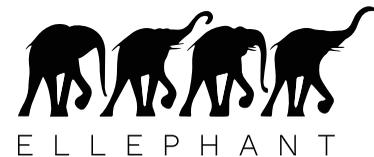


interprète. Les sonorités s'éloignent de leur source jusqu'à s'en dissocier, alors que les chuchotements d'étranges moineaux et les sifflements de merles d'outremer envahissent les galeries.

Les installations *Générateur stochastique* et *Asservissements* ont en commun une méthode de travail qui oscille entre la volonté de contrôler un système et celle d'en perdre le contrôle. Du côté de la réception, l'interactivité court-circuite l'expérience habituelle d'un événement sonore qui se déploie dans un temps linéaire. L'œuvre est en quelque sorte asservie au public, tout en ayant sa propre autonomie. La part d'aléatoire dans les installations sonores de Jean-Pierre Gauthier déclenche une série d'interactions, d'échos, de variantes, d'arrangements, et s'apparente ainsi à l'improvisation. Cette dernière tient d'ailleurs une part importante dans la pratique musicale proprement dite de l'artiste, où la liberté de s'inspirer de l'immédiat et de lui répondre constitue un asservissement précieux.

Charlotte Lalou Rousseau



OBORO un centre dédié à la
production et à la diffusion
des arts visuels et médiatiques

4001, rue Berri, porte 301, Montréal (Qc) H2L 4H2
www.oboro.net oboro@oboro.net 514.844.3250

Générateur stochastique & Asservissements

Jean-Pierre Gauthier

29 mai – 19 juin 2021 à **OBORO**

9 juin – 31 juillet 2021 à **ELLEPHANT**

Mécanique, électronique et programmation sont autant de systèmes que Jean-Pierre Gauthier articule pour concevoir des œuvres-machines qui s'apparentent au vivant. Sa pratique protéiforme comprend des sculptures cinétiques et des installations sonores, souvent poétiques et ludiques. Tel un bruiteur au cinéma, l'artiste récupère, trafique et mécanise des objets du quotidien afin d'exploiter leur potentiel sonore. Entonnoirs, pompes à air et autres manches à balai s'accordent de manière inattendue. Cordes de guitares et archets sont détournés de leur utilité première. L'écart entre une sonorité et la fonction originale de l'objet qui la produit, le moment précis où le bruit devient son, fascinent l'artiste.

En 2002, Gauthier réalise chez AXENÉO7 un projet intitulé *Le devenir oiseau*. Une immense cabane à oiseaux à échelle humaine était coiffée de diverses girouettes reliées à des moteurs piezoélectriques qui, activées par le vent, produisaient au gré de la météo un chœur de chants d'oiseaux. De là jaillit le rhizome d'une recherche sur les relations entre le système et le hasard, l'organique et l'inorganique. L'exposition chez OBORO et ELLEPHANT met en évidence ces dualités et d'autres qui traversent la pratique artistique et musicale de l'artiste : ordre et chaos, composition et décomposition, contrôle et abandon. Les installations *Asservissements* (présentée à OBORO) et *Générateur stochastique* (présentée à ELLEPHANT) se posent en oxymores : est-ce possible de générer le hasard? D'arranger les aléas? De composer l'imprévisible? Bien qu'un coup de dés, comme l'écrit Mallarmé, jamais n'abolira le hasard, Gauthier propose d'y arriver par le jeu. Ses œuvres sont le plus souvent activées par la présence du public, qu'il soit passant ou agissant : le principe premier de l'interactivité.

Créée dans le contexte du Festival de musique actuelle de Victoriaville en 2012, l'installation *Asservissements* est une sorte d'orchestre électroacoustique ayant sa propre agentivité. L'allitération du titre suggère de nombreux sifflements, sonorités et sinuosités, spirales et sillons. Les cinq modules d'entrailles électroniques qui ponctuent l'espace de la galerie forment un chaos ordonné et coloré. L'ordinateur central relie les quatre membres de la bête composés de tuyaux d'acier galvanisé, de fils, de moteurs rotatifs et percutants, d'archets, de cordes de guitares, de gaines diverses, de bois, d'émetteurs magnétiques, de microphones et d'enceintes, formant au total huit instruments inventés.

La structure physique et conceptuelle de l'œuvre rappelle en quelque sorte le paradoxe de l'asservissement : un système à la fois fermé et infini. L'assujettissement actuel de l'humain aux technologies n'a d'égal que les possibilités qu'elles nous permettent. Ici, les machines sont des interprètes actives qui influencent le compositeur. Les torsades métalliques qui structurent l'installation en sont l'argument visuel ; en se mordant la queue, elles forment une boucle continue. Le cycle des

quatre compositions est déclenché par la présence du public dans la salle. Tant que l'écoute est physiquement active et l'espace occupé, le cycle recommencera dans le même ordre, en boucle.

L'aléatoire, l'élément organique du système, intervient dans cette installation à deux moments : celui de la composition et celui de la spatialisation. Tout d'abord, la méthode de composition n'est pas la notation musicale, mais bien le code informatique dont les effets sonores sont initialement inconnus à l'artiste. Une commande active un moteur, qui percute une corde tendue et produit un événement sonore fortuit. Contrairement au compositeur qui, ayant par exemple un *sol* en tête, dessine une note sur la deuxième ligne d'une portée musicale, Gauthier écrit ses pièces à l'oreille et à tâtons, en suivant les réactions de son appareil. Ainsi, un rapport interactif s'installe dans le processus même de la composition. Puis, la programmation de la spatialisation répond à l'attaque et à l'amplitude du son émis, elles-mêmes déterminées par la captation de microphones mécanisés aléatoirement. Une sonorité forte voyagera loin et rapidement dans l'espace, d'une enceinte à l'autre, tandis qu'un son faible se déplacera peu. De cycle en cycle, les interprétations deviennent variations.

L'installation *Générateur stochastique* met autrement en jeu les notions d'aléatoire et d'interactivité. En mathématique comme en musique, un processus stochastique en est un qui relève d'au moins une variable aléatoire. Dans cette boîte à musique qui se présente en console de jeu de hasard interactif, l'aléatoire tient entre autres à ce que la composition est laissée partiellement aux mains du public. Les sons analogues activés par des pédales et détecteurs de mouvement sont transmis puis modulés par une programmation audionumérique héritière de la musique générative. Trois pistes distinctes se superposent, dérivent et s'entrelacent dans un acousmonium de tuyaux ABS. Les hautes fréquences pendent du plafond de la salle tandis que les basses s'érigent du sol pour créer une spatialisation intime. Le public, au gré de l'activation des pédales et des capteurs cinétiques, participe également aux aléas de cet arrangement, déjoue le système, provoque des accidents, devient