



PIANO À NUMÉROS

Dominique Blain  
Alain-Martin Richard  
Jocelyn Robert  
Thecla Schiphorst  
Dot Tuer

OHM EDITIONS

## Avant-propos

De la traduction originent bon nombre d'imbroglios. Ce qui ne doit pas surprendre : les langages ne sont pas mis de l'avant pour autre chose, mais pour eux-mêmes. Ils ne sont pas le monde in abstentia, ils sont, un point c'est tout. Tenter de les faire se correspondre est au moins une aventure.

Mais l'existence des langages ne prend forme qu'en relation avec d'autres formes, qu'elles soient naturelles ou d'invention humaine; comme une série de calques dont la transparence permet qu'ils soient replacés sur des territoires nouveaux sans perdre entièrement leur pertinence. La traduction devient donc inévitable et l'aventure se doit d'être tentée.

C'est pour explorer ces notions qu'Avatar a convié Dominique Blain et Thecla Schiphorst à participer au projet "Piano à numéros". Avec l'aide du Conseil des Arts du Canada, de la Fondation Daniel Langlois et de Yamaha Canada, nous avons mis sur pied les conditions de départ pour que les deux artistes puissent s'aventurer dans les méandres de la traduction sur le territoire artistique. Et pour que la démarche ne se fasse pas à l'aveuglette, nous avons également invité Alain-Martin Richard et Dot Tuer à réfléchir sur les questions soulevées par cette recherche. Enfin, nous avons confié à Jocelyn Robert la direction artistique et la coordination du projet, épaulé pour les aspects techniques par David Michaud et Steeve Lebrasseur.

Avec les résultats que voici.

Avatar

### Art et traduction

Une théorie de l'art multidisciplinaire devrait nécessairement inclure un chapitre sur la traduction, et plus précisément sur la traduction informatique. Peut-on vraiment croire que la simultanéité de l'essor des pratiques multidisciplinaires et de celui de l'informatique personnelle soit due au seul hasard ? Au moment de la généralisation de la *codification* se profile une pratique artistique qui traduit : une pratique qui importe les formes, les structures et les syntaxes d'une discipline et les articule sur celles d'une ou plusieurs autres, créant d'abord un assemblage de significations croisées, ensuite peut-être un méta-langage. Car il se pourrait que le code de la multidisciplinarité révèle les liens sous-jacents entre les classes et les organise autour de règles, comme autant de pièces d'un vocabulaire qui attendait sa grammaire. De la nécessité de recomposer les catégories ou de la technologie des connexions, laquelle a provoqué l'autre ? Difficile à trancher. Toujours reste-t-il que depuis qu'un trou percé dans une pièce de carton a pu remplacer la main qui place le fil sur le métier, un intermédiaire s'est créé entre le geste et le résultat, entre l'art et l'art, et cet intermédiaire fait des choix : il y a médiation active. Il y a traduction.

### ce dont il est question

Quand j'enfonce une touche marquée "A" sur le clavier de mon ordinateur, j'obtiens une lettre A sur un écran, ou une tache d'encre similaire sur une feuille de papier, ou un son dans un haut-parleur, ou le mouvement d'une image : c'est selon le code. La situation se complique quand je tape une phrase complète : quel genre de musique ou d'organisation d'images obtiendrai-je si le choix de la phrase d'origine ne tient aucun compte de la destination finale de l'exercice ? Il y a, dans un exercice de traduction d'art multidisciplinaire, une stratégie à deux directions : le langage d'arrivée conditionne la position de départ.

Coder signifie aussi cryptographier : rendre les significations illisibles à ceux qui ne possèdent pas la clef du code. Le couple codage-traduction implique donc un exercice d'obscurcissement : souhaitable ou répréhensible ? C'est selon ce que l'on perd ou gagne au cours du processus. Car vus d'un certain angle, codage et traduction forment un système actif : le codage est un processus qui exclut, alors que la traduction est un pont jeté. Le codage requiert la clef du code : ceux qui ne la possèdent pas n'accéderont pas au sens du message, ou plus précisément, ne pourront pas modifier leur propre connaissance à partir des informations du message : la correspondance ne s'effectue pas. La traduction est l'application de la clef du code sur tout le corps du message pour que ces informations, ces formes, soient reprises *et augmentées* sur un autre système capable d'être

modifié à son tour, d'être récepteur. La traduction fonctionne un peu comme ces brins d'ARN qui se moulent sur une pièce génétique et vont porter le message ainsi acquis sur une autre structure, de manière *presque* identique. La codification exclut parce qu'elle réduit, la traduction inclut parce qu'elle trahit.

En effet, comme le démontre Alain-Martin Richard dans la présente publication, la traduction et la trahison sont de proches parents. La traduction est un processus de compression/expansion, au sens où une partie de l'énoncé initial est nécessairement perdue et reconstruite ensuite à l'autre bout de la chaîne. Traduire mot-à-mot n'est jamais une solution, il faut d'abord comprendre *l'essentiel* d'un énoncé, puis lui *redonner* les subtilités qui apparaissaient au stade initial. Il y a abstraction et concrétion. Il faut d'abord détruire une partie du message et la remplacer ensuite par une autre, avec espoir d'équivalence.

### **ce que ça cause**

La traduction ne va pas sans risque. Il y a bien sûr toutes ces trahisons inévitables, qui sont nécessairement partie du processus. Mais il y a plus. Ma jeune soeur, quand elle parle anglais, penche un peu la tête vers la gauche, ce qu'elle ne fait pas en parlant français. Oliver Sacks nous décrit cet homme qui, des suites d'un accident cérébro-vasculaire, ne peut vaquer à ses activités quotidiennes que s'il chante : son langage fonctionnel —déficient— peut se connecter sur cet autre langage, artistique celui-là, sur cette autre aire cérébrale qui possède sa propre structure. Autrement, son cerveau ne reconnaît plus même son environnement domestique. Il appert que les différentes zones langagières du cerveau sont interconnectées et s'influencent mutuellement. L'activité de traduction est donc un passage assisté d'une zone à l'autre, et non pas seulement le calque d'une sur l'autre. Il y a interconnexion, échanges, influences. Il y a équilibres dynamiques des significations. Il y a contamination.

La traduction n'est donc pas une activité inoffensive : il y a modification du corps. Cette situation schyzo-phrénique est créée, volontaire. Mais elle ne saurait être sans conséquences.

### **ce que ça veut dire et ce que ça nous a fait faire**

L'art multidisciplinaire dans ses développements informatiques et l'activité de traduction qu'il implique, pose donc quatre questions : celle de la possibilité même de la traduction, c'est-à-dire de l'existence d'un vocabulaire à l'intérieur même du code et d'une éventuelle grammaire correspondante; celle de l'impact direct sur le corps du traducteur; celle des conséquences sociales d'une codification généralisée dont les clefs ne sont manipulées que par une minorité d'initiés; et celle de l'importance de la trahison, c'est-à-dire de la fidélité de la traduction par rapport à l'énoncé initial.

C'est pour amorcer une réflexion sur ces questions qu'Avatar a organisé *Piano à Numéros*. Le projet consiste en deux volets d'activités : d'une part une série de résidences d'artistes, pendant lesquelles les artistes sélectionnées tentent de réaliser un de leurs projets en utilisant un autre médium que celui qu'elles choisissent habituellement, tout en convenant que cette traduction sera assistée de l'informatique; d'autre part une série de réflexions écrites autour de l'expérience et de ses origines ou de ses conséquences théoriques.

Pour la première phase de ce projet qui en comporte trois, nous avons invité deux artistes, Dominique Blain et Thecla Schiphorst. Notre choix a été guidé par l'assurance démontrée par ces deux artistes dans leurs réalisations antérieures. Comme le projet impliquait pour l'artiste de remettre en cause les outils habituels de sa pratique, il était important de retenir des artistes capable de maintenir leurs méthodes et objectifs tout au long du projet, des artistes dont l'œuvre est suffisamment établie pour que l'essentiel (?) de leur démarche survive au processus que nous voulions lui imposer.

## projets

### *Proposition initiale*

Les deux artistes ont été approchées avec la même proposition de base. Invitées à venir travailler une réflexion sur la traduction à Avatar, elles devaient concevoir un projet qu'elles pourraient réaliser avec leurs média habituels, puis tenter de le réaliser de manière sonore, et plus particulièrement en utilisant le Disklavier<sup>2</sup>, piano fabriqué par Yamaha et contrôlable par ordinateur. Pour la réalisation de leur projet, elles seraient assistées de Jocelyn Robert pour la conception des logiciels nécessaires, et de David Michaud et Steeve Lebrasseur pour la réalisation des éventuelles mécaniques informatiques requises. La durée et le nombre de séjours en studio étaient flexibles.

### *Dominique Blain*

Dominique Blain a d'abord effectué une phase d'exploration. Peu familière avec les ressources techniques disponibles à Avatar, elle a passé quelques jours à questionner les avenues de réalisation, principalement à partir d'une hypothèse de « voyage sonore » nord-sud qu'elle a tracé au préalable sur une carte du monde. Prétexte à l'exploration, cette démarche a survécu dans le projet final.

Après avoir passé quelques semaines à réfléchir sur sa proposition, elle est revenue en studio pour deux sessions intensives de travail. Son projet, intitulé *Notes*, comporte plusieurs singularités. Alors que le développement informatique du travail était,

de manière sous-entendue, sensé se dérouler dans les studios d'Avatar, elle a pris contact avec des collègues du Pakistan qui lui fournissaient des documents sonores par Internet, et cela tout au long du processus. Cette façon de travailler impliquait une perception du système informatique dans son ensemble, une vision d'une agréable perspicacité. De plus, alors que le projet était sensé se réaliser sur le piano Disklavier, elle a utilisé les sons du piano comme point de départ, mais a aussitôt intégré tous les éléments techniques du studio dans son projet : microphones, bruits de fond, traitements informatiques du son, montage audio-numérique, etc.

*Notes* était au départ une étude sur la simultanéité, considérant les diverses activités tenues en même temps aux antipodes de la planète. Le projet réalisé traduit la réflexion sur ces éléments de synchronisme et de distances culturelles et les porte au cœur d'une immense horloge sonore, comme une sorte de paysage qui ne se présenterait plus dans l'espace mais dans le temps. La pièce *Notes* se trouve sur la piste #1 du disque compact accompagnant cette publication.

### *Thecla Schiphorst*

Thecla Schiphorst a choisi de se tenir très près de ses intérêts artistiques confirmés dans son œuvre antérieure. Formée à la fois en informatique et en chorégraphie, sa fascination pour les mouvements fins du corps l'a amenée à proposer un processus de traduction direct. Selon son expression, il est regrettable que d'être *superficiel* soit compris comme un défaut, car la superficie, la couche de peau qui nous recouvre et les mouvements les plus fins que nous faisons expriment considérablement notre personne, notre réalité. C'est donc cette superficialité qui a été au centre de sa recherche.

Le projet s'est réalisé en trois étapes. D'abord, quatre personnes ont été invitées à venir en studio pour que l'artiste réalise leur "portrait". Il est clair qu'il ne s'agissait pas ici de l'esquisse au fusain classique, mais d'une autre manière de décrire la personne à travers les mouvements fins du corps. Pour aider les invités à exprimer certains aspects de leur personnalité, l'artiste les rencontrait un-à-un, pendant cinq minutes. Elle leur posait cinq questions ou exercices, dont ils devaient tenter de rendre la réponse par les mouvements de leur corps, mais sans bouger les pieds. Un exemple type du genre de tâche que Schiphorst posait serait : « pendant une minute, tentez de diviser par zéro ». Techniquement, l'appareillage permettait de mesurer trois types de mouvements fins du corps : le transfert de poids d'un pied à l'autre, les mouvements avant-arrière et latéraux, mesurés au millimètre près, et l'extension des bras au travers une série de zones entourant le corps de l'invité.<sup>3</sup>

La deuxième étape consistait à l'examen des données recueillies. À partir de cette étape, Schiphorst a pris un rôle calqué sur celui de l'artiste dans un processus de traduction habituel. Elle a indiqué à Jocelyn Robert, qui devait concevoir les logiciels, quels étaient les points essentiels des personnalités qu'elle voulait faire apparaître dans le projet traduit, et a montré quelles

étaient les particularités des données recueillies qui mettaient en lumière ces personnalités ou traits de caractères. Fait remarquable : il était tout-à-fait possible de reconnaître les personnes décrites en regardant simplement les graphiques des données générées par leurs exercices.

La troisième étape était laissée au traducteur, encore là comme dans un processus de traduction classique. Robert a conçu des systèmes informatiques de traduction moulés sur les demandes de l'artiste, tentant d'inclure tous les éléments essentiels des données recueillies. Une nouvelle mécanique était conçue pour chaque portrait. Le produit final a finalement été soumis pour correction et approbation à l'artiste ou, dirions-nous, à l'auteur. Cinq portraits ont été réalisés, présentés sur les pistes #2 à #6 du disque compact.

### conclusion

Alors que dans la traduction au sens général un écart, même inévitable, entre l'original et le traduit pose problème, il faut tout de même admettre qu'il arrive que le traducteur ajoute des éléments, que par nécessité de reconstruire le discours, il rende l'idée plus loin que l'auteur original. Bref, qu'on y gagne.

Si cela peut sembler problématique dans le monde légal, politique ou administratif, cela peut aussi être une libération dans le monde de l'expression artistique.

« Quand on pense que le développement affectif des représentations d'un individu offre à peu près ce que l'on peut imaginer de plus décisivement métamorphique par rapport à lui et de plus irrémédiablement singulier par rapport aux autres, on demeure confondu par l'énorme stabilité relative de l'instrument dont il dispose pour exprimer ce développement, c'est-à-dire le langage. Or, il est immédiatement effrayant de penser que non seulement l'individu trouve le langage tout fait, mais qu'il est obligé, pour faire comprendre le moindre mot, de sacrifier toutes les nuances particulières et concrètes de son expérience personnelle à la signification fiduciaire que tant bien que mal on a généralement accordée à ce mot, lequel ne représente dans ces conditions que l'idéal et abstrait dénominateur commun d'une multiplicité croissante de perceptions et de sensations souvent bien peu différenciées, mais toujours infiniment éloignées de l'identité absolue. »<sup>4</sup>

La trahison du langage par la traduction est une méthode de création nécessaire. On ne saurait exiger de chacun d'inventer ou de souffrir un vocabulaire complètement nouveau à chaque nouvelle intention : comme dans le langage parlé, on ne s'y reconnaîtrait plus. Mais la traduction permet de dévier *ensemble* d'un langage connu à un nouveau, différent, créatif, exploré.

Nous passons alors de la *traduction* (passage, transmission) à la *translation* (relation croisée et trahison). De la traduction à la translation, de la codification à la *codifiction*, il y a donc un nouveau lien. Au coeur même du processus s'établit un nouvel échange.

Jocelyn Robert

## Notes

<sup>1</sup> De *codage*, l'action de coder, nous nous permettons ici *codifiction*, la généralisation de l'action en une manière de penser, d'agir.

<sup>2</sup> Le Disklavier de Yamaha est un piano conventionnel, auquel a été ajouté un système —électronique et solénoïde— qui permet qu'on le contrôle à partir d'un ordinateur. Voir

<sup>3</sup> Le dispositif technique comprenait :

1- deux plaques de cuivre sur lesquelles le sujet se tenait, pieds nus. La variation du centre de gravité causée par le mouvement faisait varier la résistance électrique du système, résistance qui était mesurée et enregistrée.

2- deux senseurs de distance à ultrasons, un placé face au sujet, l'autre de côté

3- une caméra placée au-dessus du sujet, reliée au logiciel Big Eye, dans lequel une série de zones avaient été tracées. Les mouvements du sujet d'une zone à l'autre, donc dans le plan horizontal, étaient enregistrés.

De plus, pour un des exercices, le piano Disklavier était contrôlé directement par certains paramètres, c'est-à-dire qu'il jouait en temps réel à partir de certaines des données recueillies, ce qui offrait au sujet un certain feedback instantané à ses activités.

<sup>4</sup> Roger Caillois, *La nécessité d'esprit*, page 22, NRF, Gallimard 1935-1981