

L'espace, qui prend de l'ampleur
The Expansion of Space

Serge Fisette

Volume 7, Number 3, Spring 1991

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1176ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Fisette, S. (1991). *L'espace, qui prend de l'ampleur*. *Espace Sculpture*, 7(3), 24-27.



L'espace, qui prend de l'ampleur

Serge Fiset

Est-il possible d'intervenir sur le réel? Est-ce qu'à titre individuel on peut changer le cours des événements :

agir et que cette action ait une portée mesurable, sur le plan politique par exemple? Et l'individu, à une échelle plus vaste, que peut-il entreprendre de pertinent et de concret face aux défis planétaires? N'est-il pas dépassé par l'ampleur des enjeux et, par là, réduit à l'impuissance, incapable de se sentir concerné et d'apporter quelque solution valable à l'intérieur de sa vie personnelle et quotidienne?

Voilà quelques-unes des questions que pointait l'installation de François Giroux à *La Galerie de PRIM Vidéo*, du 22 novembre au 3 décembre dernier. Une installation dont l'aspect interactif interrogeait cet apport (encore possible?) de l'individu sur la réalité, notamment sur les grands problèmes de l'heure qui bouleversent nos sociétés. Questions importantes et urgentes s'il en est, et Giroux propose une amorce de réponse en présentant une oeuvre sur laquelle le spectateur a la capacité d'agir, qui précisément a besoin de cette présence pour s'animer et se transformer.

Non plus l'oeuvre fixée à *jamais*, où le regard glisse et devant laquelle on déambule rapidement (n'être plus qu'un oeil qui voit - l'approche rétinienne), mais celle qui interpelle et demande à être modifiée. L'oeuvre qui n'est plus le seul fait d'un artiste-auteur et s'offre comme un produit achevé, complet en lui-même, mais celle toujours

en progrès, en changement, ouverte et vivante, qui intègre et implique l'autre dans le processus de création et de transformation. Celui qui en fait l'expérience, de simple regardant, devient un intervenant réel : artiste et créateur à son tour. Non plus l'oeuvre qui nous dépasse par sa fortune critique, son poids historique ou sa valeur marchande (que faire devant un Manet ou les iris si chèrement acquis de Van Gogh, sinon rester muet et béat d'admiration à contempler ces "chefs-d'oeuvre" imposants?), mais celle qui provoque le geste et rend le spectateur puissant, investi de pouvoirs...

Les territoires artistiques étaient jadis clairement définis et délimités. Les pratiques ont changé depuis. Au cloisonnement étanche et rigide des disciplines s'est substituée une appropriation hybride et débridée, un mélange des genres qui permet toutes les libertés, transgresse les codes exemplaires traditionnels et met en place d'autres dispositifs. C'est un environnement spatial performatif qu'a conçu François Giroux pour son *Installation Infographique Interactive* (13). L'oeuvre envisagée d'une part comme lieu et, d'autre part, comme lieu d'intervention. Et ce sont des matériaux autres qu'il a utilisés, remplaçant la pierre ou le bronze par des appareils techniques, des micro-ordinateurs, des caméras vidéo et des synthétiseurs. Une approche

Extrait du film *Vision d'une schizophrène* de Ryochiro Debuchi, Festival international du film par ordinateur de Montréal, 1990.

multidisciplinaire où s'entremêlent des dimensions visuelles, sonores, scientifiques, techniques et technologiques.

Le travail, au départ, a consisté à recueillir une banque de documents : des images publiques prélevées de l'actualité télévisée et d'autres "privées", en filmant ses proches à l'aide d'une caméra vidéo. Ces images sont alors numérisées (divisées en multiples points), pour être ensuite traitées en les découpant, en les superposant et en modifiant les palettes de couleurs en vue de créer de nouvelles colorations. Puis, Giroux élabore un scénario, un programme qui va gérer ces images de façon interactive au lieu de simplement les laisser se dérouler (un programme qui tourne en boucle et permet une infinité d'effets possibles). Pour cela, il conçoit certains icônes qui se superposent aux images et deviennent des déclencheurs d'interaction : des flèches et des points, des parties de corps humains (extraits des films qu'il a tournés) reliées aux divers sens auxquels les médias font appel (oreilles, mains, yeux). Chacun de ces éléments possède une fonction précise : guider le spectateur, changer les images, faire surgir la musique, etc. La démarche suivante consiste à imaginer et à bâtir le réseau, constitué d'un système de communication reliant l'ordinateur au synthétiseur et les ordinateurs entre eux (un système MIDI : *Musical Instrument Digital Interface*, utilisé surtout en musique et servant ici à contrôler les images). L'étape finale est de mettre en place l'installation elle-même, une structure qui se déploie à trois niveaux : celui de l'image centrale, des images secondaires et de l'espace sonore. Au centre de la pièce, un écran géant se déploie où défilent les images et devant lequel se place le spectateur. Une caméra vidéo saisit cette silhouette qui est ensuite numérisée en temps réel par un ordinateur. Intégrée à l'imagerie, elle est alors projetée sur la surface de l'écran. De chaque côté, se dressent trois moniteurs de télévision et des haut-parleurs. Le troisième niveau est celui de la bande sonore qui, comme la bande visuelle, sera activée ou stoppée par la présence ou l'absence de spectateurs.

Les images qui défilent sur l'écran central et sur les six écrans secondaires proviennent de la télévision. Ce sont des scènes de manifestations politiques qui se sont déroulées récemment en divers points du globe : crise amérindienne au Québec, marches de protestation à Moscou et dans les pays de l'Est, etc. Des images intenses qui montrent des gens en mouvement et en effervescence; des gens qui, en posant le geste de descendre dans la rue et de protester, vont modifier le cours des choses : faire s'écrouler le mur de Berlin ou se départir d'un gouvernement tyrannique en Roumanie. Une libération survient. Une libération issue de la base, de personnes, d'individus qui ont réagi et, de ce fait, transformé les événements. Des images qui illustrent qu'il est donc possible d'intervenir et que cette action individuelle est dynamique. Que c'est tous ensemble que nous pouvons contribuer à transformer et à faire évoluer le système, un système que dès

lors nous contrôlons réellement. Voilà le propos de François Giroux, son intention : montrer l'importance et la force du geste individuel : «Une mise sous tension des archétypes, écrit-il, ...produit d'une réflexion sur notre avenir individuel et collectif...».

Et le spectateur, dès lors, est quelqu'un qui prend part à la manifestation. Il devient un visiteur-performeur qui «loin d'assister à une représentation prédéterminée, de préciser Giroux, est intégré dans l'imagerie, provoque les événements; ses mouvements déclenchent des sons, des séquences graphiques; il explore le temps dans un espace virtuel.» Placé au cœur d'un dispositif à l'intérieur duquel il bouge, le spectateur peut interagir avec le système informatif qui lui renvoie sa réaction sur l'écran. Habitué à n'être que passif, à simplement regarder, ce spectateur, dans un premier temps, découvre qu'il y a interaction, que l'oeuvre réagit, et ensuite l'expérimente pour tenter d'en comprendre les mécanismes : cette musique et ces images qui se modifient à chacun de ses mouvements. Il comprend qu'il fait vivre l'oeuvre, qu'il en est l'animateur, que celle-ci n'existe que par lui. Sa présence sur les lieux, à l'instar de celle des manifestants sur l'écran, bouscule et transforme les événements. Sans lui, l'image se fige, les écrans de télé se vident et s'obscurcissent, la musique s'éteint : s'installent le vide, le silence, l'inertie. Le cours des choses est interrompu, c'est l'immobilité.

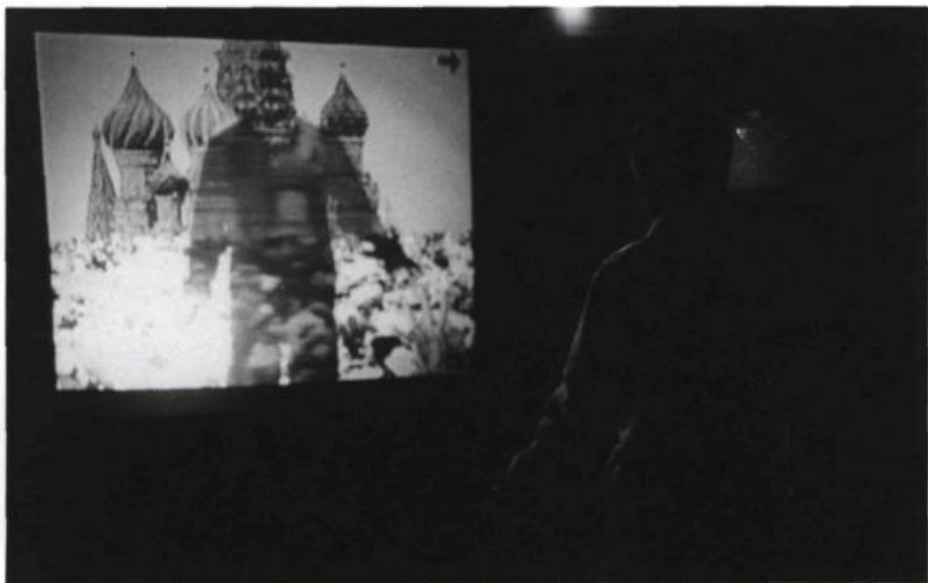
Au-delà de son propos résolument politique, l'installation de François Giroux soulève des paradoxes quant à la nature de l'oeuvre d'art, son mode de présentation et son impact sur le sujet qui la reçoit. Présentée dans le cadre de la cinquième édition du *Festival international de film par ordinateur de Montréal* (FIFOM), l'installation, signale-t-il, est «un instrument multimédia, le produit d'une technologie ésotérique... pour tous les humains intrigués par l'art et la technologie.» Dans un sens, la démarche de Giroux, en évacuant toute forme d'objet *artistique* (que l'on contemple, que l'on achète, etc.), reprend le filon de l'art conceptuel des années soixante-dix. Un filon qui s'était apparemment tari, et auquel les artistes reviendront peut-être par le biais, notamment, de la technologie. La technologie qui, à la fois *devient* l'oeuvre, et à la fois se présente comme un outil, un appareil, un mécanisme pour véhiculer un concept, soutenir un propos.

Cette technologie, en outre, depuis quelques années, présente sur ses écrans *cathodiques* des images qui relèvent de plus en plus de la troisième dimension. Une évolution qui rejoint celle qu'a connue la peinture qui, après plusieurs siècles de représentation en rabatement et en aplat, s'est ouverte à partir de la Renaissance au volume et à la perspective. L'infographie d'aujourd'hui génère des images qui ne sont plus conçues uniquement en *surface*, mais se déploient dans un espace virtuel. Un cube qui ajoute une troisième coordonnée (Z : la profondeur) aux coordonnées bidimensionnelles X et Y (horizontalité et verticalité); un cube *animé* où,

à l'aide d'une caméra interne, il est possible de se déplacer à son gré et ce, sous divers angles. Ainsi, plusieurs des films présentés lors du festival donnaient à voir des exemples de cette nouvelle spatialité créée par ordinateur. Une profondeur de champ visuel que l'on obtient notamment en utilisant et en déplaçant la source lumineuse, et en jouant avec une palette de couleurs aux variantes pratiquement infinies (certains ordinateurs en produisent jusqu'à seize millions!). Élaboré d'abord en une structure de fil de fer, l'objet est ensuite *peint* d'une multitude de couleurs qui permettent d'accentuer l'effet de trompe-l'oeil et ce, jusqu'à l'hyperréalisme. L'espace ainsi généré s'anime, les personnages se déplacent, dans un univers... plus vrai que vrai!

Une approche qui, en plus de confondre le spectateur sur la réalité/fiction de ce qui est montré, entraîne un effet déstabilisateur quant à l'échelle habituelle des objets. Ceux-ci, minuscules dans certains cas, sont présentés (et animés) dans des proportions gigantesques qui n'ont rien à voir avec leur taille réelle, comme s'ils étaient grossis sous l'effet d'un puissant microscope. En outre, grâce aux mouvements de la caméra, le spectateur a la possibilité de découvrir ces objets sous de multiples angles et cela, en quelques secondes, transformant sa perception courante du monde et de l'environnement qui le contient, modifiant également la dimension temporelle de cette perception qui, "normalement", exigerait un temps beaucoup plus long. Ainsi, la technologie présente un temps et un espace complètement modifiés : le déroulement et la succession ne sont plus les mêmes, non plus que le *déploiement* dans l'espace...

Un dénominateur commun relie ce nouvel espace infographique et l'espace interactif de l'installation de François Giroux : l'utilisation de l'ordinateur. L'ordinateur qui nous amène à revoir notre conception du monde, à reconsidérer nos perceptions spatio-temporelles. Une troisième dimension de l'homme contemporain qui diffère de celle d'autrefois. Une nouvelle ampleur



François Giroux, *Installation Infographique Interactive (I¹)*, 1990. Détail de l'installation.

est survenue, un éclatement et un éloignement des frontières connues, une démesure qui s'installe désormais : sortir hors de ses limites, devenir illimité! Et l'art, par le biais

de la technologie, instaure un tel au-delà, ouvre les voies vers les infinis et les éternités, vers... d'autres Olympes où les déités dorénavant ne s'appelleront plus Jupiter ou Athéna mais *Amiga*, *Commodore* et *Atari*.

The Expansion of Space

Is it possible to alter what is? Can we, as individuals, change the path of events, react such that our actions make any significant difference, politically, for example? And for the individual what, in a broader sense, constitutes a relevant and concrete project in light of the challenges that face this planet? Is that same individual not

overwhelmed by the magnitude of the stakes and, as such, rendered impotent, unable even to feel involved and to bring any relevant solution to his/her private and public life?

These are some of the questions raised by the installation by François Giroux at the Prim Video gallery last November 22nd through December 3rd 1990, an installation whose integral nature served to question the contribution by the individual (still possible?) to reality, in particular to the major current

problems that shake our societies. These questions are profoundly critical and pressing, and Giroux proposes an initial response in presenting a work to which the spectator is able to react, whose very nature depends upon this participation.

This work is not one frozen in time, viewed and then not, where "spectator" is simply a passer-by, but rather a work which calls out, demanding participation. This work is not the singular self-contained piece created by an artist-author, but one that is constantly in progress, changing, open and alive, one that absorbs and involves the other in the process of creation and transformation. S/he who actually lives the experience, the observer, becomes a true participant: artist and creator temporarily. Nor is the work steeped in critical, historical and commercial prestige (who are we, for example, before a Manet or Van Gogh's irises so dearly acquired, if not silent ones, fixed in admiring contemplation of these impressive "masterpieces"?). Rather, this is work that beckons action, empowers the viewer.

In earlier times, the specific artistic fields were clearly identified and demarcated. Practices have since changed. The tightly structured barriers of the various disciplines have been replaced by a type of hybrid and unrestrained appropriation, a blending of styles that permits all freedoms, overflows beyond the upheld traditional norms, and instigates new mechanisms. For his *Installation Infographique Interactive (I¹)*, François Giroux has created an "environnement spatial performatif". The conception of the work is, on the one hand, as a fixed space and, on the other hand, as an evolving participatory space. And too he has used new materials: stone and bronze have given way to technology, micro-computers, video cameras and synthesizers. The whole represents a multidisciplinary approach that incorporates visual, auditory and scientific, technical and technological dimensions.

The work, to begin with, involved gathering a reserve of documents: some public images drawn from televised newscasts, and others more "private" of his friends and family obtained using a video camera. The images were then digitized (broken down into multiple dots) in order to then be processed through cutting, superimposition, and tone range modification, in order to ultimately reproduce them in other shades. Then Giroux developed a scenario, a program that would manipulate these images interactively (in a program that "twists (them) into knots", allowing for an infinite number of possible effects) instead of simply allowing them to run in a linear fashion. To do this, he constructed certain icons that were superimposed over the images and became the instigators of interaction. These included arrows and dots, sections of the human body (excerpts from his films) linked to diverse senses to which the media appeal (ears, hands, eyes). Each of the elements plays a precise role: direct the viewer, change the images, start the music, etc. Then the process called for the conception and construction of a network, consisting in a system of communication that links computer to synthesizer and computers to each other (a MIDI system: "Musical Instrument Digital Interface"),

primarily used in music and used here to control the images. The final step was to install the work itself, a structure that extends to three levels: that of the central image, the secondary images, and the sound space, *l'espace sonore*. The spectator is situated before a giant screen, at the work's centre, upon which images appear. A video camera captures this silhouette, which is subsequently computer digitized. Integrated into the series of images, this is then projected onto the screen. Three television monitors with loud speakers grace each side. The third level is that of the sound-track which, like the visual tape, is activated or stopped by the presence or absence of spectators.

The images appearing on the central screen and on the six secondary screens come from the television: scenes of political manifestations that have taken place recently at different points of the world. They include the recent Amerindian conflict in Quebec, protest marches in Moscow and countries of Eastern Europe, etc. Intense images reveal people in agitated, excited, motion, people who, by taking to the streets and protesting, will make change: cause the crumbling of the Berlin wall or abandon a tyrannical government in Roumania. Liberation takes place, a liberation born at the ground, of people, individuals who have reacted and, through that action, changed events. These images show that it is possible to become involved and that this personal action is powerful. That it is together that we can contribute to change, cause evolution within a system, a system which, as such, we come to truly control. This is François Giroux, his goal: to illustrate the importance and the strength of the individual act. «A stretching of the archetypes», he writes, «...product of a reflection on our individual and collective future». And the spectator, in this way, remains a participant in the event. S/he becomes a visitor-performer who, «from taking part in a predetermined presentation», to cite Giroux, «is integrated into the images, causes events; the visitor's movements disengage sounds, graphic sequences, s/he explores time in a virtual space». From within an environment in which the viewer moves, s/he can interact with the computer system which then projects her/his reaction onto the screen. Accustomed to little more than passivity, to simple looking, Giroux's viewer initially realizes that there is an interaction, that the work reacts. Then, s/he experiments in order to understand the workings: this music, these images that adjust to each of her/his movements. S/he recognizes personal responsibility for the work, for its motivation, realizing that s/he is indispensable to its existence. The viewer's presence in this place, like those whose images are revealed on the screen, shakes up and transforms the events. Without her/him, the image freezes, the television and video screens become empty and unobtrusive, the music fades, hollowness invades, silence, immobility. The course of events is interrupted.

Beyond its firmly political stance, the installation by François Giroux draws to our attention paradoxes concerning the nature of the work of art, its means of presentation, its impact on the subject that experiences it. Presented in the context of the fifth annual *Festival international de film par ordinateur*

de Montréal (FIFOM), the installation, he points out, is «a multimedia instrument, the product of an esoteric technology... for all those fascinated by art and technology». In some ways the work of Giroux, by removing all trace of artistic object (ie. that to be contemplated, purchased, etc.) picks up the thread of the conceptual art of the seventies, a thread seemingly exhausted, but to which artists may well return, namely through technology. Technology that, at once becomes the work, yet which also serves as a tool, a machine, a mechanism to be used to diffuse a concept, to uphold a theory.

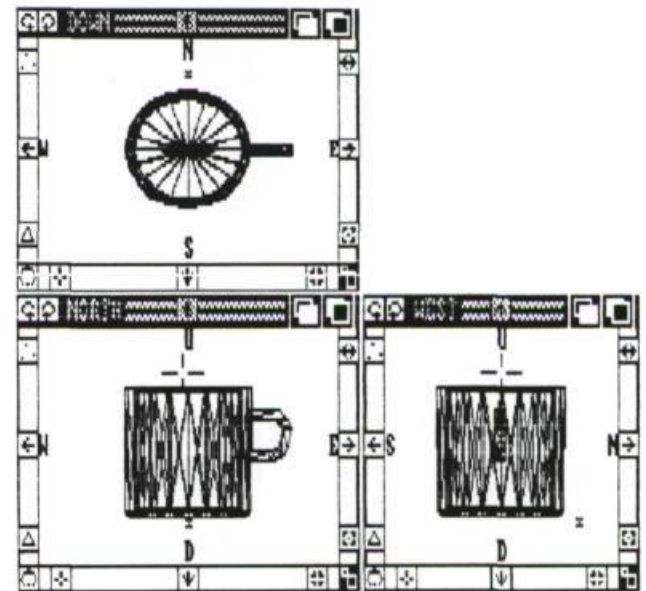
This technology, in addition, for several years has presented on computer screens images that increasingly approach the third dimension. This evolution parallels that experienced by painting which, after several centuries of representation in which images were flattened, opened up and somehow stretched out, with the Renaissance begin to incorporate volume and perspective. The infographie of today generates images that are no longer conceived uniquely as surface, but which expand into "real" space. A cube that adds a third coordinate (Z: depth) to the bi-dimensional coordinates X and Y (horizontality and verticality), a cube wherein with the use of an internal camera, it is possible to view an object from diverse perspectives.

As such, several of the films presented during the festival provided examples of this new computer-generated spatiality, a depth of visual field that is obtained, notably, through the use and manipulation of a light source, and through the adjustment of a colour-tone range that is virtually infinite (certain computers produce as many as sixteen million!). Extended then to encompass a metal wire structure, the object is painted in a multitude of colours that accentuate the *trompe-l'oeil* effect to the point of hyper-realism. The space generated in this way becomes dynamic, people are propelled within it... more real than reality!

This approach, in addition to confusing the viewer as concerns the truth/fiction of that which is shown, also brings a destabilizing effect to the normal scale of objects: in certain instances objects, normally miniature, are presented (and manipulated) in huge proportions totally removed from their normal sizes, as if they appeared oversize due to the presence of a powerful microscope. As well, as a result of the camera movements, the viewer has the chance to discover these objects from many different angles,

all within several seconds, transforming her/his normal perception of reality and the environment that contains it, modifying in addition, the temporal dimension of this perception which "normally" would require a much longer time. In this way, technology presents a time and a space that is completely modified: unfolding and succession are no longer as before, nor is the expansion of space.

One common denominator joins this new infographic space and the interactive space of the installation by François Giroux: the use of the computer, the computer that forces us to revise our notions of the world, to reconsider our spatio-temporal perceptions. It introduces a third



Exemple d'objet 3D conçu en "fil de fer". Vues de face, de haut et de côté. Logiciel *Sculpt Animate 4D* sur Amiga.

dimension to the universe of contemporary man, one that differs from those of before. A new magnitude has surfaced, an explosion and a distancing from familiar territory, a stretching that from now on is present. To escape from limitation, to become limitless! And art, through technology, is responsible, opening the paths to infinities and eternities... toward... other Olympias where the gods will no longer bear names like Jupiter or Athena but *Amiga*, *Commodore* and *Atari*. ♦

Translation: Elizabeth Wood