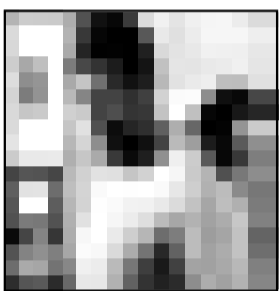


Dreamteam

(jitz) - Les grandes vedettes assemblées dans des supergroupes éphémères, déçoivent souvent puisqu'elles ont tendance à se neutraliser plutôt que de canaliser leurs forces vers une seule direction commune. Une de ces formations

de rêve en tournée l'été passé, a toutefois échappé à cette règle, **Herbie Hancock, Michael Brecker et Roy Hargrove** s'étaient unis pour une relecture de la musique de John Coltrane et de Miles Davis. Un CD enregistré en public documente qu'ils ont réussi l'essentiel, créer une sonorité homogène imbibée de l'esprit d'ouverture qui caractérise la musique des deux maîtres, avec la même gestion de l'espace et des vides, tout en y joignant des touches personnelles. Ces messieurs n'ont plus besoin d'étaler leurs compétences, bien que Michael Brecker se réserve un espace en solitaire pour une interprétation rutilante de "Naïma", à faire pleurer de honte tout propriétaire d'un saxophone.

Herbie Hancock, Michael Brecker et Roy Hargrove:
Directions in music. Verve 589654-2

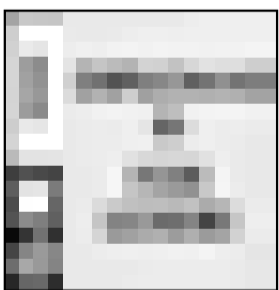


Odyssee russe

(gk) - Alors que George Clooney brille actuellement dans l'adaptation Soderbergh assez réductrice du roman de science fiction **Solaris** de Stanislav Lem (cf. wox n° 681), un certain regain d'intérêt pour la version d'**Andreï Tarkovski** se

fait tout de même sentir. Tarkovski - qui reçut le prix spécial du jury à Cannes en 1972 pour ce film - parvient à traiter dans ce long métrage de 165 minutes, étalées sur deux disques sur ce DVD, toute la complexité de l'oeuvre de Lem, parlant de la prise de contact avec une planète formée d'intelligence pure. Il va donc bien plus loin que Steven Soderbergh et son film a toutes les allures d'un cinéma moderne, expérimental, tout en restant passionnant. A l'époque de sa sortie, "Solaris" de Tarkovski était présenté comme le "2001: A Space Odyssey" russe. Le cinéaste russe n'appréciait toutefois pas le côté ultra-technique du film de Kubrick. Son film à lui présente donc moins de trucages et moins de décors somptueux. De ce côté-là, c'est presque une série Z. Mais le génie de Tarkovski reste indéniable et procure les plus belles sensations - d'un point de vue émotionnel comme intellectuel - qu'un-e spectateur ou spectatrice puisse attendre du cinéma. Plusieurs rarités en bonus dont, surtout, une interview très intéressante avec l'actrice Natalya Bondarchuk.

Andreï Tarkovski: Solaris, Artificial Eye, 2001, 211DVD



L'axe du non moins mal

(gk) - Indignés de ne pas faire partie du "axis of evil" proclamé par George W. Bush, Cuba, le Sudan et la Serbie décident de former un "axis of just as evil". D'autres nations suivent l'exemple et forment leur propre club. Comme le

Canada, le Mexique et l'Australie qui sont un "axis of nations that are quite nice but secretly have nasty thoughts about America". Ou encore: Des étudiant-e-s américain-e-s s'indignent devant leur gouvernement que ce dernier planifie des guerres dans des régions peu connues. Les guerres d'antan avaient lieu en Allemagne, en Grande Bretagne, etc. Tandis que maintenant, il faut savoir trouver l'Afghanistan, le Kuwait, ou encore la Bosnie-Herzégovine sur une carte. Voilà le genre d'articles que l'on peut trouver sur le site **satirewire.com**: de la satire américaine intelligente et subtile. Malheureusement, comme on peut le lire dans le document intitulé "About", le faiseur de ce site a décidé en août 2002 qu'il n'a plus la force "de travailler avec soi-même" et son site contient maintenant surtout des archives. A force de le visiter, l'on réussira peut-être à le faire réactualiser, même si pour l'instant ce n'est pas vraiment nécessaire, vu que les sujets qui y sont traités sont bien souvent encore d'actualité.

www.satirewire.com

NATUR MUSEE

Douceur, chaleur, picotement ... que de sensations!

Après l'odorat en 2000, l'association belge "APEX" fait aujourd'hui honneur au toucher, au travers d'une nouvelle exposition interactive intitulée "Très toucher".



Les parties exagérées du corps humain représentent les zones les plus sensibles du corps. Et inversement ... (photo: Céline Rietsch)

Afin d'entrer dans le vif du sujet, il est tout d'abord indispensable aux visiteurs de traverser un sas dans lequel une multitude de mains (en caoutchouc) caressent leur corps à tous niveaux. C'est le début de l'aventure "Très toucher"! Le visiteur est ensuite guidé à travers sept "cabanes" thématiques dans lesquelles chacun découvre, que ce soit avec douceur ou douleur, les vertus et les subtilités trop souvent négligées de notre sens le plus sous-exploité, à savoir notre faculté tactile.

Toucher imperceptible, plaisant, repoussant ou troublant, autant d'approches à fleur de peau qui font partie des diverses sensations que nous fait découvrir, ou plutôt redécouvrir "Très toucher", et ce, par le biais d'un flot d'expériences distrayantes, ludiques et interactives. Tout en s'amusant, on évolue au travers d'un parcours initiatique du toucher, en s'étonnant de tous les préjugés visuels que l'on peut avoir et que l'on s'est forgé à la longue et à force de faire trop confiance à ce sens de la vue qui se révèle beaucoup moins fiable qu'il n'y paraît. En effet, on peut s'interroger sur les différences surprenantes que l'on constate entre le visuel et le toucher.

Les illusions d'optique qui nous sont proposées induisent en erreur, même lorsque l'on touche le sujet regardé, preuve du manque d'importance que le commun des mortels veut bien donner à ses capacités tactiles.

Contrairement aux autres sens, le toucher apporte un contact direct entre notre peau et les matériaux touchés; ce corps à corps implique dès lors une toute autre approche et sensation de notre entourage. On s'aperçoit au fur et à mesure des jeux proposés que le toucher pourrait bien se révéler être le sens le plus objectivement sensible, ou en tous cas le plus proche de la réalité et celui qui ne peut être modifié ou faussé par l'air, la lumière, ou un autre intermédiaire quelconque, vu l'immédiateté du contact.

Ça chatouille ou ça gratouille?

C'est d'ailleurs le premier des sens que développe le fœtus. L'approche tactile est essentielle à la découverte, à la compréhension, à l'apprentissage et donc à une réaction logique aux sensations qu'il est ensuite libre d'interpréter selon sa propre convenance. "Très toucher" donne l'opportunité de s'adonner à certains tests qui montrent bien qu'une sensation comme, par exemple celle d'une petite décharge électrique, peut être ressentie de plus d'une dizaine de manières différentes. Le parcours fait réagir les sens véritablement à tous les niveaux, que ce soit par le bout des doigts, à pleines mains, du bout des pieds, du corps tout entier ou même les yeux fermés. Enfin, tout y passe en matière de sensations et ce dans les limites de la décence! De

plus, la visite s'effectue déchaussée, ce qui place déjà le visiteur dans une atmosphère détendue et plus ouverte à la perception. L'exposition ouvre également l'accès aux non-voyants et aux personnes en chaises roulantes.

Le côté attractif et ludique de l'exposition est fortement marqué, mais ce qui a aussi visiblement importé aux organisateurs, c'est le côté scientifique et informatif de cette manifestation. Les visiteurs sont par conséquent accueillis par une sorte de baraque comportant quelques explications de physiologie, qui permettent d'y voir plus clair et de mieux comprendre les expériences effectuées dans la suite du parcours. Suivent diverses cabanes classées par thèmes; on y approfondit les capacités tactiles manuelles en se livrant à des jeux-tests qui nous font prendre, une fois de plus, nos limites. La sensation de la douleur y est également présente et est mise en scène par le biais d'une cabane métallique dans laquelle il faut se faufiler à travers des chaînes en fer faisant un bruit infernal. Son sol est composé de croisillons métalliques qui s'avèrent, plus le séjour se prolonge, de plus en plus hostiles envers la plante des pieds dénudés. L'expérience la moins invitante est représentée par un objet aussi répulsif que cliché, à savoir un banc de fakir. Un autre thème abordé dans cette aventure du toucher est le chaud-froid.

A noter que jusqu'à présent chacun est encore maître de toucher ce qui lui plaît et ce essentiellement avec les mains. Le visiteur découvre également les joies de l'immersion; on se retrouve dans une petite cabane sombre emplie de grands ballons mous et instables. Claustrophobes s'abstenir! Le toucher n'est ici plus de volonté active, mais devient passif et le visiteur subit des situations dont il n'a plus le privilège du choix. Mission suivante: sortir à tâtons d'un labyrinthe à l'aide des sensations ressenties par les pieds, puis palper à travers un rideau de velours différentes statuettes pour découvrir ce à quoi elles peuvent bien ressembler. Quelques mètres plus loin, on se trouve plongé dans le noir de "la maison de l'aveugle"; les concepteurs ont imaginé une maison habitée par un inconnu. A chacun de reconstituer son pays d'origine, son nom, sa fortune ... Par cet exercice, les organisateurs ont souhaité aborder la thématique du braille et de l'aveugle. Au terme de cette aventure, ce sont finalement tous nos sens qui sont en éveil, et surtout, on s'aperçoit être plus réceptif à tout ce que l'on touche. Adressé à toute la famille, les tout-petits n'ont pas été oubliés par le concept, puisque huit espaces ont été réalisés pour donner l'accessibilité aux enfants de trois à six ans. Chacun est libre d'évoluer à son rythme à travers cet itinéraire tactile, mais comptez une bonne heure et demie si vous voulez faire tranquillement les expériences proposées.

Céline Rietsch