

## **Calin Man**

Rossitza Daskalova

---

Volume 45, Number 184, Fall 2001

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/52955ac>

[See table of contents](#)

---

**Publisher(s)**

La Société La Vie des Arts

**ISSN**

0042-5435 (print)

1923-3183 (digital)

[Explore this journal](#)

---

**Cite this article**

Daskalova, R. (2001). Calin Man. *Vie des Arts*, 45(184), 21–21.

# Calin Man

**P**LATE-FORME TISSÉE D'ÉTHER D'OÙ LE CORPS S'EST ABSENTÉ,

FORUM DE VOIX MULTIPLES DONT LA PROVENANCE EST SOUVENT

MYSTÉRIEUSE, LE RÉSEAU D'INTERNET EST UNE SCÈNE SUR LAQUELLE

LES ARTISTES PEUVENT RÉINVENTER LEUR IDENTITÉ. CALIN MAN,

EN SE GLISSANT DANS LA PEAU VIRTUELLE D'ESOTH ERIC, DEVIENT

UN PERSONNAGE HYBRIDE ENTRE LE DIEU ET L'ALCHIMISTE QUI

TRANSFORME LES MATRICES EN ŒUVRES.



**Mouchette**  
Image numérisée  
de jouets en peluche.

et le roman de Georges Bernanos *Nouvelle histoire de Mouchette*. Mouchette déclare: «J'ai treize ans, je suis artiste, je suis Française.» Elle nous dit qu'elle est née en 1967 et qu'elle se suicidera à l'âge de treize ans. Donc, son existence virtuelle est post-mortem et les histoires qu'elle nous raconte sont un post-scriptum. Cet état paradoxal présente le *réseau* comme un lieu décontextualisé lié à la mort où les artistes sont une espèce en voie d'extinction.

Créateur d'œuvres médiatiques *en ligne* (on-line) et *bors ligne* (off-line), l'artiste roumain Calin Man a conçu une de ces créatures n'existant que sur l'écran, à la limite de la vie et de la mort. L'artiste assume l'identité encodée du personnage qui s'appelle Esoth Eric (comme ésotérique ou simplement Eric qui se prend pour Ésope).

Man est un des grands conteurs du web. Ses histoires sont constituées d'un amalgame de légendes anciennes et futuristes. Il satyrise les nouvelles technologies et le métissage, souvent incongru, entre l'art et la science qui en résulte. Man privilégie les fabulations démesurées qui font du *réseau* une sorte d'exutoire à l'exagération, à la déformation et à l'excès: une zone extraordinaire où se projettent nos fantasmes les plus inimaginables.

Par le biais d'ellipses, d'inversions et d'allusions, les signes dans les *projets de Man* deviennent effrénés et anarchiques. Un chaos guérisseur se cache derrière une surface quasi totalitaire: lisse et ordonnée, d'apparence épurée. Chaque élément subit l'hyperbolisation afin d'être livré à ce *tout hyper-médiatique* qu'est en fait le web. Entre les zéros et les uns (0101010), Eric est l'individu dont l'appartenance et les origines ne peuvent être situés avec précision. Il est le pèlerin déraciné errant dans le labyrinthe du *réseau*, le troubadour clandestin qui perçoit avec ironie nos frustrations relatives aux erreurs de la technologie informatique, l'erreur étant une caractéristique très humaine. Eric perd son identité réelle pour retrouver son humanité à travers le monde virtuel, déconstruisant sa personnalité pour reconstruire son humanité.

## HISTOIRES DE WWW

Les caractéristiques d'Esoth Eric sont clairement illustrées dans ses projets rassemblés sous le titre *The Golden Virus and Other Web Site Stories*. Man proclame: «The Golden Virus c'est moi». Grâce à ce virus d'or, l'internaute verra s'accomplir trois de ses désirs. Ainsi, Esoth Eric, qui ne se manifeste jamais directement dans les projets, prend l'identité d'un dieu communicateur, naviguant entre l'éther, la terre et l'au-delà en disséminant des messages. L'artiste, à travers la personnalité mercurielle d'Esoth Eric, joue un rôle semblable à celui de l'alchimiste.

Un des projets les plus impressionnants du cycle *Web Site Stories*, est *The Last Man Standing* qui puise son inspiration dans certains personnages d'une époque révolue. Au sein de l'œuvre, les icônes typiques correspondant aux pages informatiques deviennent des véritables symboles propres à l'artiste. Ainsi, *home* est substitué par *a casa* (traduction roumaine pour *home*). Le projet traite métaphoriquement de la *guerre* entre *Netscape* et *Explorer* de *Microsoft*. Les portails sont personnifiés par deux saints de l'église catholique qui se disputent pour déterminer lequel des deux est le protecteur légitime du *réseau*. L'artiste prend l'identité du dernier être humain qui se tient encore debout (*The Last Man Standing*).

Grâce à Esoth Eric, Calin Man crée une identité fluide et mutante, interactive et insaisissable qui est propre au médium instable et fluctuant du web. En effet, la simulation et la manipulation ne se trouvent pas tellement dans le cadre du médium et des perceptions du spectateur mais plutôt dans la dualité intelligence artificielle et intelligence humaine. Qui plus est, il s'agit d'un duel entre l'être humain et l'artificialité qui pénètre son intelligence et s'y installe: la plasticité mouvante de la nouvelle identité virtuelle.

Rositzka Daskalova

si précieux, de délaissier toute fausseté et de découvrir le véritable être?

Prenons ce phénomène avec un grain de sel et nous voici équipés d'un nouveau passeport et d'un costume de plongée sous-marine, prêts à entreprendre notre cyber-voyage dans les eaux profondes du *réseau*. Il faut souligner que les jeux de cache-cache, d'anonymat ou de changement d'identité sont des phénomènes

très courants en territoires virtuels; ils contribuent à inspirer les artistes. Plus besoin de psychanalyse! Avec quelques touches du clavier, nous pouvons sortir de nous-mêmes, nous ouvrir, communiquer, même rêver et aimer, sinon nous noyer dans un bassin où se promènent nos cyber-compatriotes névrosés du village global.

Par contre, pour les artistes qui y participent, il s'agit plutôt d'une transplantation d'identité. En effet, l'utilisation de pseudonymes renvoie au rôle de l'artiste activiste, en marge. C'est une affirmation du *soi* virtuel qui insuffle une nouvelle vie au *soi* sous l'influence des nouvelles technologies et qui cultive une identité authentique qui ne se prête pas facilement à l'objectivation et qui ne pourrait devenir ni produit, ni fétiche, ni sujette aux hiérarchies établies.

## ALTÉRITÉ VIRTUELLE

Une des créations exemplifiant ce créneau est *Mouchette* (<http://www.mouchette.org>), un personnage imaginaire, basé sur le film *Mouchette* de Robert Bresson (1967)

**Effets de mouvements**  
«Les quantités» de mouvements s'additionnent et se divisent.

## CYBER PORTRAIT

Tout comme les chamans, les artistes revêtent un costume rituel/virtuel et mettent un masque pour explorer plus à fond les mystères de la nature humaine en ayant recours aux stratagèmes mutationnistes que permettent les nouvelles technologies.

## S'Y PERDRE POUR S'Y RETROUVER

Une initiation à l'univers du *réseau* d'Internet est un engagement-baptême qui lie l'individu, pour le meilleur et pour le pire, aux dualités du cyber espace. L'emprunt d'un autre visage est-il un chemin à prendre pour libérer l'individualité des masques imposés par la société, incluant ceux des structures artistiques et des tendances stagnantes qui l'empêchent de s'épanouir et de s'exprimer? Ou est-ce que la fausse identité pour l'artiste, en étant autre et ailleurs, est un moyen utopique de se dépasser, d'abandonner son ego