

ETC

MONTRÉAL

2018/1



41

ETC, MONTRÉAL
7 717 661 00281 1
L.M.P.I.
8 00 \$

ART ET SCIENCE

REVUE DE L'ART ACTUEL
Mars, avril, mai 1998 8,00 \$

QUÉBEC

MUSIQUE, NON-MUSIQUE ET NOUVELLES TECHNOLOGIES
ENTREVUE AVEC JOCELYN ROBERT, PRÉSIDENT D'AVATAR

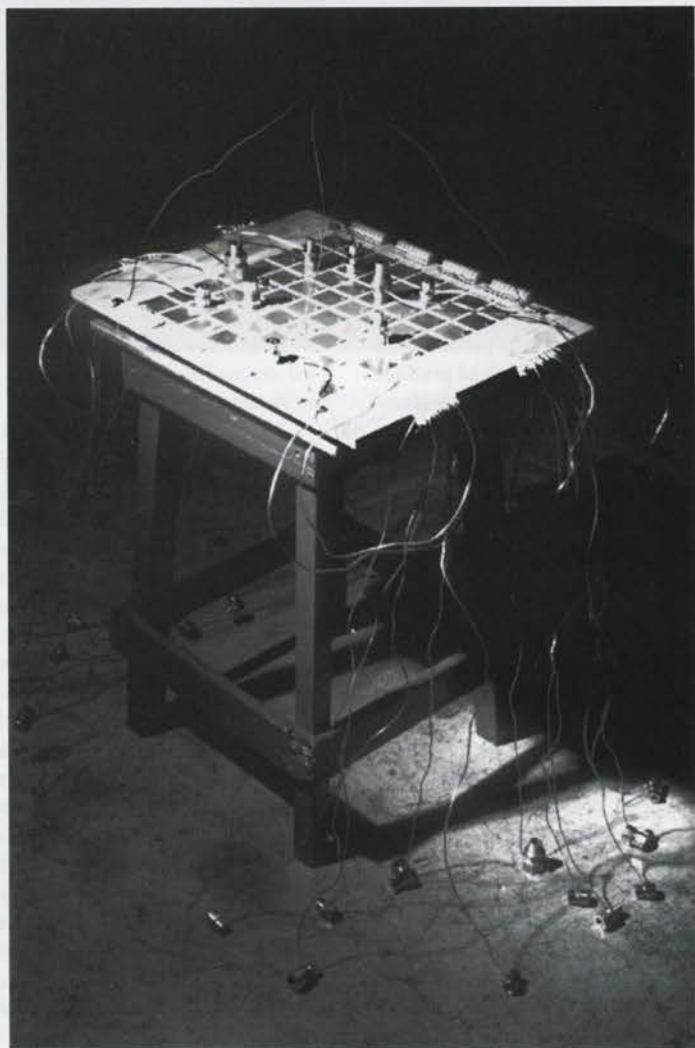


PHOTO: J. ROBERT

Jocelyn Robert, *Penitum vs Kasparov* (détail), 1995. Cuivre, quincaillerie, fils, radio d'auto, 64 haut-parleurs.

Depuis plus d'une heure, Jocelyn Robert et moi sommes attablés au café presque désert du complexe *Méduse*. Tout oreilles, j'écoute les *jongleries* iconoclastes de cet artiste hors-norme. Redoutant les définitions et les clôtures du langage, soucieux d'exposer son opinion avec autant d'exactitude que possible, se jouant avec humour, constance et fermeté des idées reçues, des cadres conceptuels et de mes propres questions, il vient ponctuer notre conver-

sation de nombreuses digressions et d'analogies aussi insolites qu'éclairantes. Membre fondateur de l'association de création et de diffusion sonores *Avatar* (1993), Robert a en outre participé à la mise sur pied de l'association coopérative *Méduse* (située à Québec), dont il est devenu le président en 1997. Œuvrant principalement dans le domaine de l'art audio depuis plus de dix ans, à la croisée de la musique et de la non-musique¹, Robert se définit d'abord comme un artiste



PHOTO: J. ROBERT

Jocelyn Robert, *Les réseaux 5 : nids d'oreilles*, 1992. Installation sonore.

conceptuel; c'est donc tout naturellement qu'il s'est attaché, au fil des ans, à l'interdisciplinarité, passant de la performance aux arts médiatiques, des arts visuels aux nouvelles technologies. Esquissant de lui une sorte de portrait informel, portrait « de profil » —, il nous fait part ici de son approche vis-à-vis sa pratique en général et fait un retour sur ses réalisations récentes, un an après l'événement majeur d'art et informatique « La Parallaxe » (1996) dont il fut, à titre de coordonnateur associé, l'un des principaux organisateurs.

Karim Larose : *Pourrait-on employer les termes de musique électronique et/ou concrète pour définir ta pratique artistique ?*

Jocelyn Robert : Non, ils n'ont pas suffisamment de liens avec mon travail pour être utiles. Je fais un travail qui est conceptuel et dont la forme est accessoire. Les définitions ne tiennent que dans la mesure où il y a un langage qui se construit autour d'elles : elles représentent une certaine façon de découper le gâteau. Utiliser des termes, c'est découper le gâteau en pointes. De mon côté, je cherche d'autres angles de clivage, qui intersectent parfois avec les tranches en pointes, mais pas toujours. Utiliser ces distinctions, c'est entraîner les gens dans une direction qui est autre, c'est véhiculer tout le champ du discours ambiant, alors que je n'utilise pas ce champ-là.

K. L. : *Donc, tu parlerais simplement de recherche sonore ?*

J. R. : Non, on n'a même pas besoin d'utiliser le terme « sonore ». On peut parler d'art conceptuel. J'aurais beaucoup plus de facilité à discuter de mon travail dans le cadre des arts conceptuels que dans le cadre de la musique électronique. D'ailleurs, je dirais même que je ne me sens pas musicien, mais c'est là une tout autre question. Pourtant, c'est la raison exacte pour laquelle je me retrouve parfois à travailler des images vidéo; je ne suis pas un vidéaste, ça ne m'intéresse même pas de parler de vidéo, j'ai simplement parfois des idées dont l'*output* final prend la forme d'images vidéo. Je suis d'abord un artiste conceptuel : j'ai certaines idées. Je ne prétends pas que ces idées sont complètement abstraites par rapport au monde

matériel. Mais quant à savoir si ces idées vont trouver leur réalisation en sons, en images ou en objets, je suis incapable de le déterminer à l'avance. En fin de compte, je fais de la musique à idées.

K. L. : *En ce qui concerne la technique musicale, y a-t-il des traditions musicales qui ont influencé tes propres recherches sonores ?*

J. R. : Très, très peu de choses... J'ai des idées et cela peut venir de toutes sortes d'observations au quotidien. Est-ce qu'elles ont un lien avec Stravinsky ? Je ne pense pas... mais elles peuvent très bien être la base d'un de mes travaux. Accidentellement, les théories musicales pourraient devenir une source qui génère des idées et des projets, mais pas plus, dans mon cas, que la capillarité ou la mécanique automobile.

Cela dit, il y aurait bien Steve Moore, musicien écossais, dont un disque, vers 1986-87, m'avait beaucoup frappé; un disque fait seulement avec des enregistrements ambiants, sans traitement, rien. Tu sais, comme si tu te promenais avec un micro dehors... Je ne crois pas que ce travail était à proprement parler musical : c'était un objet sonore. Mais ça m'avait fait sourire à l'époque. Donc, oui, ce sont des attitudes par rapport à l'activité artistique elle-même qui m'influencent. Il serait difficile de ne pas mentionner aussi Brian Eno, d'autant plus qu'on relie souvent mon travail au sien, parce qu'il travaille aussi au niveau des idées.

C'est plutôt à ce niveau que se situe l'influence : le *Piano flou* est fait de la même façon, à partir d'une idée, dans un esprit de contradiction. Quand je travaillais en résidence à Banff, tout le monde pensait que les ordinateurs étaient précis, rapides, fiables, mais ceux qui travaillent sur des choses le moins exigeantes savent qu'ils sont lents, qu'il faut toujours attendre après le traitement, qu'une fois sur deux le système se plante et qu'une fois sur deux ça ne donne pas le résultat espéré. D'un côté, il y avait donc ce constat et, de l'autre, je me disais que la précision dans la répétition — qui est ce qu'on évalue dans un ordinateur — est une conclusion de l'ère industrielle. Quand tu fabriques dix mille tasses en porcelaine et qu'il y en a une dont l'anse est croche, tu la jettes. L'ère

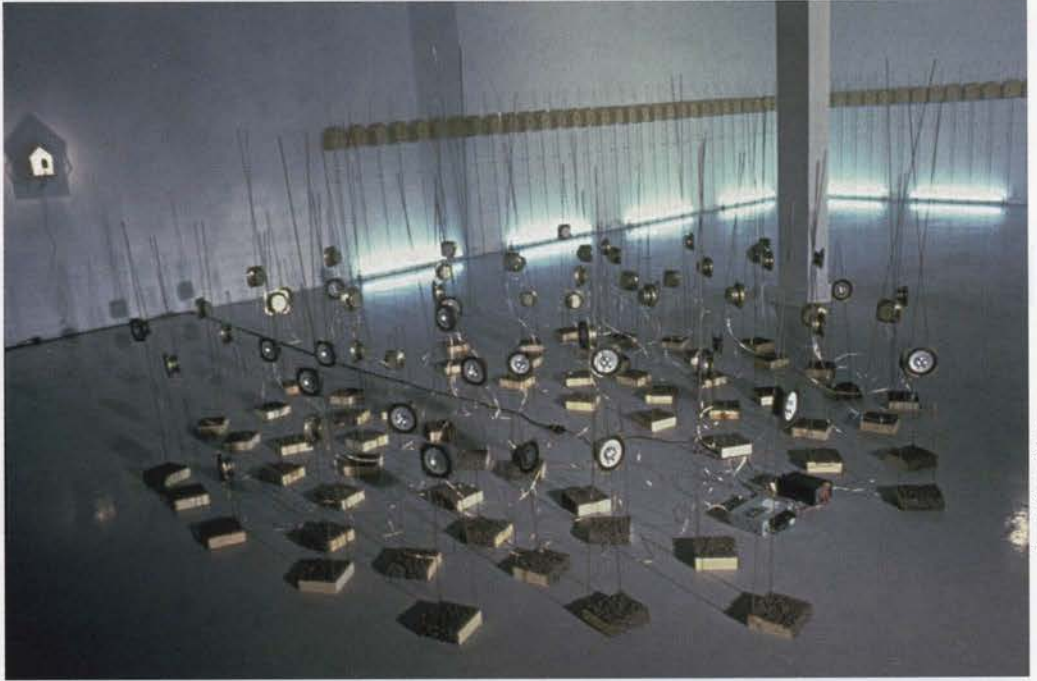


PHOTO: J. ROBERT, D. LANDRY

Jocelyn Robert, Diane Landry, *Environ 8000 kilomètres*, 1990-91. Installation.

industrielle a eu la prétention d'atteindre, disons, une certaine éternité dans la répétition de l'objet. Il s'agissait de produire des objets qui ne vieillissent pas, qui sont tous identiques, alors qu'il me semble que maintenant — justement au moment où toutes les cultures se mélangent, se confrontent et qu'il est de plus en plus difficile d'évaluer une chose dans une espèce de perfection idéale — il est intéressant d'avoir une anse croche. Dans le même sens, il est aussi intéressant d'avoir des ordinateurs qui ne produisent pas tous le même résultat, qui ne sont pas si précis.

Il existe d'ailleurs des outils appelés *séquenceurs*, qui enregistrent des notes et qui permettent, après avoir joué une pièce, d'aller corriger les erreurs grâce au logiciel. Pourtant, à un moment donné, on a offert sur les ordinateurs les options *human touch* ou *human feel*, qui prenaient certaines notes et qui les déplaçaient un petit peu, pour que ce ne soit pas trop « carré ». Moi je me suis dit : tiens, ça serait drôle de faire des pièces qui ne font que ça, aller chercher la différence. Une partition jouée impeccablement, en suivant strictement les indications, serait d'un ennui mortel. L'interprétation est toute dans la distance créée entre l'original et ce qui est produit. J'ai essayé de n'aller chercher que cette différence-là : oublier l'original et ne garder que la déviation.

K. L. : *Tu as déjà parlé ailleurs du risque qu'il y avait pour les artistes à penser leur travail en fonction des possibilités nouvelles de l'informatique.*

J. R. : C'est vrai et c'est pour cela que depuis qu'on est installé dans *Méduse*, on essaie d'attirer des compétences, des expertises, en vue d'utiliser les outils existants ou d'en créer de nouveaux. D'instinct, un artiste est capable de « deviner » un outil, jusqu'à un certain point. Il est capable de dire à un technicien : *travaille dans cette direc-*

tion-là, développe cet aspect-là qui est une zone floue, qui est une impasse dans un logiciel et ensuite je vais voir ce que cet outil a comme potentiel. Ici, on a essayé de se donner de tels moyens, pour contrer le fait que la plupart des outils sont orientés vers des tâches prédéfinies. C'est l'essentiel du travail d'un artiste que de définir les tâches.

K. L. : *Comment l'événement « La Parallaxe », qui s'est déroulé en septembre 1996, a-t-il vu le jour ?*

J. R. : Le projet vient d'une entreprise de défrichage qu'on a commencée en 1990-1991, à l'intérieur du groupe *Obscure*. On s'est rendu compte qu'à Québec, très peu de gens travaillaient dans le domaine de l'art informatique. Alors on s'est dit : on va inviter à Québec des artistes influents dans cette sphère, on va leur demander de montrer leurs travaux, d'expliquer comment ils travaillent et quels sont leurs intérêts à travailler de cette façon. Un premier projet a duré trois ans. Il s'agissait de faire le tour de la question, renseigner notre communauté puis se faire une idée critique, décider si on intégrait ou non ces pratiques — et le tout s'est terminé par un événement intitulé *Le Corps amplifié*, qui a réuni de gros noms comme Stelarc, Paul DeMarinis, Laetitia Sonami et d'autres.

Après ces trois années, la conclusion était claire : il y avait là pour nous un vrai discours, qui se démarque, à cause de l'usage des nouvelles technologies. Ensuite, on s'est dit : pourquoi ne pas passer maintenant à une deuxième phase de trois ans, qui explorerait certains aspects des technologies qui nous concernent plus particulièrement, nous permettant aussi de rejoindre la communauté internationale qui travaille sur les mêmes questions ? La première étape de « *La Parallaxe* » a été vraiment conçue dans cette perspective : comme la première année d'une série de trois, avec comme objectif de faire connaître nos



PHOTO: J. ROBERT, D. LANDRY

Jocelyn Robert, Diane Landry, *Abbox* (détail), 1992-93. Installation interactive.

travaux, de visiter les centres étrangers, et d'établir notre position comme intervenants dans la base des réseaux déjà constitués. Il y avait également une exploration thématique au centre de ces recherches, celle de la traduction comme langage.

En quelques mots : non seulement dans l'idée de la langue parlée ou écrite, mais aussi dans les codes ou dans les canaux, il y a toujours des schèmes de traduction. On s'est posé la question de savoir si essentiellement, la traduction ne devenait pas elle-même le langage de la communication. C'est-à-dire que, d'expérience, quand on a fait des communications ou des projets en direct entre Québec et Toronto ou Linz, une grande partie du travail et de la réflexion portait sur les interfaces. Je définis ici l'interface comme le système accessoire qui est mis en place entre deux systèmes principaux et qui permet de passer de l'un à l'autre. Dans l'idéal, il est complètement transparent mais dans la réalité, il a une forme, une couleur, une saveur; il filtre, modifie, traduit. L'interface est peut-être, ultimement, plus intéressante que les systèmes d'origine puisque qu'elle est rattachée à eux tout en restant autonome. L'aspect de la connexion elle-même était donc considéré comme très important. Une fois connectés, nous avions l'impression que l'essentiel était fait.

D'ailleurs, si l'événement s'appelait *Parallaxe*, c'est parce que ce mot est utilisé, entre autres, pour décrire la vision binoculaire. On sait qu'il y a une différence d'angle entre les deux yeux quand on regarde un même objet et cette différence-là, en plus de donner deux points de vue sur cet objet, permet l'invention de la vision tridimensionnelle. Dans le même sens, on disait : *il y a un langage qui décrit la chaise et il y a un autre langage qui décrit la chaise*. On pourrait très bien dire : *on a deux points de vue sur la chaise*. Et si on les conjugue dans une machine à traduction, peut-être obtiendra-t-on une vision un peu différente.

K.L. : *Malgré les difficultés éprouvées en tant qu'organisateur — ressources humaines insuffisantes, épuise-*

ment, manque de temps pour rencontrer les divers intervenants — allez-vous, comme prévu au départ, donner une suite à « La Parallaxe » ?

J.R. : On a l'intention de continuer. Mais cette année, ça me surprendrait. Le gros problème, c'est de réunir le financement pour des événements comme celui-là. On se disait au début : *c'est une campagne sur trois ans*, et on en est maintenant plutôt à se dire : *c'est une campagne en trois étapes*, avec des limites chronologiques plus floues. Par contre, les thèmes existent déjà. Le deuxième thème, outre celui de la traduction, c'est le « pli de l'espace » : les limites géographiques sont de moins en moins pertinentes dans nos organisations sociales, nos échanges et, à un niveau plus perceptuel ou phénoménologique, l'espace lui-même change. Le fait que je puisse écrire une note sur un bout de papier à un collaborateur de *Méduse* ou que j'envoie un *e-mail* à un autre collaborateur en Chine, change notre perception commune de l'espace et change l'espace lui-même. Une fois que la technologie est devenue transparente, elle permet d'aller plus loin et de rencontrer des gens : une vraie relation se crée, un vrai partage d'espace s'organise. On voulait aller plus loin dans ce sens et le troisième thème était l'« organisation rhizomatique », une forme d'organisation non hiérarchique. C'est-à-dire que notre travail est un travail flou, où les associations sont relativement libres. Et les échanges qu'il permet sont très différents de ceux qui seraient rendus possibles par une organisation hiérarchique.

ENTREVUE DIRIGÉE PAR KARIM LAROSE

NOTE

¹ Entre autres : Conception et réalisation de « Ding Dong deluxe », compilation internationale de miniatures sonores sur disque compact, pour Avatar, Québec (1994); « Le piano flou », double cd solo, Ohm/Obz, Québec (1995); « La théorie des nerfs creux », cd solo, Ohm/Avatar, Québec (1996).