

Il y a dix ans, l'audition de Lison Christe a commencé à se détériorer. Mais au lieu d'abandonner ses oreilles et de se concentrer sur une activité visuelle en tant que designer industrielle de formation, elle s'est concentrée sur son sens de l'ouïe. Elle a commencé à enregistrer des voix qui chuchotent à l'oreille de leur public avec une grande intimité : réflexions, récits, mais aussi instructions, par l'intermédiaire d'un dispositif de synchronisation de différentes pistes audio en temps réel, permettant une spatialisation de l'écoute grâce à un micro d'enregistrement binaural.

Moins elle entendait, plus elle était fascinée par le fait de regarder les gens écouter. Ce qui se passe chez les auditeur-trice-s, ce qu'il-elle-s pensent, elle le lisait dans leurs mouvements. Pourquoi ne pas écrire des scripts pour eux-elles, les faire bouger, entrer dans la danse ? Elle imagine des manuels d'instruction, des applications, des programmes pour se déplacer et observer les espaces qui nous entourent — pour observer le rythme du monde.

Dans les nombreuses installations sonorisées de Lison Christe, plusieurs voix prennent la parole en même temps par le biais d'écouteurs, à l'attention d'un-e visiteur-euse, d'un-e utilisateur-trice ou d'un-e auditeur-trice — il n'est pas facile de décider par quels mots décrire le mieux le public de ses pièces. Les spectateur-trice-s deviennent en effet des acteur-trice-s, des interprètes peut-être, dans un jeu de rôle où les gens s'observent mutuellement en train de se regarder — et se demandent ce que les autres entendent réellement dans la même pièce. L'artiste a nommé cet état l'*intimité collective* après avoir observé les passager-ère-s d'un bus qui se déplaçaient à travers l'univers audio de leurs écouteurs. Grâce à ces derniers — AirPods, casques ou oreillettes —, chaque tête est une bulle d'identité. Il-elle-s voyagent, tournant autour de leur propre intimité auditive pour oublier la présence des autres, en se racontant des récits. Ces récits qu'elle essaie d'attraper au vol pour les transmettre à ses spectateur-trice-s lors de ses performances, où vous vous retrouvez acteur-trice-s d'une intimité collective que la designer aura tissé entre vous et les autres.

Plusieurs voix s'adressent simultanément au public, s'imbriquent dans le temps, comme la dramaturgie d'une pièce à plusieurs personnages, dont les protagonistes seraient les marionnettes. L'artiste tire délicatement les fils à travers ses décors. Mais le travail de Lison Christe ne se limite pas uniquement à la conception audio. Ses œuvres sont aussi des chorégraphies fascinantes à l'attention d'un public attentif. Par le biais des programmes audio, il-elle-s se glissent dans le rôle d'avatars, presque temporairement mécanisés. Il n'est donc pas étonnant que ces dernières années elle ait également fabriqué des machines et des robots pour des ami-e-s artistes : une main qui recherche de manière autonome des partenaires Tinder dans un smartphone pour son/sa propriétaire en faisant glisser un doigt animatronique sur l'écran ; un oiseau mécanique qui observe le/la visiteur-euse à son insu ; ou un robot qui ne prend des photos que lorsque l'utilisateur-trice sourit.

Le thème de la commande programmée à distance ne la quitte pas. Au lieu de concevoir des objets, elle crée désormais des interactions entre les personnes, au sein d'une architecture invisible. Ce faisant, elle se voit plutôt comme une narratrice ou une cheffe de cérémonie. Une *cybershaman* ? « J'aimerais comprendre les espaces numériques », dit-elle, « c'est pourquoi j'en use, j'en abuse !... » Et pourtant, le numérique ne reste pas une fin en soi, contrairement à la célèbre citation de Marshall McLuhan, « The medium is the message ». Elle écrit, en effet, ses programmes pour les autres, mais de manière très individuelle. Elle a même développé sa propre application web, ce qui lui permet de jouer avec une multitude de canaux parallèles, pour s'éloigner des systèmes cloisonnés des *silent disco*, transmetteurs ou autres émetteurs, qui eux n'offrent qu'un nombre limité de canaux de transmission.

En fait, elle conceptualise des univers, des décors, des mises en scène. Cependant, elle les réalise parfois directement dans l'espace public, au milieu de la ville, dans lesquels elle déplace le public comme des figurines, en les invitant à la rejoindre sur une place ou dans un tram. Ou simplement sous la forme de projections abstraites, qui se dévoilent en temps réel sous les yeux de ses visiteur-euse-s. Quelques fois, elle invente sa propre cité : un monde complètement vide avec des rues et des maisons dans un espace virtuel. Un jeu informatique sans jeu ni profit, sans but. D'une manière générale, elle aime priver son public de la détermination, du *telos* : « je leur enlève le sens », dit-elle, pour qu'il-elle-s comprennent où l'on se trouve. À l'arrêt. Sans but, comme un avatar dans une nature programmée. *Dessine-moi un jardin*, tel est le nom de cette œuvre numérique. On peut s'y déplacer éternellement, maintenant qu'il n'y a plus de jeu à expérimenter, mais pour aller où ? Le jeu feint le voyage et le progrès en tant que tel, tout comme l'espace que *Le bruit des autres* crée, en simulant le déplacement d'un bus, qui pourtant ne bouge pas.

↘

