

ETC



Le numérique ou la dynamique d'une réconciliation inachevée

Manon Blanchette

Number 76, December 2006, January–February 2007

Le numérique

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/34955ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Blanchette, M. (2006). Le numérique ou la dynamique d'une réconciliation inachevée. *ETC*, (76), 8–12.

Plus spécifiquement, par une analyse de l'image vidéographique, il en vient à dire que déjà en son sein, celle-ci portait toutes les qualités que le dispositif vidéographique reprendra à son compte un peu plus tard. C'est donc, par exemple, que la qualité cognitive que l'on reconnaît surtout à l'installation vidéographique, du fait que le spectateur pénètre un espace chargé d'images et de sons, existait déjà dans l'image vidéographique. Bref, que l'image est un dispositif et que, pour sa part, vu comme un tout pénétrable, le dispositif qui met en scène parfois plusieurs images en mouvement, est aussi un état de l'image, mais traversé cette fois par le spectateur. Un spectateur dont la présence réelle est visible en simultané dans une vidéo en circuit fermé et/ou qui est physiquement présent dans l'œuvre et dans l'expérience que les autres en ont. On pense à Viola comme maître de cette stratégie qui vient renforcer l'idée d'image/dispositif et de dispositif/image qui réfléchissent sur l'état de l'image. On se souviendra que l'œuvre *He weeps for you*, réalisée par Bill Viola en 1976, est d'ailleurs un modèle sur cette question.

Voilà donc une approche de l'art vidéographique qui rejoint le numérique pour le renforcer dans sa nature et sa fonction. Prenons tout d'abord l'image numérique finale, celle que l'on voit suite au processus de calcul de l'ordinateur. Tout pourrait porter à croire qu'il ne s'agit là que d'une démonstration de virtuosité technique froide et prévisible. Or, avec le numérique, tout comme la vidéo l'annonçait, la virtuosité, le savoir-faire, la maîtrise technique sont autant de valeurs qui refont surface comme conditions de réalisation de l'œuvre. En cela, le numérique reprend à son compte un paradigme que l'on ne mettait pas en doute lorsqu'il était, par exemple, question de peinture. En fait, l'ordinateur peut être vu comme le pinceau du XXI^e siècle. Il est loin d'être une fin en soi. De plus, le processus, parce qu'il fonctionne par collage et par construction, est fortement empreint de la pensée de l'artiste. Chaque image numérique de départ, celle qui provient d'un support numérique d'origine tel que l'actuelle photographie numérique ou d'une numérisation d'une image analogique, ou encore d'une modélisation d'un objet, n'est que le point de départ d'un processus complexe qui, même assisté par l'ordinateur, reste le résultat de la pensée artistique. Dans cette poétique, un langage prend naissance, celui du numérique non comme finalité, mais comme approche ou comme regard sur une contemporanéité.

Ainsi, l'inscription de l'art numérique dans une certaine continuité de la tradition ne vient-elle pas nous convaincre de l'apport valable de celui-ci. Car, une autre caractéristique décrite du numérique est celle de son immense capacité de simulation, une simulation aujourd'hui si parfaite qu'elle crée un leurre, un simulacre. Mais la simulation est une conséquence de la puissance de l'outil. Or, « le fantasme de la machine à peindre est omniprésent dans

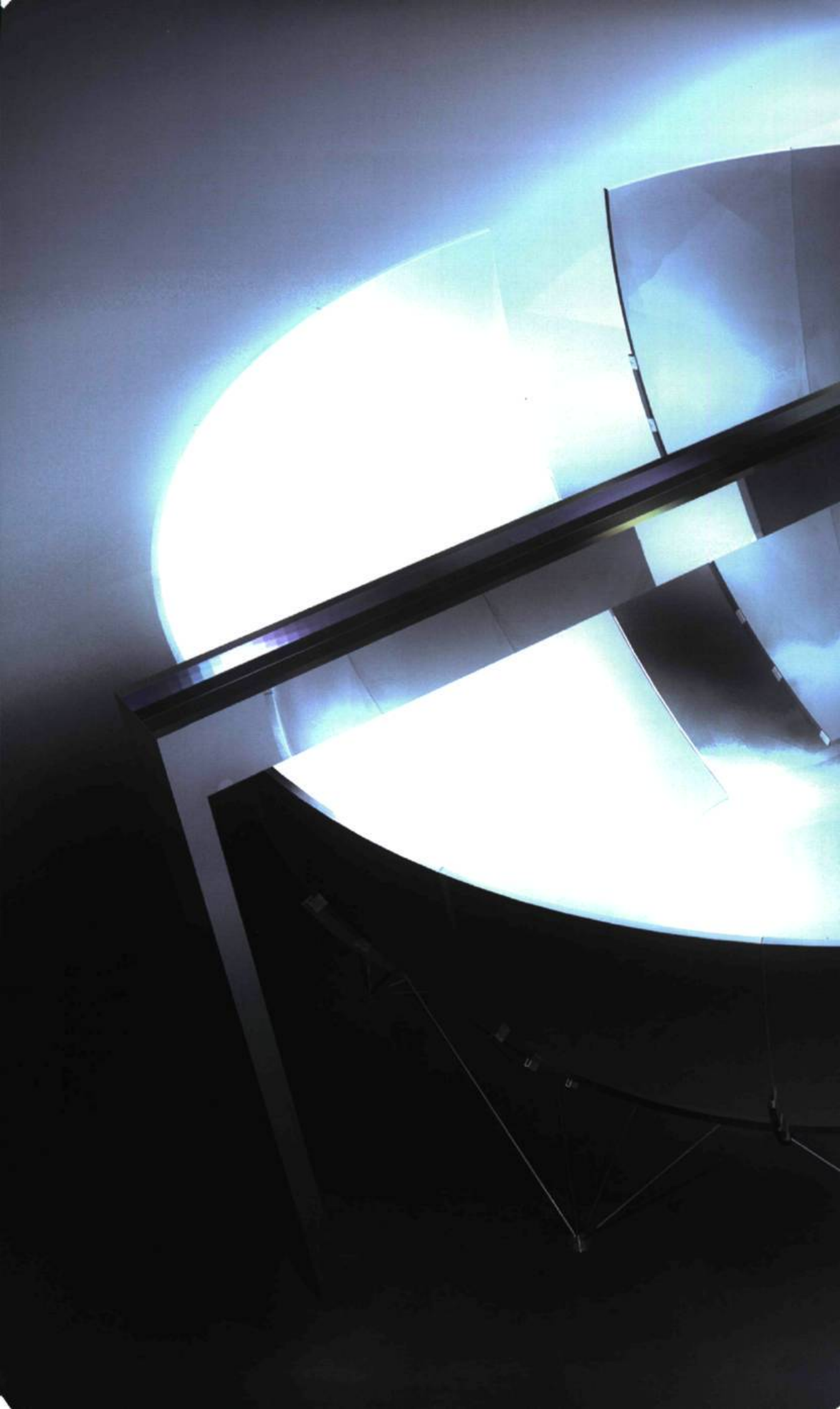
l'histoire des arts. L'ordinateur fournit évidemment un renouvellement de cette fantasmagorie », écrit Florence de Méredieu.²

Mais cette simulation demeure, dans le numérique, la base, le langage à mettre au profit de la pensée artistique, celle qui engendre l'Être de l'œuvre, son âme en quelque sorte. Pour saisir cette dimension profonde de l'œuvre, il faut faire plus que la regarder. Il faut se situer à l'intérieur de celle-ci, faire sien sa vision et, surtout, sa pensée. C'est en cela que réside à mon avis toute la difficulté de l'art numérique. D'une part, parce qu'il s'agit d'un nouveau langage qui échappe aux néophytes pour ne laisser voir que l'effet et que, d'autre part, son action dans l'œuvre est parfois une perversion invisible de la forme.

De plus, au-delà de l'hybridité que nous connaissons déjà à l'art vidéographique et à ses installations qui allient cinéma, musique, image en temps réel ou en différé, le numérique réconcilie, non sans difficulté, deux pôles qui nous paraissent toujours en tension, ceux de la science et de l'art. Mais cette réconciliation se fait en posant le problème aigu du spectateur. C'est que celui-ci peut vite se sentir largué au profit d'une exploration sans fin de nouveaux effets ou de nouvelles potentialités. Car le numérique, du fait de l'évolution accélérée des possibles de l'ordinateur et des sources d'informations auxquelles il puise, doit être vu comme « expérience ». Une expérience investie d'un dynamisme auquel le spectateur se doit d'adhérer s'il veut apprivoiser l'œuvre et s'y mêler.

Or, si ce principe n'est pas nouveau, nous pouvons alors nous demander pourquoi, chez Borduas, cette expérience est acceptable malgré les conséquences que nous connaissons sur la stabilité de l'œuvre alors que, lorsqu'il s'agit d'une œuvre numérique, l'expérience semble perdre son statut de principe d'appropriation de la connaissance. La raison me semble venir du fait que dans l'art numérique, le spectateur doit s'impliquer beaucoup plus, au risque d'y perdre son identité ou tout au moins, de se révéler à lui-même et aux autres dans ses limites et sa fragilité. Nous sommes ici bien loin des œuvres extraordinaires et combien symboliques d'un Ulysse Comtois. On se souviendra, par exemple, de ses colonnes en aluminium que le spectateur peut transformer à sa guise selon ses humeurs du moment. On se souviendra également qu'Ulysse Comtois avait déjà pensé aux mathématiques et à l'anatomie comme sources d'inspiration. Mais si le spectateur extraverti peut manipuler l'œuvre en public dans un musée, il ne se fragilise pas de la même manière que dans une œuvre numérique, où il est invité à participer à un processus complexe d'interactivité et de dialogue.

La participation du spectateur est en effet l'une des caractéristiques de l'art numérique. Nous pourrions même dire que l'exigence de l'immersion de celui-ci dans l'univers du numérique est la base de sa compréhension ou de son appréhension.







Marie-Christiane Mathieu, *Accélérateur/fusion des codes*, 2003. Projet de Marie-Christiane Mathieu et Monument du Vide. Œuvre réseau mettant en lien des artistes de Montréal, Gatineau, Halifax, New York, Philadelphie, Mexico, Brasilia.

Avec le numérique s'installe un dialogue entre son intelligence « naturelle », dirions nous, et celle « artificielle » de l'ordinateur. L'artiste Luc Courchesne est au Québec un modèle de chercheur qui met à la disposition du spectateur un espace interactif où il peut converser. Il travaille actuellement à une œuvre magistrale qui proposera un espace immersif plus performant, permettant au spectateur de se révéler à lui-même et aux autres comme un être différent.

Marie-Christiane Mathieu travaille pour sa part avec d'autres paramètres. L'espace de participation est ici celui du Web. Comme des adeptes de jeux interactifs à travers la planète, Marie-Christiane Mathieu et ses artistes collaborateurs ont décidé d'utiliser cet espace commun comme vecteur de création d'une œuvre. Dans cet espace partagé, les artistes, voire, le spectateur, participent au « tout » de l'œuvre, à sa création et à sa pérennité. C'est au Mexique, en 2005, que Marie-Christiane Mathieu fait justement, pour la première fois, participer les spectateurs à la création sur le Web. Ceux-ci étaient alors invités à apporter une image sur laquelle on allait intervenir. Reconnaissons que dans ce type de recherche, le processus et l'expérience sont des données ancrées dans la nature même de l'œuvre. Celle-ci se déploie dans le temps et dans l'espace, celui du Web bien sûr, mais également celui d'où proviennent chacune des sources d'influence de l'œuvre : l'axe nord sud des Amériques, par exemple. Dans ce processus dont les

paramètres sont fixés d'avance, « de beaux moments » surviennent. L'imprévu donne lieu à des performances inédites sur le Web, parfois à des images en mouvance marquées par le moment, et certainement, par chaque individu qui y a participé.

Voilà donc pourquoi le numérique se présente comme l'un des grands défis de l'art d'aujourd'hui. Son lien avec la science, la nécessité d'une maîtrise complète de la technique, une adhésion sans compromis à la recherche et au processus, l'acceptation de la fragilité dont tout le numérique est empreint, sont autant de paramètres difficiles à accepter. Ils bouleversent la notion d'art abouti, voire l'excluent, pour situer l'œuvre dans une dynamique accélérée de la pensée, une pensée numérique qui ébranle heureusement tous les acquis de l'art.

MANON BLANCHETTE

NOTES

- Philippe Dubois, *Vidéo Topiques-Tours et retours de l'art vidéo*, Les Musées de Strasbourg/Paris-Musées, 2003. Dans le catalogue de l'exposition du même nom réalisée au Musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg, du 18 octobre 2002 au 2 février 2003, p. 43.
- Florence de Méredieu, *Arts et nouvelles technologies, art vidéo, art numérique*, Larousse/VUEF, 2003, p. 119.