

MONUMENTS SONORES : STRATÉGIES MÉMORIELLES, RÉSISTANCE ET RUPTURE DANS VIRUTORIUM

[S esse.ca/fr/article/68/monument-sonores](https://www.esse.ca/fr/article/68/monument-sonores)

MONUMENTS SONORES : STRATÉGIES MÉMORIELLES, RÉSISTANCE ET RUPTURE DANS *VIRUTORIUM* Par Andrew Hennlich

Virutorium, une nouvelle installation de KIT Collaboration et de Robert Saucier, fait appel au sonore plutôt qu'au photographique pour invoquer la relation que le visiteur entretient à la représentation de la létalité dans l'art. Se jouant de la terreur que les virus informatiques font régner dans les entreprises et de la hantise des infections pandémiques dans la population, l'œuvre paraît révéler des chevauchements – entre la vie et la mort, la virtualité et la réalité, le mondial et le local. Le recoupement sémantique de ces termes est au cœur même de *Virutorium*, inégal et conflictuel, souvent source de confusion. L'installation robotique interactive présentée au Neutral Ground Contemporary Art Forum, à Regina, en Saskatchewan, invite le visiteur à rendre hommage à douze virus désormais privés de leur nuisibilité et, de ce fait, de leur vitalité. En s'approchant du couvercle de chaque urne cinéraire, le visiteur voit des claviers reconstruits disposés de façon à épeler des titres de pourriel comme *wanna brawl* (veux-tu te bagarrer), évocation des formulations accrocheuses qui s'efforcent d'inciter le destinataire à ouvrir une pièce jointe contaminée. Le visiteur peut activer une séquence de touches qui déclenchera une oraison funèbre imprégnée d'humour grinçant en l'honneur du regretté virus. Composé tant du point de vue de l'évangéliste que de celui du technicien TI, l'hommage appelle au deuil.

Les virus informatiques deviennent ainsi objets de curiosité, à l'instar des virus biologiques conservés dans les centres de lutte contre la maladie, bel et bien hors d'état de nuire, entreposés dans des dépôts. Misant sur la cocasserie, l'humour de *Virutorium* est redoutablement efficace. Comment ne pas être fasciné par le souvenir de ces pourriels supprimés sitôt reçus, par la puérile pulsion destructrice qui préside à la création des virus



et par l'hystérie provoquée par le spectre de la contamination ? La mort, telle que représentée dans *Virutorium*, change la façon de penser le virus, de percevoir son irruption dans la mémoire et son évacuation.

Tandis que retentissent les oraisons funèbres, des touches arrachées à de vieux claviers remplissent les urnes et s'éparpillent sur le sol telles les cendres d'un défunt que l'on disperse. Les touches s'accumulent à mesure que le visiteur explore l'œuvre, si bien que ce dernier peine de plus en plus à circuler et n'a bientôt d'autre choix que de piétiner ces cendres numériques. Inoffensifs dans leur dernier repos, les virus sont captifs des fragments de données que symbolisent les touches, ces mêmes touches qui servent à l'encodage, créant un effet d'écho entre l'ADN des virus biologiques et le code qui donne naissance aux virus informatiques. L'exploitation de la charge métaphorique du virus dans l'œuvre rappelle la peur des pandémies, menace pour l'intégrité physique, et le spectre de la contamination des systèmes capitalistes, des marchés mondiaux et de l'informatique personnelle, mettant au jour la vulnérabilité des réseaux d'information.

Télescopage de « virus » et de « crématorium », *Virutorium* possède un deuxième niveau de résonance qui se dégage du rapprochement avec les origines latines de « mausolée » et de « musée », à savoir « mausoleum » et « museum ». Le mausolée nourrit la thématique funéraire accolée au macabre de l'urne et du crématorium. Le musée, quant à lui, paraît manier l'art avec efficacité, devenant un lieu où sont emmagasinés les artefacts quand ils ne sont plus acteurs de la « nouvelle culture ». Dès lors, l'œuvre est hissée sur un piédestal et codifiée par le discours institutionnel sur le temps, la géographie, le style, etc. Dépositaire de la culture, le musée révèle un aspect mortel du viral ; extrait du tissu discursif et des échanges, il cesse d'être menaçant.

Les grandes urnes, dont le caractère religieux se double, par leur contenu, d'un renvoi à la culture de l'information, occupent l'espace de la galerie et sont reliées par des câbles à une station mobile centrale branchée à l'alimentation électrique et équipée d'une carte de son et de microcontrôleurs, située dans un coin de la galerie. KIT Collaboration et Saucier ne tentent d'aucune façon de dissimuler les rouages de *Virutorium*. Cette transparence ne sert pas uniquement à exhiber l'alimentation de l'œuvre : dévoilés, les branchements rappellent la dyade corps-ordinateur qui parcourt l'ensemble du travail artistique. L'image de la source d'alimentation, dont les veines et les artères entrent et sortent de l'œuvre, est tout à la fois celle d'un système de maintien des fonctions vitales qui donne à l'œuvre son mouvement et sa vitalité et celle d'une salle de serveurs, avec ses câbles Ethernet qui recueillent et transmettent l'information. L'œuvre propose ainsi une représentation de la mort érigée sur les funèbres cendres qui jonchent le sol.

Virutorium ne traite pas à proprement parler de la mort, mais du spectre de la mort qui nous accompagne au quotidien, qui échappe à la conscience ou nous paralyse. L'image d'un système de maintien des fonctions vitales rappelle aux visiteurs la visée fondamentale de l'œuvre, force au deuil et expose la perte. En peinant à circuler sur le sol encombré de

touches, le visiteur se retrouve nez à nez avec une représentation de la mort inscrite à l'intérieur même de la vie. Entre vitalité et inertie, une dialectique d'opposition à la perte de la mémoire accompagne la nécessité de léguer quelque chose au défunt. Le réseau informatique qui flanche en est l'exemple : dans un tout, la précision comme le hasard sont capables de provoquer une crise, voire la rupture d'un système entier.

Le nombre de touches qui se déversent sur le sol de *Virutorium* fait écho à l'envahissement qui naît de l'afflux massif et permanent de pollution technologique. Le vital entre en contact avec les facettes envahissantes du quotidien sous la forme en constante mutation du virus – envois de courriers électroniques de masse, titres de pourriels, fenêtres flash sont au menu de l'invocation des débris technologiques. Parallèlement, les touches, ou cendres numériques, veillent à ce qu'aucun visiteur ne perde de vue la dimension physique de l'ordinateur.

Remémorant au visiteur le dernier contact physique précédant la transposition de l'analogique au numérique, les touches évoquent une rencontre tactile systématique. Éparpillées sur le sol, elles symbolisent les données perdues et oubliées. Les touches perturbent l'expérience du visiteur. S'ensuit un désordre performatif à l'image de la capacité du virus à susciter une résistance spatiale ; aux métaphores axiomatiques destructrices succède une compréhension du virus comme entité contingente et productive. Le bouleversement progressif de l'ordre mis en scène dans l'œuvre inverse les rôles viraux traditionnels, assimilation du numérique par l'introduction du règne du chaos dans le personnel. Au final, c'est au visiteur qu'il incombe de décider s'il dispersera les cendres sur le sol de la galerie, propageant ainsi la forme virale. C'est cette inversion du rapport convenu entre le corporel et le viral qui constitue un ultime hommage au virus.

Dans son interprétation du désordre, Adam Phillips, psychanalyste, expose le traitement d'un patient qui s'échine à mettre de l'ordre dans sa vie. Le traitement dévoile que, adolescent, le patient formait avec ses vêtements une pile dans laquelle il pigeait au hasard des habits, créant ce faisant de nouvelles tenues(1). Cette révélation à propos du désordre est lourde de sens pour Phillips, qui s'en sert pour démontrer la fertilité d'une telle méthodologie, qui force à transférer et à trouver de nouveaux sens dans le chaos absolu de l'abondance (2). Il en ressort une nouvelle stratégie de décodage et un nouveau rapport à l'espace et à l'expérience.

La notion de désordre traduit non seulement la propagation du chaos dans l'espace de *Virutorium* – qui en viendra à occuper le sol de la galerie et obligera le visiteur à adapter ses mouvements –, mais aussi la contamination virale par les débris numériques des titres des pourriels qui aboutissent dans les boîtes de messagerie. C'est l'idée du virus comme entité fondamentalement terrifiante, malveillante et singulière que KIT Collaboration et Saucier cherchent à subvertir. Le désordre est, au final, l'ultime clé de lecture de l'espace et des

techniques que *Virutorium* met en œuvre pour mobiliser le visiteur. Même s'il refuse de pleurer les défunts, le visiteur ne peut plus avancer normalement, c'est-à-dire en sa qualité de spectateur et d'auditeur.

Souvent négligé, le potentiel narratif et mémoriel du son est mis à l'honneur, le paysage sonore de l'œuvre constituant une trame narrative plus nette et ouverte que le sol de l'installation lui-même. La juxtaposition entre, d'une part, l'éphémère et l'oubli, et d'autre part, le fouillis qui règne sur le sol contraint le visiteur à repenser la culture mémorielle à l'ère du numérique. Devant le décès du virus, les créateurs de *Virutorium* espèrent que de nouveaux récits du spécifique et du contingent naîtront du règne du capitalisme et qu'en créant et en soutenant de nouveaux réseaux de mobilisation de cette trempe, des stratégies de résistance à ce règne absolu se feront jour. En replaçant l'espace dans son contexte et en faisant appel à une dialectique du vivant et du mort, KIT Collaboration et Saucier transforment radicalement ce que nous rangeons sous la rubrique des métaphores de l'expérience et du rapport entre numérique et organique.

En présence de la perte des archives et de l'échec de la mémoire, le visiteur prend conscience du pouvoir qu'il détient sur ses propres moyens de production. *Virutorium* façonne un horizon de possibilités selon lequel c'est au visiteur qu'il revient de construire une contre-proposition narrative, d'écrire de nouveaux récits, de rédiger le scénario de la perte et de l'échec qui repositionne le monde hors de l'immense lacs de confusion dans lequel le capitalisme l'a plongé. Bref, chaque oraison funèbre devient praxis. En commémorant le virus, *Virutorium* use des dernières volontés de la menace infectieuse pour jeter les bases d'une histoire de la dissonance – fournissant de ce fait les munitions à celui-là même qui résistera au système logé à l'enseigne du chaos.

[Traduit de l'anglais par Isabelle Lamarre]

NOTES 1. Adam Phillips, « *Clutter: a Case History* », *Promises, Promises*, New York, Basic Books, 2001, p. 65-67. 2. Ibid., p. 70-71.