

# VEINS

## Rita McKeough

commissaire Mikhel Proulx

du 14 avril au 19 mai 2018

### RITA MCKEOUGH : OBJETS SONORES, OBJETS INSOUIMIS

Cette installation de Rita McKeough, intitulée *Veins*, respire véritablement, imprégnant l'architecture environnante de son caractère artificiel. Des serpents articulés géants en bois se tortillent sur des feuilles en plastique, géantes elles aussi — issssss zzzzzzzzzz — Dans le sous-bois, des tambours-souches battent un rythme soutenu — tate-tate-tata-ta-tate! — La ligne jaune brisée de l'autoroute fend l'architecture en deux. Des routes secondaires empilées de sacs de sable sectionnent les artères où coule la sève de la nature. Dans de grands collages animés, ces animaux hybrides, ces témoins — hibou-feuille, nid, nœud, langue de wapiti — jacassent, mugissent, gémissent à l'unisson — hooooouh grrrrrou ta-tate-tate-a-ta gratte gratte pique — Les tambours-souches palpitent en déphasé — tate-a-ta-tate! — Une chanson à répondre s'élève au-dessus du vacarme, cacophonique. Les trains parcourent le sous-bois au rythme des moteurs, éclipsés par les énormes feuilles vertes et jaunes — tagadam, tougoudoum, ta-ta-tatac, tatac-tatac, criiiii! — D'autres serpents serpentent dans

un va-et-vient constant, une poursuite effrénée — issssss tak-tak-tak ta-a tate grrrrrou! — Des chevalets de pompage, huileux et noircis, hochent la tête sur le rythme singulier — tak-tak-tak tagadam tagadam! — Branches et brindilles coupées se blottissent en tas avec de vieux amis — issssss gratte pique gratte tak-tak! — Cette Terre, ce corps, crie, gémit — gratte grrrou pique pique gratte tata-ta-tate ta-ta-tatac tatac-tatac! — Toujours à l'écoute, nous cherchons notre voix, notre agentivité. Notre issue.

Depuis la première présentation de *The Artificial Marsh* (1977) à la Dandelion Gallery de Calgary il y a quatre décennies, les objets animés et personnages performatifs de Rita McKeough cherchent à faire le pont entre les protagonistes fictifs de ses récits féministes et le contexte réel de ses publics. Déjà avec *Defunct* (IKG, 1981), McKeough commence à agencer installation, performance et son dans le but de maximiser les affects spatiaux et phénoménologiques de ses œuvres auprès des spectateurs-auditeurs. Ses œuvres de la fin des années 80 et des années 90 — *In bocca al lupo-In the Mouth of the Wolf* (1991), *Take it to the Teeth* (1993), *Dancing on a Plate* (1997), et *Shudder* (1998), pour n'en citer que quelques-unes — deviennent au fil des années de plus en plus imposantes, en taille et en complexité, pour évoluer vers des environnements performatifs, collaboratifs et plurivoques abordant la fluidité du genre et les violences faites aux femmes. Depuis le début des années 2000, ses récits féministes et intersectionnels s'élargissent pour englober les relations interspécifiques et les enjeux écologiques, le tout dans une perspective d'empathie et d'agentivité. Aujourd'hui, McKeough partage de plus en plus l'espace performatif avec ce qu'elle appelle des « objets performants » : végétaux électriques, souches d'arbres, serpents et chevalets de pompage qui performant, soit à ses côtés, soit de façon autonome, comme dans *Veins*.

*Veins* ouvre un espace de dialogue où l'on peut réfléchir sur les périls écologiques et réalités économiques découlant de l'expansion des oléoducs, ainsi que du transport par train du pétrole et d'autres ressources toxiques. Environnement interactif à taille humaine, *Veins* est accompagné d'une trame sonore multipiste combinant préenregistrements et sons produits en temps réel par les objets dans l'espace. Dans son *Traité des objets musicaux*, l'ingénieur électroacoustique et compositeur de musique concrète Pierre Schaeffer a inventé

le terme objet sonore pour décrire une unité primaire de son enregistré qui équivaldrait à une respiration, à une articulation, ou à un geste<sup>1</sup>. L'objet sonore de Schaeffer représente un geste acoustique qui a pour effet de condenser l'écoute. L'objet sonore fait également référence à l'origine physique ou matérielle du son — en l'occurrence, le bâton qui frappe le tambour-souche — et à ses qualités sonores particulières dans le monde réel, à l'extérieur de la partition. Étant donné leur caractère temporel et éphémère, McKeough ne considère pas ses œuvres audio comme des objets sonores à proprement parler. Toutefois, j'estime que sa façon de construire de nouveaux langages par ses paysages sonores — composante par composante, souffle par souffle, cadence par cadence — vise à amplifier l'expérience affective et psychique des personnes expérimentant l'installation, et partage beaucoup d'affinités avec l'objet sonore de Schaeffer.

McKeough se sert du son pour transformer l'espace. Dans *Veins*, elle crée un lieu immersif et multidimensionnel où chaque son est placé de façon très précise, en fonction des autres objets, sons et gens autour. Elle aborde l'origine matérielle de chacun de ces sons comme une singularité. Autrement dit, chaque objet dispose de sa propre voix et de sa propre place à partir de laquelle parler et interagir avec l'autre afin de cerner et définir l'espace environnant. Pour *Veins*, McKeough a joué et enregistré chacun des tambours-souches manuellement, à l'aide d'un contrôleur de servomoteur, en écoutant le son préenregistré accompagnant les créatures hybrides des animations et le *boum boum boum boum* sans fin des chevalets de pompage et des pipelines. En composant la partition de la trame sonore in situ, elle a pu développer un vocabulaire sonore réflexif de cadences syncopées imprévisibles en contrepoint aux rythmes réguliers et mécaniques qu'elle utilise pour signifier les ravages de la Terre aux mains de l'homme moderne. Au nom de cette Terre, les tambours-souches tapent la mesure de leur protestation ; ils lancent un appel des plus urgents.

Toujours à l'écoute, nous devenons ici des géants muets bénéficiant d'une vue aérienne sur ce paysage de chaos imminent, un chaos précipité par le conflit entre les humains et une nature sauvage et tenace. Parmi les préoccupations principales de McKeough, on retrouve l'effet qu'a le son sur les spectateurs-auditeurs de l'œuvre, et le caractère viscéral, incarné et affectif de celui-ci. Cette attention particulière portée à l'effet sur le spectateur s'étend à tous les éléments installatifs et du complexe environnement que constitue *Veins* dans son ensemble. Un accessoire, une marionnette, une sculpture cinétique, un robot — les personnages souvent humoristiques de McKeough empruntent bon nombre de leurs traits caractéristiques aux objets performants, pourtant, ils n'incarnent aucun de ceux-ci. Tout comme ses objets sonores, les éléments installatifs de McKeough résistent à l'identification facile. Chacun est un hybride : mi-fabriqué, mi-trouvé ; mi-nature, mi-culture ; mi-animé, mi-inerte ; mi-sujet, mi-objet. Les tambours-souches, les serpents et les feuilles existent par-delà la simple représentation, par-delà la fonction. Ce sont des *choses* d'affect et de mystère — des êtres vivants à part entière. Des animaux-plantes qui chantent et des souches qui se tambourinent d'elles-mêmes deviennent ici des entités à même de subvertir les rapports normatifs sujet-objet qui privilégient la culture au détriment de la nature. Nous n'arrivons pas à nommer ces entités ni à prédire leurs rythmes et leurs actions ; elles échappent à notre contrôle, à notre oppression. Dans l'univers de Rita McKeough, les objets recouvrent leur agentivité et ébranlent fortement l'omniprésence de la domination humaine. Avec *Veins*, McKeough façonne une écologie subversive où l'écoute attentive et de véritables discussions politiques deviennent enfin possibles.

— Diana Sherlock

traduction : Simon Brown

1. Schaeffer, Pierre (2002), *Traité des objets musicaux : Essais interdisciplines*, Paris, Éditions du Seuil, p. 271. Voir aussi Brian Kane. « Pierre Schaeffer, the Sound Object and the Acousmatic Reduction » in *Sound Unseen: acousmatic sound in theory and practice*, G.-B., Oxford University Press, 2014.