

TUPAC AMARUS

Installation sonore et lumineuse rétroactive Christian Galarreta (Pérou)

Tupac Amaru, serpent illuminé en Quechua (langue andine), est aussi le nom du meneur de la plus importante rébellion indienne anticoloniale du XVIIIème siècle en Amérique et qui eut pour centre le Pérou. Son nom a été repris par divers mouvements insurgés comme par exemple les Tupamaros pendant les années 1960 et 1970 en Uruguay ou le MRTA (Mouvement Révolutionnaire Tupac Amaru) pendant les années 1980 et 1990 au Pérou.

Les années 1980 furent marquées par une guerre interne entre l'Armée péruvienne et les guérillas (MRTA et Sentier Lumineux). Certaines actions de ces groupes insurgés consistaient à poser des bombes sur les générateurs de lumière dans la capitale, Lima, ce qui engendrait des coupures de courant ou des baisses d'intensité soudaines. A chaque coupure était précédée une explosion, et l'on pouvait alors voir dans les montagnes de Lima plongées dans l'obscurité des écrits et des symboles en feu que les auteurs des attentats enflammaient pour signaler leur acte et leur présence. Au-delà de l'extrême violence et de la mort qu'a générée cette situation, je voyais avec mes yeux d'enfant le non-conformisme de ces gens comme un jeu qui réveillait un changement. Par exemple, lorsque la lumière artificielle s'en allait, les familles étaient amenées à se passer de la télévision, des moyens de communication et de leurs routines urbaines et à se réunir pour converser et échanger à la lueur des bougies.

Le symbole que l'on peut voir sur l'une des boîtes de conserve de l'installation et sur l'affiche de ce texte représente Tupac Amaru dans l'imaginaire populaire (lié au soleil et à l'Apu, la montagne), réalisé par l'artiste Jesus Ruiz Durand comme propagande de la Réforme Agraire de 1969 au Pérou et qui envahit alors les rues de la capitale.

“L'effet rétro-agit dans la cause et la modifie, apparaît alors une causalité en boucle”. Edgar Morin, extrait d'entretien publié dans 'Babel Gaceta', n°1 Lima, juin 2007.

En diluant la dualité artiste-spectateur, par cette installation le public peut se sentir comme faisant partie de la performance, dont l'énergie sonore et lumineuse dépendra des mouvements et de l'intensité avec lesquelles on la manipulera, en donnant des coups de pied à des boîtes de conserve et châssis d'ordinateurs, en les raclant, en les jetant, en les déplaçant ou en produisant du bruit près d'eux. Les capteurs microphones ont été construits avec des boîtes recyclées de telle manière qu'elles puissent être manipulées brusquement. En approchant ces capteurs des haut-parleurs et en jouant avec les distances entre eux, des feedbacks (rétro-alimentations) se produisent, générant une charge et une surcharge d'information du matériel sonore enregistré et des paramètres de processus de ces signaux, dans un programme informatique développé dans Pure Data. Nous avons ainsi des cycles sonores récursifs¹ dans lesquels l'effet d'un premier cycle sera la cause du suivant.

Recyclage, rétroactivité², rétroalimentation, Amarus qui se mordent la queue et génèrent leur propre existence circulaire en devenant une spirale sonique, qui résulte de la communication et l'interférence des composantes de l'installation. L'usage de bruit extrême à haut volume, la lumière et l'obscurité sont utilisés ici comme une manière de motiver la réappropriation de notre capacité à interférer la configuration audiovisuelle d'un espace et son effet sur nos sens dans une situation participative.

Merci à mes amis d' APO33, Thierry Heinz, Anthony (Digital Slaves), Sabrina Melenotte et Renée.

¹ En informatique, un algorithme récursif est celui qui se définit en s'utilisant soi-même. Vient du mot « recours » (tour ou retour de quelque chose au lieu d'où il provient).

² Pierre de Latil appelle ce type de systèmes « rétroactif » car une part du système influe à nouveau – rétroagit – sur une des causes de l'effet et la transforme.

