2008
Photo : Camil Scorteanu
et Conception Lévy

Achévé d'imprimer en avril 2009
sur les presses de l'imprimerie L'Empreinte à Montréal
pour le compte d'Elektra

ELEKTRA 2003 >
5E ÉDITION (12_15 & 19_22 NOV 2003)

Performances audiovisuelles & projections

- *Le projet Bulbes* / Artificiel
- Christian Vogel & Maxime Morin
- Christian Vogel
- Purform
- VJ-Many2
- *Cantique II*
Marie Chouinard & Louis Dufort
- *In Absentia* / Brothers Quay & Karlheinz Stockhausen
- *En Mauvaise Herbe*
Mitchell Akiyama
- *GMunk* / Bradley Grosh
- *mOrpheus*
Ned Bouhalassa & Thien Vu Dang
- *Spamspasmes* / Automates surplage
- *New and Used Furniture Music*
Gordon Monahan
- *Clicks'n/Cars*
Commissaire : Hans de Man
(FOTON) / Ultraphonist/RM/Objetct/Urawa, Hugo Girard/Szkieve
- *Like Spinning Plates*
(prog vidéos Dissonanze 2003)
Commissaire : Daniela Casella
- *Wavelength 03*
(prog vidéos Onedotzero)
- Anthony Rother
Les Passagers (VJ Lumen,
Jean-Sébastien Boillat,
Mathieu Bélanger)
- HeadScan (Claude Charnier &
Christian Pomerleau)
- Vromb & VJ Euterke
(François Dumouchel)

Installation

- *360* / Granular Synthesis

ELEKTRA 2002 >
4E ÉDITION (07_09 & 14_16 NOV 2002)

Performances audiovisuelles & projections

- *The Secret Life of Objects*
Zack Settel & Rojo
- *SUBeat* / Thien Vu Dang &
Mathieu St-Arnaud
- *Me and I* / Khrystell Burlin
- *ZXOL* / David Fafard
- *Bharat - eXpress* / Jean Piché
- *Reel Warp onedotzero*
- *Time Well* / Christian Calon
- *Le projet Ulysse*
Shelley Hirsch, Gabriel Gascon,
Elizabeth Lenormand
- *Physical, electrical - The best of Chris Cunningham*
Commissaire : Cristiana Perrella
- *Super-Collider* / Christian Vogel,
Jamie Lidell, James Stephenson,
Grant Allardyce, Pablo Fiasco
- DJ Frigid
- *Juke Bots* / Robot Lab (Matthias Gommel, Martina Haitz, Jan Zappe)
- *Reconstructives* / Naut Humon
- *Persepolis (remix)*
Iannis Xenakis
- *TurntableDusk* / A-Trak
- *Noise Gate (remix multi-écran)*
Granular Synthesis
- *Hydraulic Melancholy*
Battery Operated (Toby Heys,
Bérangère Marin Dubuad,
Thomas Couzinier)
- *Interruption* / Joshua Kit Clayton &
Sue Costabile
- *Speaker Swinging* / Gordon Monahan
- *Alphaville (remix)* / Scanner
- *After-party Alphaville*
 - *Juke Bots vs A-Trak* / Robot Lab
 - *Saeed & Palash*
 - *Milche & Sultan* / Pillow, Mathieu St-Arnaud, Van Breuleux,
Les Passagers, HEINI, eresys.com

ELEKTRA 2001 >
3E ÉDITION (08_10 & 15_16 NOV 2001)

Performances audiovisuelles & projections

- *Spin* / Jean Piché
- *FausTechnology* / Purform
(Van Breuleux & Alain Thibault)
- *Axiom/e / Axiomachine -*
Repossessing the Body-Machine
Istvan Kantor aka Monty Cantsin
- *Bruits, Children's Corner,*
Nuit, Fête / Yves Daoust &
Jean-Sébastien Durocher (vidéo)
- *Decap* / Louis Dufort
- *The Disconnection Machine*
Nerve Theory
(Tom Sherman - Bernhard Loibner)
- *Oval* (Markus Popp)
- *L'Assemblée*
Louis-Philippe Demers

ELEKTRA 2000 >
2E ÉDITION (31 AOÛT_02 SEPT &
08_09 SEPT & 15_16 SEPT 2000)

Pré-événements

- Plus 8 Classics
- John Acquaviva
- Richie Hawtins - Decks, FX & 909

Performances audiovisuelles & projections

- *Motion Control Modell 5*
Granular Synthesis
- *Slacker* - XL Recordings
- *Furtive, Opuscule 1-2*
Robin Dupuis
- *Genèse et début d'une décadence*
François Girouard
- *Broadcast* / Istvan Kantor
- *Opéra; Le cartographe animé*
Yves Laporte (musique) &
Yves Labelle (visuel)
- *abstractions/parallèles*
Jean Piché
- *FausTechnology* / Purform
(Van Breuleux & Alain Thibault)
- XL
- *Metharcana* / Stephan Dunkelmann
- *HG 80* / Olivier Meunier (vidéo)
et Dimitri Coppe
- *Low Memory #1* / Monique Jean
- *Voices Part II : Distant Voices*
Todor Todoroff
- *Vol d'Arandes* / Francis Dhomont
- *The Age of Speed* / Ned Bouhalassa
- *Hallucinotron v1.0* / Neam Cathod
- *El Tractor* / Boris Firaquet (vidéo),
Fabrice Montal (musique),
David Michaud (musique)
- Aekt
- Headscan
- *Areal* / Granular Synthesis
- *Bonzai* (progressive trance),
G.O. Brien, Van Breuleux
(VJ, Purform)
- *Tiga* (Turbo Recordings, DNA)
- *Philgood* (Center Records)
- *Cinétique* (VJ, Parano Studio)
- *Entropic Twilights* / Paul Dolden
- *Nomadic Desire* / ACREQ
- *Sleep* / Sound Travels
- *Ritual Incarnations* / Réseaux
- *Concert 2000* / Ryoji Ikeda
(dumb type, JP) & Takayuki Fijimoto
(éclairage),
Shiro Takatani (visuel),
Hiromasa Tomari (visuel)
- *Mijk Van Dijk* (Superstition)
- *Humate* (Superstition)
- *Mijk Van Dijk*
- *Tobias Lampe*
- *Shades Of Catatonia*
Nerve Theory (Tom Sherman - vidéo,
voix; Bernhard Loibner - musique)
- *Silophone*
- *Création* / (The User)
(Emmanuel Madan, Thomas McIntosh)

- *Silo mon amour* / Louis Dufort
(Émilie Laforêt, soprano)
- *Nivoc* (Ascend Recordings)
- *Yaz* (Ascend Recordings)

ELEKTRA 1999 >
(04_06 NOV & 12_13 NOV 1999)

Performances audiovisuelles & projections

- *Executive Machinery*
Istvan Kantor / Montsy Cantsin
- *L'apocalypse de Jean* / (diffusion de
Nicolas Vérin), Pierre Henry
- *13'13 pour voix défigurées*
(crash installation),
Monique Jean & Alain Pelletier
- *La messe pour le temps présent*
(remix de Pierre Henry),
Pierre Henry
- *PFREUD* (DNA Records)
- *S8 - antennas transmission* / AE
- *Maeström* / Christian Bouchard
- *Corporation* / Mathieu Marcoux
- *Zhiva* / Gabriel Prokofiev
- *Le diable O teint orangeux*
Nicolas Boricky
- *Solo III* / Nicolas Vérin
- *Rémanences* / Julien Roy
- *Zénith* / Louis Dufort
- *DIE DYER* / Alain Pelletier &
Marcelle Deschênes
- *Bioracoco* / Mark Rudolph &
Ned Bouhalassa
- *Matteo & Pheek*
Van Breuleux (VJ)
- *POL* / Granular Synthesis
- *NUCLEAR RAMJET* (Ascend Recordings)
- *NEERAV* (Ascend Recordings)
- *Tobias Lampe* (Superstition)
- *NIVOC* (Ascend Recordings)
- *DR P(R)AXIL/ORAL*
- *NEUROM*

Pour souligner les dix ans d'Elektra, événement international d'arts numériques, *Angles arts numériques* propose trois textes, trois auteurs qui ont chacun développé une réflexion à partir d'aspects et de concepts qui sont liés, différemment mais étroitement, aux enjeux d'Elektra.

En ce sens, il paraissait stimulant de provoquer cette rencontre entre un point de vue théorique portant sur le concept de tra(ns)-duction, lequel, au surplus, est « informé » par la pratique (Chatonsky), une perspective historique qui aborde différents événements d'arts médiatiques (Bonin) et l'essai littéraire, où le principe métaphorique de la machine est l'élément moteur de la réflexion (Canty).

Elektra est une manifestation culturelle montréalaise de calibre international présentant des œuvres et des artistes qui allient musique électronique de pointe et création visuelle issue des nouvelles technologies.

To commemorate ten years of the international digital arts festival Elektra, *Angles Digital Arts* presents three texts by three authors, each of whom has developed his thoughts on aspects of concepts that are closely, but differently, related to issues of key importance to Elektra.

In this sense, it seemed stimulating to provoke an encounter between a theoretical standpoint, inspired and informed by practice, on the concept of "tra(ns)duction" (Chatonsky), a historical perspective exploring various media arts festivals (Bonin), and a literary essay in which the metaphorical principle of the machine is the driving force for reflection (Canty).

Elektra is a Montreal cultural event of international calibre, presenting artists and works that combine groundbreaking electronic music with visual creations born of new technology.



ANGLES
ARTS

elektra