

ETC



Le passage du numérique à l'analogue et hybridations

Patrick Poulin

Number 90, June–July–August 2010

Virer analogue

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/64219ac>

[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

Poulin, P. (2010). Le passage du numérique à l'analogue et hybridations. *ETC*, (90), 4–6.

VIRER ANALOGUE

Le passage du numérique à l'analogique et hybridations

« *The analog begets the digital, but only produces the concept of the analog after the fact.* »

Dans un enthousiasme futurologique, on a souvent envisagé comment l'informatique révolutionnait les productions artistiques, par l'utilisation directe d'outils électroniques et informatiques. Par contre, on remarque trop rarement comment des pratiques analogiques sont elles aussi fondamentalement marquées par l'informatisation du monde, sans pourtant recourir formellement à l'informatique ou même à des moyens électroniques.

C'est ainsi que des œuvres picturales débouchent sur une pixelisation ou une fragmentation picturale, parfois hallucinatoire (Vik Muniz, Benoit Blondeau, BGL), que le collage prend forme visuelle dans des œuvres marquées par la juxtaposition ou la combinatoire, rappelant parfois les plus insolites dérives d'Internet (Valérie Blass, Isabelle Hayeur, John Goto, Raqib Shaw, Peter Gnass), que des logiciels de design sont mis en scène en musée ou en galerie (Cooke-Sasseville, Jacinthe Lessard) ou que le jeu de collection et d'association d'Internet prend une tournure poétique, sans aucun ordinateur (Matt Mullican). La question du faux, le sentiment de réalité et l'hyperréalisme changent également de sens, dans un monde marqué par les logiciels de montage.

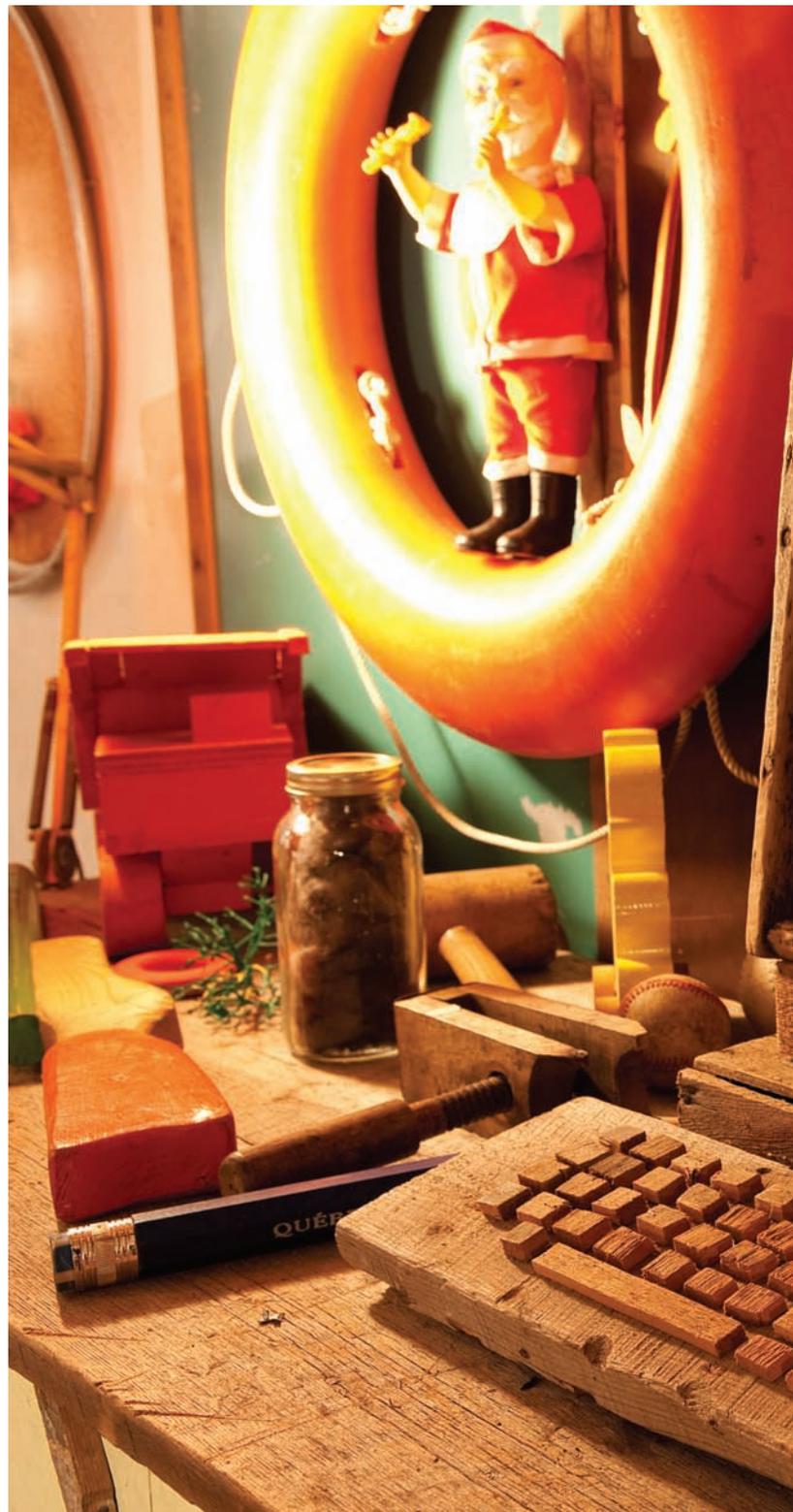
De même, on parle beaucoup d'art relationnel sans jamais associer les pratiques qui y recourent au jeu fermé de l'interactivité en menus (l'ergodicité, en fait) auquel nous nous prêtons tous les jours, particulièrement dans l'usage de messageries électroniques et dans la sociabilité assistée par ordinateur (réseautage social de type Facebook ou MySpace). À ce titre, la notion d'avatar est trop peu considérée.

Ce numéro trace ainsi sa trame entre l'architecture, l'installation, la photographie et le dessin, et s'y déroulent un ensemble de réflexions, parfois panoramiques, sur le passage du numérique à l'analogique, tout comme sur une série d'hybridations intermédiaires qui débordent toute dichotomie.

Jean-Pierre Chupin, au travers d'un panorama très compact, placé sous le signe d'une analogie avec l'apparition de l'imprimerie au 15^e siècle, réfléchit à l'héritage du concept de tectonique en architecture actuelle. Le texte initie une plongée sous des futurismes trop univoques et dont les tables rases se montrent en réalité bien encombrées. Engageant des conceptions de la vie (au sens biologique), de la ville et de la conception en tant que telle, Chupin tient un propos sur la façade architecturale et sur l'interface qui nous rappelle combien nous sommes loin d'en avoir fini avec l'analogie et l'analogique (au passage, tout un registre du poétique, de la matière et du corps est aussi convié). Entre surface et dispositifs, la pixellisation est rabattue vers une notion plus textuelle et moins optique, la granulosité. Enfin, Chupin présente un horizon esthétique marqué par une nouvelle ère d'hybridation entre le numérique et l'analogique, une sorte de futurisme dégrisé (mais n'est-ce pas au final le propre de toute perspective *actuelle*?) qui annonce une intégration des technologies informatiques au service de la matière. Une intégration qui, précisément, évoque celle accomplie avec la diffusion de l'imprimerie, soit avec le début de la reproductibilité technique. C'est dire que la nature même de la matière s'en trouve non pas éliminée, mais déplacée. Anne-Marie Bouchard offre une perspective critique marquée par un point – ou une ligne – de fuite situationniste, perspective sur l'œuvre de Cooke-Sasseville et leurs installations prêtant corps à la virtualité logicielle. Proche de McKenzie Wark et de son magistral *Gamer Theory* (lui-même héritier des situationnistes), Bouchard porte sa réflexion sur *Jeu de blocs* et les *Domestiques*, du côté d'une monstration du trivial et de l'ordinaire tels qu'ils s'incarnent dans des milieux d'habitation standardisés. C'est dire que le non-lieu se mêle à la vie ordinaire, standardisée par l'in-

termédiaire d'une organisation algorithmique et numérique – qui provoque ainsi de remarquables effets analogiques. Et au passage, un déplacement du musée et de l'expérience muséologique (quasi tourisme) est aussi envisagé. Enfin, Bouchard ne manque pas de souligner l'historicité qui imprègne, en une ironie triste, les œuvres de Cooke-Sasseville, au sens où elles font par ailleurs écho aux écoles esthétiques du Bauhaus et de Stijl (dont on connaît les exigences idéologiques, se répercutant jusque sur le « barbarisme positif » d'un marxisme messianique).

Maïté Vissault considère pour sa part l'ambitieux travail de l'américain Matt Mullican, lequel est bien sûr connu pour ses installations, ses performances et ses œuvres virtuelles. Vissault entre dans cette œuvre « sémionautique » en en présentant les nuances et les complexités. Les performances sous hypnose sont données pour clefs de voûte, comme si un envoûtement initiait cette sorte d'introspection publique qu'est le travail de Mullican, véritable « système spéculatif » où un flot de conscience (le *stream of consciousness* de William James) rencontre

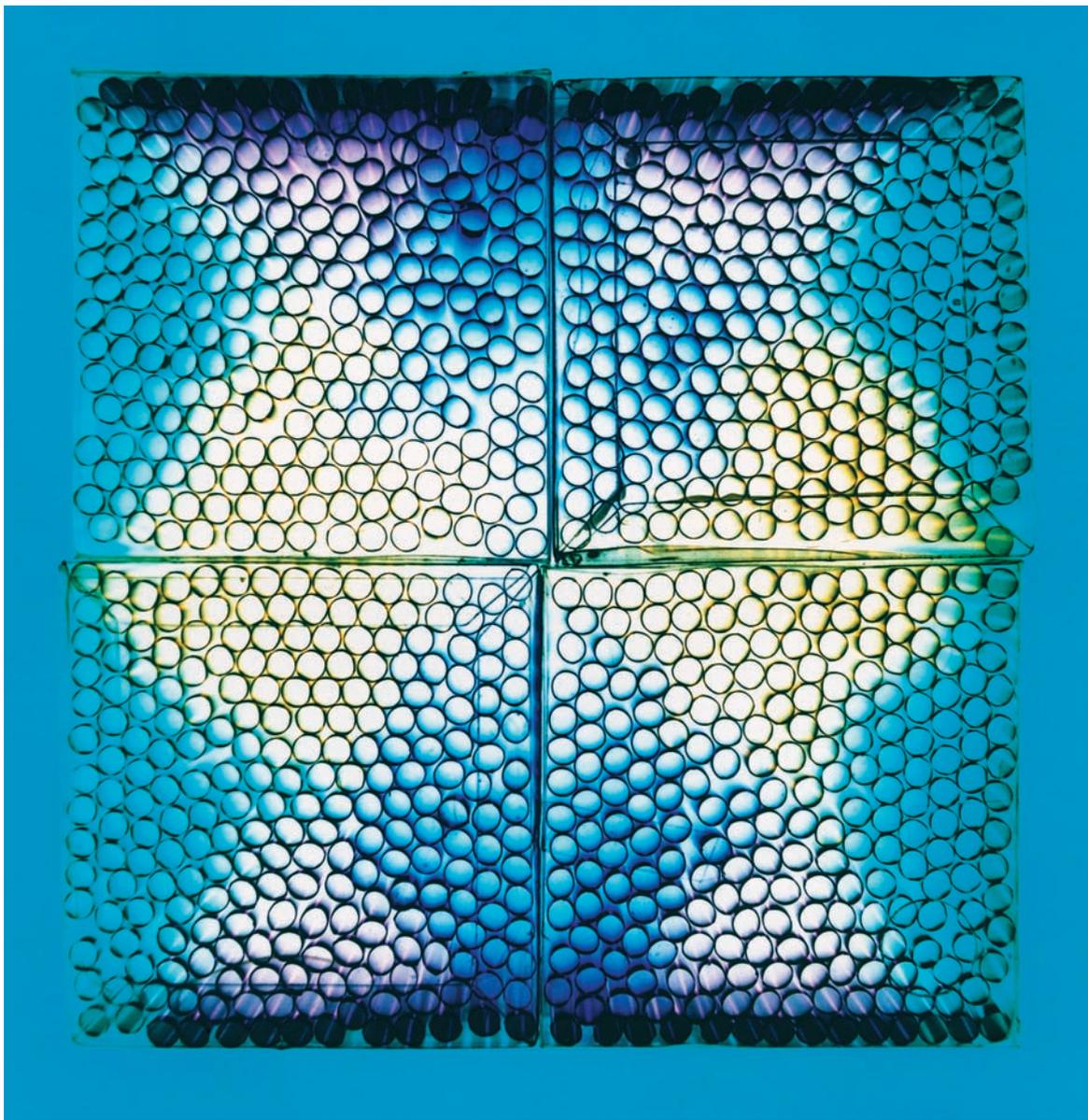


une floculation de signes à la fois très concrets et très mentaux. (Et il faut peut-être voir ici un point de passage vers des idées sur le capitalisme actuel, je pense ici à celles d'Isabelle Stengers et de Philippe Pignarre, dans *La sorcellerie capitaliste*.) D'autant plus que les nouvelles technologies y apparaissent littéralement comme des *médiums*, au sens fort, et que le langage se fait constellatoire et iconique, par un travail sur les mots et les images clés. Sans tambour ni trompette, le tissu de relations mentales qui en ressort, véritable toile d'araignée, où le virtuel rencontre l'analogue, résonne par ailleurs authentiquement avec le jeu de l'événement dans une vision constellatoire de l'histoire (Benjamin), ou encore dans une vision « diagrammatique » de la virtualité (Deleuze). Le virtuel sort de l'information, et entre dans l'analogue pour y produire d'infongibles chocs.

Collaborateur chez Vu, Alexis Desgagnés propose pour sa part une réflexion, essentielle ici, sur les tensions entre le numérique et l'analogue dans la photographie. Certes, Desgagnés n'est pas le premier à traiter cette question, mais il le fait en faisant saillir

des idées étonnamment contiguës à celles de Vissault, puisqu'il y oppose l'alchimie à l'algorithme, faisant valoir la durée d'une expérience sensorielle (celle de la transformation corporellement éprouvée) contre une expérience scopophilique immédiate réservée à une consommation par les yeux, et ce, dans une fragmentation informatisée qui affecte autant le continuum de l'expérience qu'une représentation du monde. La singularité de l'expérience, sa capacité de présence sans forme, s'y oppose tout naturellement à un jeu de standardisation (fut-il recouvert par l'apparente diversité d'une fragmentation entièrement codée). Toutefois, Desgagnés ne se complaît pas dans une mélancolie dont le passé, privé d'avenir, n'aurait plus de puissance pour s'exercer en tant que passé porteur de forces; Desgagnés tire lui-aussi ses réflexions du côté d'une hybridation autrement plus prometteuse au plan esthétique. Il évoque ainsi la relation entre la photographie et la vidéo, tout comme l'entreprise Lomography, qui promeut une vision de l'analogique renforcée par le numérique, puisque ses visées esthétiques amplifient





précisément des tendances analogues oblitérées par la multiplication des caméras digitales (« sous-exposition, usage exacerbé du flash, sursaturation des couleurs »).

Finalement, Chantal T. Paris se penche sur *Quatorze miniatures*, de Vida Simon et sur *l'Incubateur à textes*, de Caroline Boileau. Elle considère le dessin dans une optique intermédiaire, pour en montrer la translation esthétique, sous l'influence du numérique. C'est dire qu'une métamorphose de l'analogique s'effectue dans l'intervalle, par où le dessin passe de la surface à l'événement. Les *miniatures* présentent un dessin actif, en hyperlien, dans lequel on navigue en allant du détail à l'ensemble, et de l'ensemble au détail, et pas dans cet ordre. Le dessin prête alors flanc à une logique immersive normalement réservée au jeu vidéo, mais aussi récupérée au cinéma (pensons à *Lord of the Ring* et son interminable enfilade de panoramiques en cgi). *L'Incubateur* permet aussi de porter ailleurs l'analogique en « captant des dynamiques numériques », tout en croisant les traces de la photographie analogue, tout comme un paradigme de sécurité obsédé par la contamination (biologique ou nucléaire) où le toucher par interposition évoque, par une curieuse mutation conceptuelle, la vision en tant que telle, comme si le toucher devenait regard : assuré par une distanciation.

Ce numéro propose donc un autre regard sur les pratiques « analogiques », maintenant que nous baignons dans un univers digital, invisiblement et visiblement innervé de codes et d'algorithmes. Il ressort des voix de nos auteurs un intérêt pour l'hybridation, un sens de l'opposition au code (le « standard ») et, mystérieusement, l'intuition étrange que, sous les codes numériques nécessaires

au digital (Turing en donne bien les fondements) – et qui déterminent aujourd'hui tout notre sens du spectacle, tout notre amour du jeu, de l'imagerie et de la fragmentation sous l'égide des menus – se trouve un sens de l'expérience informelle, privée de code et quasi monstrueuse. Une expérience aujourd'hui déplacée. Non sans hasard, je crois, établit-on des liens avec l'alchimie (science des analogies), l'hypnose et la magie : il se trouve peut-être que nous pouvons honorer les « cathédrales baroques » de la communication récréative tout en renouant avec des durées et des expériences singulières qui ne se rapportent à rien et dont l'imperceptibilité confine à l'obscurité, à une sorte d'erreur, au monstrueux. Cette trouée renvoie autant à ce qu'évoquait dans les années 1950 Roger Bastide en parlant des « nègres » [sic] de Bahia au Brésil² qu'à une nécessaire trahison, en forme de collaboration heureuse. Le transport analogique y trouve un autre sens, comme si on surmontait un scepticisme, au-delà des effets de nouveauté du numérique.

PATRICK POULIN

Patrick Poulin documente présentement en format littérature HD la vie de quelqu'un qui n'a jamais vécu. Il détient un baccalauréat en Philosophie, une maîtrise et un doctorat en Littérature comparée. En plus d'être membre du comité de rédaction et de collaborer à *ETC*, il participe à la revue *OVNI* et a publié un récit aux Éditions du Quartanier, *Morts de Low Bat*. Il enseigne au cégep Montmorency.

NOTES

¹ McKenzie Wark, *Gamer Theory*, section 89.

² Roger Bastide, *Images du Nordeste mystique en noir et blanc*.