

LES PERFORMANCES AUDIOVISUELLES

PROLOGUE

Pour la troisième et dernière chronique de la série, je vous invite à nouveau à plonger avec moi dans un univers artistique où se mêlent arts vivants et technologies, à travers un parcours d'écoute et de rencontres d'artistes dont la sensibilité, la pensée et la pratique me touchent particulièrement. Aujourd'hui, je vous parle de créateurs qui marient sur scène les technologies aux langages visuels, sonores et musicaux. Nous allons à la rencontre de trois artistes habitués des festivals d'arts électroniques, de musique électronique et de musiques nouvelles : Pierre-Luc Lecours et Myriam Boucher, qui œuvrent souvent en duo, puis Alexandre Burton, un artiste et luthier numérique de renom.

LES PERFORMANCES AUDIOVISUELLES : LA RENCONTRE SUR SCÈNE DE LA MUSIQUE, DU SON, DES ARTS VISUELS ET DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

Dans les milieux des arts multidisciplinaires et des arts numériques, il y a une pléiade d'artistes qui fusionnent technologies, arts visuels, son et musique dans des formes d'art scéniques *live*; leur rapport sur scène à ces médiums va au-delà du travail scénographique ou de l'ambiance sonore ou musicale, ils créent une forme artistique à part entière que l'on appelle des performances audiovisuelles. Les orientations et configurations qu'elles peuvent prendre sont nombreuses, voire infinies. Nous en verrons quelques exemples.

Il existe toute une communauté d'artistes dont les pratiques sont souvent considérées comme étant expérimentales, et qui utilisent la scène comme catalyseur de leurs explorations technologiques interdisciplinaires. Ils fusionnent souvent son, musique et images vidéo, mais aussi parfois, des objets et des instruments matériels qu'ils marient à différents procédés technologiques comme le codage informatique, l'interactivité, la cinématique, l'imagerie 3D, l'art génératif, la robotique, par exemple. Essentiellement, ces éléments sont mis en scène et interagissent les uns avec les autres grâce aux outils technologiques que les artistes ont développés et qu'ils manipulent sur scène, en temps réel, sous les yeux des spectateurs. Leurs recherches, leurs expérimentations et leur utilisation des outils technologiques engendrent la création de nouvelles formes scéniques, plus difficiles à « classer » de prime abord. C'est ce qu'on appelle des performances audiovisuelles, des performance AV.

Avec cette troisième et dernière chronique de la série, je vous en fais découvrir quelques exemples!

PIERRE-LUC LECOURS ET MYRIAM BOUCHER : COMPOSER AVEC LE SON ET LES IMAGES

Pierre-Luc Lecours est un compositeur et artiste multidisciplinaire¹, Myriam Boucher est compositrice et artiste vidéo². Tous deux basés à Montréal, ils collaborent régulièrement ensemble pour la création d'œuvres scéniques, de performances audiovisuelles. Entre musique électroacoustique, musique de concert, écriture musicale annotée, vidéomusique, VJing, Djing et performances en direct, leurs pratiques sont protéiformes.

Pierre-Luc Lecours et Myriam Boucher ont entre autres inauguré mon premier Mois Multi en 2016. Je les avais invités à présenter une performance audiovisuelle intitulée *Cycle* et qu'ils réalisaient aux côtés de deux autres musiciens-performeurs, Lucas Paris et Alexis Langevin-Tétrault avec qui ils formaient un quatuor. Depuis, je tente de suivre du plus près possible le travail des membres de ce petit groupe qui ont tous leur propre pratique.

Je laisse Pierre-Luc et Myriam se présenter.

Segment 2a : présentation Myriam et Pierre-Luc

Ils sont pour moi de redoutables et excellents compositeurs et d'éloquents représentants d'une nouvelle génération d'artistes qui se sont merveilleusement bien approprié cette forme d'art scénique que sont les performances AV (performances audiovisuelles) en arrivant avec des propositions qui dynamisent le genre : Pierre-Luc et Myriam ont un sens inouï de la « construction », tant d'un point de vue musical, visuel que performatif. Initialement instrumentistes dans des groupes de musique de la scène *underground*, le numérique et la technologie se sont imposés dans leur pratique

¹ Site de l'artiste : pierrelucleours.com (<https://pierrelucleours.com/>)

² Site de l'artiste : myriamboucher.com (<https://myriamboucher.com/>)

suite à une formation universitaire, transformant du coup leur pensée, leur rapport à la création et la manière dont ils s'approprient les langages sonore, musical, mais aussi visuel.

Segment 2b – Parcours Pierre-Luc et Myriam et apport des technologies numériques à leur travail

HÉROS, UN CONCERT AUDIOVISUEL POUR NEUF INSTRUMENTS À CORDES

L'intérêt de Pierre-Luc et Myriam pour la création hybride, mariant écritures musicales et instrumentations « traditionnelles » et numériques me touche beaucoup. Leur œuvre audiovisuelle *Héros*³, créée pour l'ensemble à cordes collectif9 ([mettre hyperlien cliquable : https://www.collectif9.ca/](https://www.collectif9.ca/)) et inspirée de l'univers musical de Beethoven, est une belle représentation de la rencontre sur scène des nouveaux langages avec des formes artistiques plus classiques.

Pour moi, *Héros* est un exemple absolument convainquant pour illustrer la complexité et le caractère singulier du travail de ces artistes et de la rencontre des arts vivants avec les nouveaux médias. L'œuvre, tant dans son écriture que dans son interprétation, amalgame des méthodes classiques et numériques : Myriam et Pierre-Luc ont travaillé avec un ensemble de neuf instruments à cordes, donc avec neuf musiciens –, des instruments numériques, des dispositifs technologiques, de la projection vidéo... De plus, c'est une œuvre audiovisuelle qui se fonde sur une pensée scénique solide. Le concert se déploie autour d'un méticuleux travail de mise en scène, qui unit la présence et l'interprétation des musiciens aux autres composantes du spectacle. On écoute Pierre-Luc et Myriam à ce sujet.

Segment 3 – Héros

LA COMPOSITION VISUELLE ET SONORE, UN PROCESSUS VIVANT : L'EXEMPLE D'ÉLÉMENTS

Pour terminer ce segment, les artistes nous parle d'*Éléments*, une autre de leurs performances que j'ai eu la chance de voir à MUTEK en 2019. Par un dialogue audiovisuel en constante mutation, inspiré des mouvements, des comportements et de l'évolution de l'air, l'eau, le feu et la terre, *Éléments* s'appuie sur la relation sensible et cinétique que l'être humain entretient avec la nature, tout en explorant la représentation qu'il se fait de celle-ci⁴.

La nature scénique d'œuvres comme *Éléments*, alors que les artistes se produisent devant un public qui vibre et réagit en temps réel à la pièce qui lui est donnée de voir et entendre, va aussi influencer certains aspects de l'écriture, des compositions visuelles et sonores. Pour cette œuvre, Pierre-Luc Lecours et Myriam Boucher ont créé une forme de partition qu'ils suivent tout au long de la performance, mais qu'ils peuvent aussi moduler en fonction de leurs impulsions du moment. L'écriture du spectacle va changer, au gré de décisions artistiques et de gestes qui sont prises ou posés en fonction des conditions dans lesquelles le spectacle est offert. Il y a donc une part d'improvisation dans la performance et la dynamique avec le public et la salle va influencer son déroulement.

Segment 4 – Éléments et l'improvisation sur scène

ALEXANDRE BURTON : UN ARTISTE ET LUTHIER NUMÉRIQUE INCONTOURNABLE

Allons maintenant à la rencontre de la pratique artistique personnelle d'Alexandre Burton, qui est compositeur, électroacousticien, luthier numérique et aussi chercheur, codeur, programmeur et consultant. Pionnier et véritable référence en arts numériques au Québec, ses œuvres personnelles sont régulièrement présentées dans des manifestations internationales⁵.

Alexandre Burton est pour moi une figure de proue lorsqu'il est question des arts numériques au Québec. Père de l'expression « lutherie numérique », il est un esprit libre qui développe une vision singulière de l'intégration du numérique à la création. À partir d'équipements physiques et d'outils logiciels, Alexandre Burton conçoit des instruments numériques, de la lutherie numérique, uniques et sur mesure pour des artistes qui s'expriment dans une multitude de langages artistiques, que l'on pense à la danse, au théâtre, aux arts visuels ou au cinéma, mais aussi pour ses propres créations.

³ *Héros* : <https://myriamboucher.com/heros/> ou <https://pierrelucleours.com/heroes/>

⁴ *Éléments* : <https://pierrelucleours.com/elements/> ou <https://myriamboucher.com/elements>

⁵ Site de l'organisme artificiel, le studio et laboratoire fondé par Alexandre Burton au sein duquel il travaille comme artiste et développeur technologique : [artificiel.org \(https://www.artificiel.org\)](https://www.artificiel.org)

Segment 5a – Alexandre Burton présentation

Témoignant d'une grande intelligence à la fois mathématique, scientifique et sensible, le travail d'Alexandre Burton porte essentiellement sur l'écriture et l'organisation des relations entre différents modes d'expression – instrumentation technologique complexe, son, visuel, somatique, interactivité –. L'esthétique qu'il développe semble souvent à l'abri des influences externes et des tendances; son travail se distingue par son approche vraiment unique de la matérialité et des médiums et donne lieu à des formes inédites, originales qui ne ressemblent à rien d'autre, ce qui constitue une de ses grandes forces.

On l'écoute.

Segment 5b – pratique personnelle

TROIS PIÈCES AVEC DES TITRES : TROIS COURTS OPUS ÉLECTROACOUSTIQUES COMPOSÉS EN DIRECT

Trois pièces avec des titres est un autre bel exemple de performance audiovisuelle, mais son modus operandi tout comme les esthétiques qu'elle arbore sont différents de ce que nous avons vu précédemment. Créée par Alexandre Burton et son acolyte Julien Roy, la performance s'érige autour d'un instrument de composition interactif qui rassemble appareils photo, synthétiseurs, instruments de musique acoustiques, ordinateurs et projections vidéo. Avec un goût manifeste du jeu et une dose certaines d'humour, Alexandre Burton et son acolyte Julien Roy y enchaînent en temps réel une succession de gestes et de manipulations captés en direct, composant ainsi, à la vue du public, trois pièces électroacoustiques et visuelles.⁶

Comme le soulignait Alexandre dans le segment précédent, ce qui l'intéresse du travail performatif et de l'intervention technique et artistique en temps réel, c'est le potentiel expressif du geste performatif et son impact sur les différents médias qu'il utilise. Sa vision personnelle de l'art numérique teinte le rapport qu'il entretient avec le fait de performer sur scène.

Segment 6a – l'art numérique et le rôle du performeur

Comme performeur, Alexandre se voit donc comme un guide qui, à travers les différents médias qu'il a choisis et inventés, amène le public à découvrir tout le potentiel expressif du code informatique qu'il a écrit, de la lutherie numérique qu'il a créée, et qui se trouvent finalement à la source de son œuvre. Au cours du tour guidé qu'il offre, donc au fil de ses performances, il manipule lui-même les paramètres et fait advenir, en temps réel, les interactions qu'il a planifié entre les médias. Il prend des décisions artistiques sur le champ, qui influencent de manière sensible le déroulement de sa performance. Et lui aussi dit adapter ses gestes performatifs aux contextes de présentation.

Suite segment 6b - suite

Il y a une part de prise de risque dans ce geste artistique *live* et c'est notamment ce qui intéresse Alexandre comme performeur, mais c'est aussi ce qu'il aime retrouver dans les œuvres lorsqu'il se retrouve dans la position du spectateur.

Pour conclure!

Qu'il s'agisse d'instruments matériels ou immatériels, les dispositifs sur lesquels les artistes s'appuient pour faire vivre leurs univers sonores et visuels devant le public permettent l'émergence de langages performatifs et d'écritures scéniques nouvelles, constamment réinventées. Ces formes d'arts vivants sont loin d'être étrangères aux œuvres visuelles numériques que l'on présente au Studio. Créées à partir d'outils et de procédés technologiques semblables, les créations installatives et performatives ont des racines communes.

Un des éléments qui a influencé nos choix dans la sélection des œuvres et des artistes de la première vague de programmation des œuvres visuelles que l'on présente au Studio était justement leur lien avec les arts vivants. Certains

⁶ Ibid : artificiel.org (<https://www.artificiel.org/projet/3pieces>)

d'entre eux sont artistes visuels ET des performeurs, donc ils pratiquent aussi une forme d'art vivant. D'autres ont fait appel à des artistes de la scène pour la création de leur œuvre. Toutes les créations choisies donnent vie à la matière ou aux images par une écriture qui se déploie dans le temps et l'espace, en temps réel, sous les yeux des spectateurs, grâce à la cinétique, à l'interactivité, à la robotique, à la vidéo, à l'art génératif. Dans tous les cas, de manière plus indirecte mais pourtant très poétique, leurs œuvres semblent performer pour le public présent! Et cette coprésence du geste créatif et du public, n'est-ce pas justement le fondement même des arts vivants? C'est la vision que j'en ai du moins et que j'aime transmettre dans le contexte de mon mandat au Studio!

Merci de votre écoute et au plaisir de vous rencontrer, prochainement je l'espère, lors des événements entourant les expositions au Grand Théâtre. Bonne fin d'été!