

YOU HEAR WHAT YOU SEE,  
YOU SEE WHAT YOU HEAR  
Maud Desseignes

---

Les tentatives d'échanges et de croisements des différents modes d'expression sonore et visuelle ont traversé toute l'histoire de l'art. Parfois plus démonstratives qu'artistiques, ces expérimentations sont aussi l'occasion de s'intéresser à la phénoménologie de la perception. En novembre et décembre 2003, deux propositions aux Laboratoires ont exploré les possibilités d'interaction entre plusieurs disciplines artistiques. Bien que la forme de ces interventions soit foncièrement différente, elles remettent toutes deux en cause les codes admis de la représentation et les automatismes de la perception.

*Sur prise.* C'est ainsi que Michel Guillet et Manuel Coursin intitulent, non sans humour, leur performance programmée in extremis lors de la première soirée publique des Laboratoires à l'invitation de Marco Berrettini. D'emblée, avant même que le spectacle ne commence, les objets exposés<sup>1</sup> interpellent le spectateur : posé sur une étrange table siamoise formée de deux parties tête-bêche, un dictionnaire

<sup>1</sup> Ces différents objets composaient déjà l'installation *Supersilent...*, présentée par Michel Guillet au Lieu Unique dans le cadre de l'exposition *Actif Réactif*, été 2003.

« Petit Robert » tout aussi intrigant puisque percé de prises jack femelles ; au sol, une bûche, une tâche en caoutchouc, un tabouret à deux assises, un escarpin à talon aiguille, du polystyrène, un micro, des câbles... Comme à son habitude, Michel Guillet compose une installation à partir d'objets hétéroclites mis en scène en rébus, et dont il détourne, extrapole la forme et la nature. Chacun possède une particularité, une déformation fonctionnelle, une bizarrerie qui lui confère une identité difficilement définissable.

Michel Guillet est installé en régie à proximité immédiate du dispositif alors que Manuel Coursin intègre l'espace. Avec une aisance homologuant la normalité de l'action, il introduit un premier câble dans un des orifices du dictionnaire prévu à cet effet, puis commence à *plugger* et manipuler les différents objets qui l'entourent : émergence de sons. Chacune de ses actions déclenche une nouvelle facture sonore comme si ces objets insolites étaient munis de capteurs qui amplifieraient des micros-sons, eux-mêmes modulés ou exacerbés selon la gestuelle du manipulateur.

Mis en correspondance les uns avec les autres, les sons, les objets, les gestes semblent mimer d'hypothétiques fictions. Mais l'histoire ne se raconte pas d'une manière linéaire. Les actions et les réactions se suivent sans que l'on ne puisse y déceler un système, une logique. La simultanéité du geste et de sa conséquence sonore n'est pas toujours flagrante, elle est quelquefois même nettement décalée ou encore inexistante. Pourtant, sporadiquement, le spectateur attentif se laisse abuser par l'incongruité de la situation : bien que la raison laisse supposer qu'aucun de ces objets n'est à même de produire un quelconque son, la coïncidence des interférences entre ce qui est vu et entendu pousse parfois à croire à cette interaction. Comme l'explique Maurice Merleau-Ponty, « la perception ne se donne pas d'abord comme événement dans le monde auquel on puisse appliquer, par exemple, la catégorie de la causalité, mais comme une re-création ou une re-constitution du monde à chaque moment. »<sup>2</sup> L'esprit est

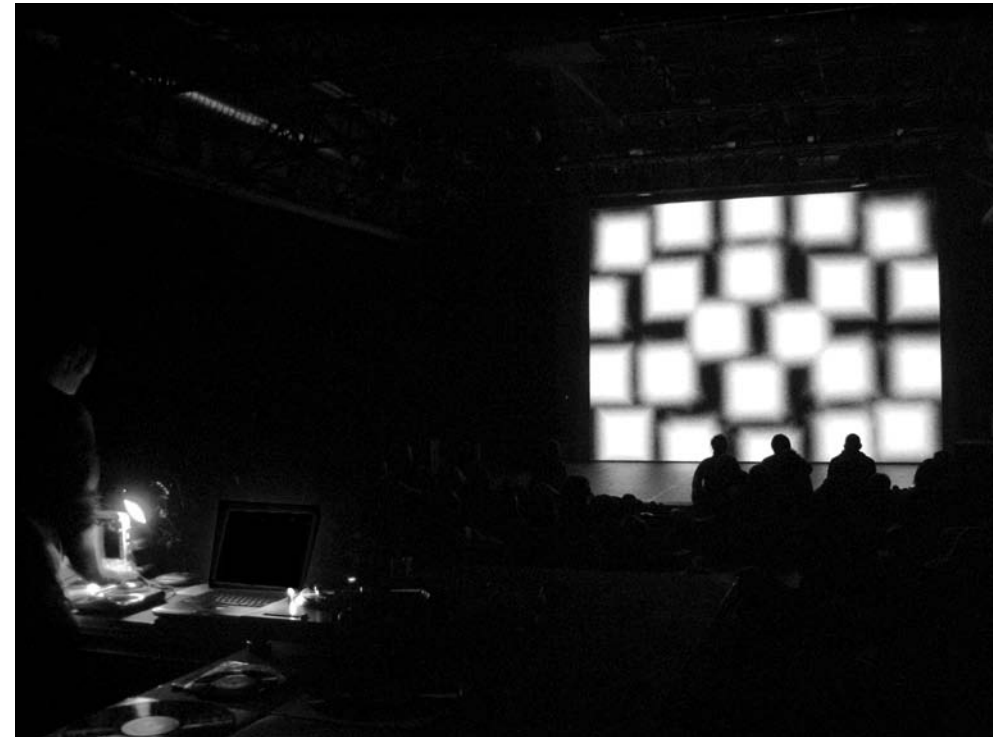
<sup>2</sup> Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p. 240.

« le sujet de la perception » et le corps « l'instrument général de la compréhension ». Parce que les sens fonctionnent de manière solidaire par des jeux d'entrecroisements permanents, où chacun est tributaire de l'apport des autres, que ce soit par polarité, dualité ou pouvoir de simulation, la perception se conditionne dans sa mise en relation avec ce qui l'entoure. Alors à la vue des sources sonores, une bûche vrombit, un talon aiguille *blippe*, un tabouret excentrique fonctionne tantôt comme un Theremin, tantôt comme un encombrant walkman diffusant le chant étouffé d'un Garou en boucle.

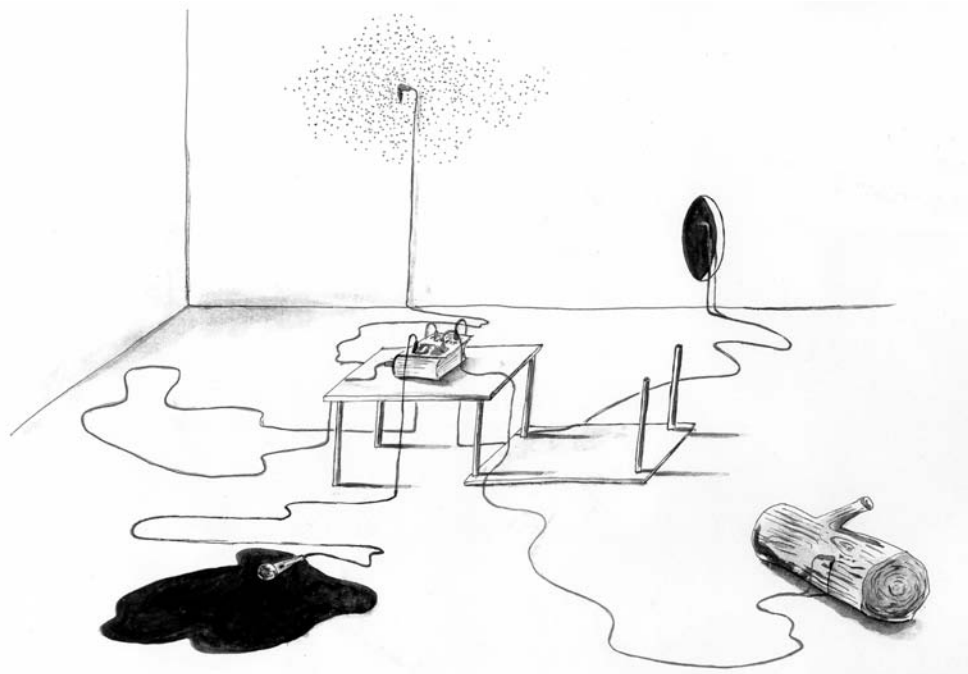
Par une habile complicité, les deux artistes produisent en fait une interactivité artificielle, jeu de simulation qui dupe les sens du spectateur, le conduit dans un état d'hésitation et de perplexité. Pour Bachelard, la simulation n'est pas comme le suggère l'étymologie la faculté de façonner des images de la réalité, mais elle est celle de déformer des images, de fabriquer des images qui dépassent la réalité. À travers cet univers qui enfonce les règles de normalité, Manuel Coursin et Michel Guillet s'adressent à l'imaginaire du spectateur. L'espace mental sans cesse déstabilisé entre ce qu'il voit, ce qu'il perçoit et ce qu'il connaît, devient surface de projection. Ce dispositif *low tech* – des sons analogiques tout droit sortis du sampler de Michel Guillet synchronisés à la chorégraphie cybernétique de Manuel Coursin, dans une réciprocity oscillant entre efficacité et maladresse – s'amuse ainsi des illusions de la perception, et interroge notre rapport au réel et à son quotidien.

C'est un tout autre dispositif synesthésique que Vincent Epplay et Antoine Schmitt mettent en place avec *Display Pixel 3*, dans lequel la confrontation de l'image et du son atteint son paroxysme, si bien qu'on pourrait lui attribuer la maxime inscrite dans le générique du film *Tönende Ornamente* (Ornements sonores)<sup>3</sup> de Oskar Fischinger : « You hear what you see, you see what you hear ». La mobilité d'une forme sur un écran de projection devient partition,

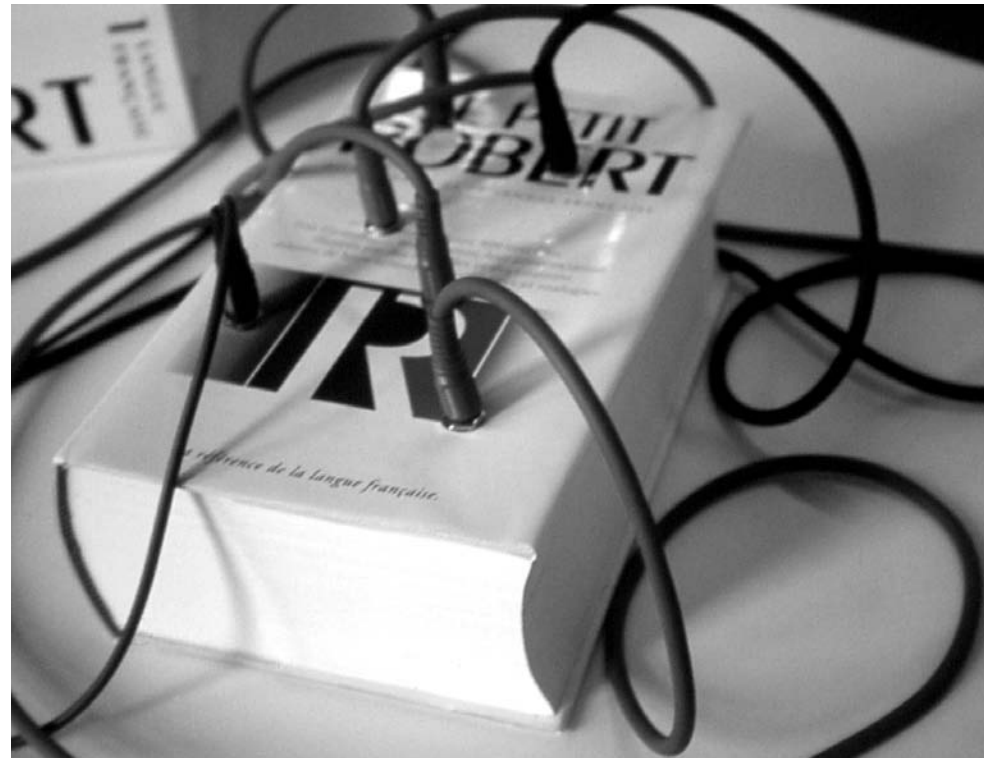
<sup>3</sup> Film de 1932 qui marque l'apogée des recherches de Fischinger sur l'interaction du son et de l'image.



Vincent Epplay/Antoine Schmitt, *Display Pixel 3*, 2003.  
Photographie : Nicolas Losson.



| Michel Guillet, *Supersilent...*, 2003, dessin préparatoire.



| Michel Guillet/Manuel Coursin, *Sur prise* (détail), 2003. Photographie: Michel Guillet.

traces visibles des sons. Mais au-delà d'une rencontre illustrative de phénomènes sonores et visuels, *Display Pixel 3* entraîne le spectateur dans une véritable séance synoptique, où la correspondance des deux champs s'opère dans un processus de contamination réciproque. Des scènes visuelles semi-autonomes programmées par Antoine Schmitt se nourrissent des sons électroacoustiques mixés par Vincent Epplay. Elles réagissent aux sons, les mémorisent, les rejouent. Les sons influent sur les scènes, tout comme les scènes modulent le jeu sonore, chacune à leur manière, entraînant les manipulateurs dans un développement improvisé, jeu de *feedback* entre le musicien et les scènes successives.

La place qu'occupe le public, au centre de l'espace, est constituante du dispositif. Face aux spectateurs installés au sol sur des coussins, le grand écran, sur lequel se déplacent les formes abstraites d'Antoine Schmitt, renvoie la projection sur les visages en une réverbération lumineuse quasi-hypnotique. La régie se situe au fond de la salle et s'apparente à un hors-champ où l'activité des deux artistes est devinée sinon ressentie. Un système de diffusion sonore en double stéréo contribue à favoriser une immersion totale du spectateur en baignant l'espace des textures sonores électroacoustiques de Vincent Epplay. Il s'agit d'instaurer un moment d'écoute privilégié, de générer une écoute notoire. Dans nombre de ses réalisations, Vincent Epplay se préoccupe autant de la composition musicale que de ses conditions d'installation, de diffusion et de réception. Ses installations, qu'elles soient destinées à une réception individuelle (*Les cabines d'écoute*) ou collective (*Sound Corridor*, *Ebruitement des rochers parlants*) constituent des moments d'écoute spécifiques et inédits qui invitent le spectateur à re-considérer ses habitudes de perception. L'écoute, en tant qu'« attitude », est pleinement requise pour discerner les jeux de correspondances qui se réinventent continuellement dans *Display Pixel 3*. Aux appellations et styles graphiques renvoyant

aux prémices de certains jeux vidéo, les séquences sont toutes distinctes et fonctionnent selon des logiques propres. Il y a par exemple *Lifè*, ensemble de petites billes agitées qui ne réagissent qu'à certaines fréquences ; *Invider* qui emprunte la forme d'un spectre sonore dont l'intensité et la longueur définissent le volume du son et de sa durée ; ou encore *Les Astéroïdes*, grosses boules blanches qui rebondissent contre les versants du cadre de l'écran et qui se bousculent les unes et les autres, modifiant et rejouant de façon chaotique de micro-fragments sonores jusqu'à saturation rythmique... La coexistence des phénomènes sonore et visuel selon ce processus de contamination réciproque produit un monde pixellisé et moléculaire où formes et sons abstraits se combinent en un ballet biologique. Tout un univers d'objets sonores où l'idée de théâtre de représentation laisse place à une séance d'irradiation signalétique, où l'écran ferait office d'image indicielle, d'image d'observation microscopique – ou macroscopique ? – de la vie. Le spectateur, à la recherche d'un principe de causalité qui régirait les séquences, demeure attentif aux effets et aux répercussions, aux actions et réactions, toujours conscient de l'activité qui se trame dans son dos, il est totalement impliqué au processus, redéfinissant le temps d'un concert sa posture d'auditeur actif.

