

Sculpteurs technologues au-delà du numérique

Sculptors and Technology Beyond the Digital

Anne-Marie Dubois

Numéro 116, printemps 2017

Numérique
Digital

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/85649ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Le Centre de diffusion 3D

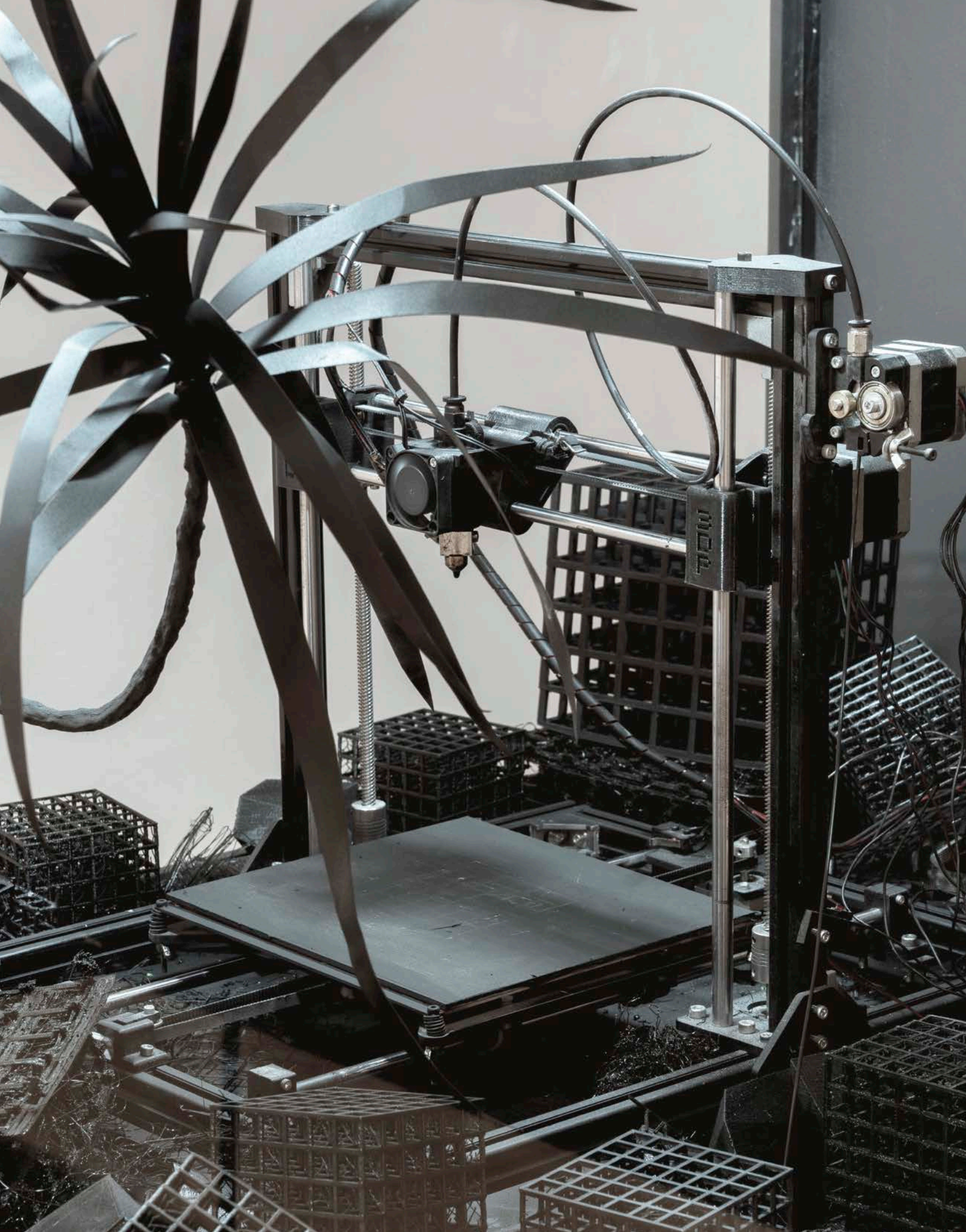
ISSN

0821-9222 (imprimé)
1923-2551 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Dubois, A.-M. (2017). Sculpteurs technologues : au-delà du numérique. *Espace*, (116), 30–41.



Sculpteurs technologiques : au-delà du numérique

Anne-Marie Dubois

Sculptors and Technology: Beyond the Digital

Loin d'être la simple conséquence d'un développement technologique propulsé par la démocratisation des programmes informatiques et autres nouvelles plateformes médiatiques, cette époque, qui est la nôtre et que d'aucuns qualifient d'ère numérique, balise désormais la spécificité même de notre propre humanité. Concernées par le rôle prépondérant des technologies de l'information quant aux changements sociaux et culturels, les humanités numériques (*Digital Humanities*) forment aujourd'hui un domaine de recherche transdisciplinaire attestant du caractère intrinsèquement *technologisé* du sujet contemporain. Les détracteurs de la révolution numérique n'ont qu'à bien se tenir; nous sommes en plein âge d'or des *Digital Natives*¹.

Far from being the simple consequence of technological development propelled by the democratization of computer programs and other new media platforms, our current era, which some describe as the digital era, marks out the very specificity of our humanity. Concerned with the prominent role that information technologies play in social and cultural change, the digital humanities currently form an interdisciplinary field of research, attesting to the intrinsically *technologized* nature of the contemporary subject. Critics of the digital revolution watch out; we are fully in the golden age of the *digital natives*.¹

Simon Bilodeau,
De l'avant comme avant
(détail/detail), 2016.
Photo : Jean-Michael Seminaro.

Although lacking in consensus, this concept of the digital revolution clearly indicates a critical stage of the human condition towards what Jean-François Fogel and Bruno Patino call the “digital condition.” At a time when people are “always connected,” the boundary between the real and the virtual becomes porous, troubling our idea of life itself.² Conceived as continuums of potential, these new configurations of reality thus spill over into the field of art, considerably altering the realm of possibilities: “We can understand that all forms of art today, either directly or indirectly, are part of the digital arts.”³

As philosopher Marc Jimenez points out, these concerns transcend aesthetics because they aim to shed light on the fact that technology cannot be reduced to the foundations of art or even of humanity. We should reconsider the term “technological art” since “the Greeks only had the term *techne* to refer to artistic activity, and speaking of ‘technological art’ means using a pleonasm.”⁴ Technology cannot be understood outside of its context of civilization since it comes from the same term. While today we can comprehend the consequences of a *hypertechnologization* of life, we must not forget that the Paleolithic stone tool of the past is, in a way, the microprocessor of the present digital era. There is only one step from *homo habilis* to *homo digitalis*,⁵ given that our relationship to technology is undoubtedly informed by the close and immemorial connection to the evolution of the human species.

Similarly in Quebec, the integration of new technologies into current sculpture practices is not recent: it is directly descended from the formalist sculptors of the '60s and '70s. At this time, one already could see the “machines” of Jean-Claude Lajeunie and Serge Cournoyer, the interactive installations of the Fusion des Arts group and the immersive environments of Maurice Demers and Jean-Paul Mousseau. Using industrial materials and multimedia as materials in their own right, these new technologies were already helping to redefine sculpture and, in the process, shaking the very foundation of the discipline.⁶ From the past to the present, an interdisciplinary willingness to interweave art, science and communication technologies has prevailed in the practices of these artists using technology.

Philosophical Art in Digital Times

A significant portion of current sculpture production integrates digital technologies prior to the creative process, considerably changing the artist’s relationship to *making* the work. Modelling software, 3D printers and other digital devices are replacing the *tools* traditionally associated with sculpture. It is now up to the machine to literally give shape to the work. As Florence de Mèredieu suggests, “procedures and materials today are [...] less and less separate.”⁷ Having become a creative entity in its own right, the machine takes on aspects of the demiurge artist.

Nicolas Baier directly addresses this issue with his sculpture *Monolithe* presented in his 2016 solo exhibition *Astérismes* at Division Gallery. The imposing bronze sculpture—a magnified reproduction of a work that a 3D printer “created” by mistake—cannot help but evoke the monolith in *2001: A Space Odyssey*. A machine’s “mistake” thus imposes a paradigmatic and disturbing realization: the machine *has the ability* to produce an “original” work, irrespective of the artist’s programmed

instructions. If we trust in the saying “to err is human,” can we deny the machine its rightful share of humanity? Like Kubrick’s monolith—tacit herald of a hiatus in human evolution—does Baier’s work not mark out, in a way, a turning point in our evolution, the “technological singularity” that advocates of futurology envisaged?

Theorized in the '50s and '60s, “the technological singularity” refers to the paradigm of radical change associated with the exponential growth of human knowledge due to the accelerating progress of contemporary technology.⁸ In this futurist scenario, the singularity would herald a posthuman era ruled by none other than artificial intelligence. Yet make no mistake, Baier’s work is not meant to be alarmist or technophobic; *Astérismes* instead expresses the artist’s willingness to reflect on the human condition—and by extension, on art itself—using the digital as the criterion. The installation *Vanité (bureau astro)* perhaps offers the most eloquent example. Produced with 3D modelling, the imposing installation, composed of dozens of polyhedrons arranged on rods, evokes, through its shape, an object bursting in space or a somewhat chaotic flock of birds taking flight. This seemingly arbitrary proliferation of shapes, in fact, conceals the replica of a desk (belonging to Quebec astrophysicist Yves Sirois), deftly revealed through anamorphosis when viewed from a specific angle in the space.

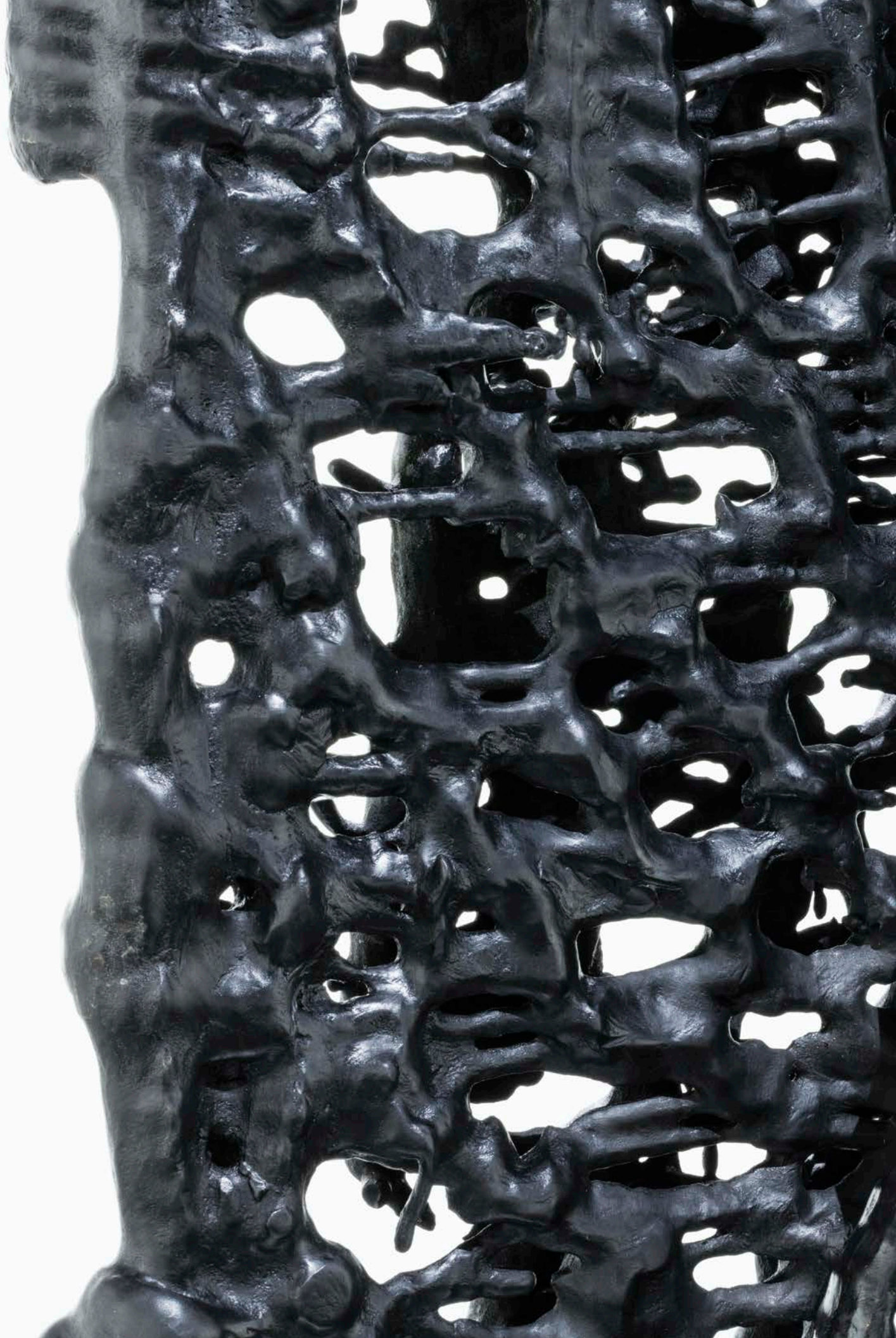
Far from being purely aesthetic, the artist’s choice of anamorphosis here supports his view of human beings’ relationship to the world and their knowledge of reality. Just as with anamorphosis, our knowledge of reality and the universe not only is affected by the Earth’s position in space—a position the title *Astérismes* [Asterisms] alludes to—but is equally indebted to the different technologies through which we access this reality. Like pictorial perspective—itsself a technique, let us not forget—the advent of digital technologies plays a prominent role in reconfiguring reality by decentering the “subject” as epistemological referent and indirectly invalidating Kantian ethics, which are based on the human being’s exceptional nature.⁹

Sculptural Dystopias

Many artists are taking on these new aesthetics in order to stimulate critical reflection on the impact of these technologies and our sometimes-alienated relationship to the progress they advocate and defend. Simon Bilodeau’s multidisciplinary art practice is fed from the onset by the possibilities that new technologies offer so as to better examine their repercussions on society. Bilodeau’s site-specific installation *De l’avant comme avant*, presented in 2016 at Galerie B-312 in Montreal, compromises this collective fascination with progress and the often dashed promise of a better world to come.

Nicolas Baier, *Monolithe* (détail/detail), 2016.
Édition 1 de 1/Édition 1 of 1, bronze, patine/
bronze, patina. Photo : Richard-Max Tremblay.

P. 34-35 : **Nicolas Baier, *Astérisme*, 2016.**
Vue de l’installation avec *Monolithe*, 2016.
Bronze, patine/Bronze, patina, 216 x 71 x 25 cm.
et *Constellations (noire)*, 2016. Acide polylactique,
peinture acrylique, graphite, noir de carbone/
Polylactic acid, acrylic paint, graphite, carbon
black, 104 x 175 cm. Photo : Richard-Max Tremblay.











Bien qu'il ne fasse pas consensus, ce concept de révolution numérique marque, de toute évidence, une étape critique de la condition humaine vers ce que Jean-François Fogel et Bruno Patino nomment la « condition numérique ». Au temps de la « connexion permanente », la frontière entre le réel et le virtuel se fait poreuse, bouleversant jusqu'à l'idée même que nous nous faisons de la vie². Ces nouvelles configurations du réel, conçues comme des continuums de possibilités, débordent ainsi dans le champ de l'art en modifiant considérablement l'univers de ses possibles : « On l'a compris, ce sont toutes les formes d'art qui, aujourd'hui, de près ou de loin, font partie des arts numériques³ ».

Ces préoccupations transcendent la question esthétique, comme le souligne le philosophe Marc Jimenez, car elles tendent à mettre en lumière l'irréductibilité des technologies avec les fondements mêmes de l'art, voire de l'humanité. L'expression « art technologique » serait ainsi à revoir, « les Grecs ne disposant que du terme *technè* pour désigner l'activité artistique, et que parler d'"art technologique", c'est employer un pléonasm⁴ ». Les technologies ne peuvent pas être appréhendées hors de leur contexte de civilisation puisqu'elles en sont l'expression même. Si on peut aujourd'hui appréhender les conséquences d'une *hypertechnologisation* de la vie, il ne faut pas oublier que la pierre taillée du paléolithique d'hier est en quelque sorte l'ancêtre du microprocesseur de l'ère numérique d'aujourd'hui. De l'*homo habilis* à l'*homo numericus*⁵, il n'y a qu'un pas; notre rapport aux technologies du numérique étant indubitablement informé par ces liens étroits et immémoriaux à l'évolution de l'espèce humaine.

Au Québec, de même, l'intégration des nouvelles technologies, dans les pratiques sculpturales actuelles, ne date pas d'hier, s'inscrivant en droite filiation avec les sculpteurs du tournant formaliste des années soixante et soixante-dix. Déjà à cette époque pouvait-on voir les « machines » de Jean-Claude Lajeunie et de Serge Cournoyer, les installations interactives du groupe Fusion des arts ou encore les environnements immersifs de Maurice Demers et Jean-Paul Mousseau. Travaillées comme des matériaux à part entière, ces nouvelles technologies que représentent alors les matériaux industriels et le multimédia participent déjà à une redéfinition de la sculpture, ébranlant au passage les fondements mêmes de la discipline⁶. D'hier à aujourd'hui, une volonté interdisciplinaire de faire imbriquer art, science et technologies de la communication préside aux démarches de ces artistes technologues.

L'art philosophe au temps du numérique

Une part importante de la production sculpturale actuelle intègre ainsi les technologies du numérique en amont du processus de création, modifiant considérablement les rapports de l'artiste au *faire* de l'œuvre. Les logiciels de modélisation, imprimantes 3D et autres appareils numériques prennent dorénavant le relais des *outils* traditionnellement liés à la sculpture. Il revient à la machine de donner littéralement forme à l'œuvre. Comme le suggère Florence de Méredieu, dans *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, « procédés et matériaux sont aujourd'hui [...] de moins en moins séparables⁷ ». Devenue entité créatrice à part entière, la machine prend tous les airs de l'artiste démiurge.



P. 36-37 : **Simon Bilodeau**, *De l'avant comme avant*, 2016. Vue partielle de l'exposition/Partial view of the exhibition. Photo : Jean-Michael Seminaro.

P. 38-39 : **Simon Bilodeau**, *De l'avant comme avant* (détail/detail), 2016. Photo : Jean-Michael Seminaro.

Invited to create a project related to the exhibition space, the artist became interested in the Belgo Building, which houses the gallery and has had various functions over the years. The building, initially constructed in 1912 to accommodate Scroggies department store—which specialized in mail order sales—saw its commercial dimension mutate to a more artistic vocation, lodging artists' studios galleries, and ultimately developing into a nerve centre of the contemporary Quebecois art milieu—a status shaped by the often sly dynamics of the art world and today threatened by rising rents and the exodus of the building's various tenants.

Its metaphorical title, *De l'avant comme avant* [Moving forward as before], lends it evocative power and brings out the structures that, beneath the veneer of change, mask the circularity of progress and our propensity to extol it. Bilodeau juxtaposes different registers—symbolic, real, imaginary—to produce a kind of *surreality* where time seems to contract. Opaque milky drapes cover the gallery's windows; a video loop transmits the image of an infinite expanse; a terrarium displays the ruins of a futurist landscape whose originator seems to be an obsolete 3D printer. This all contributes to blurring our relationship to space-time and to ensuring an atemporal effect. Through the artist's clever sleight of hand, the multiple eras of the exhibition space are synchronized, intersecting the present and the past in this place that has the look of the future. Is the evolution of humanity circular despite the constantly reiterated contribution of new technology?



Cette question est abordée de front avec la sculpture *Monolithe*, de Nicolas Baier, présentée dans le cadre de sa dernière exposition solo intitulée *Astérismes* et exposée à la galerie Division en 2016. L'imposante sculpture de bronze – une reproduction magnifiée d'une pièce « créée » par erreur par l'une des imprimantes 3D – n'est pas sans évoquer le monolithe de *2001 : Odyssée de l'espace*. Une « erreur » de la machine, donc, qui nous impose ce constat à la fois paradigmatique et troublant : la machine a la capacité de produire une pièce « originale », nonobstant les instructions programmées par l'artiste. Si l'on se fie à l'adage qui veut que l'erreur soit humaine, peut-on refuser à la machine la part d'humanité qui lui revient alors ? À l'instar du monolithe de Kubrick, héraut tacite des hiatus de l'évolution humaine, l'œuvre de Baier baliserait-elle en quelque sorte un moment charnière de notre évolution, la « singularité technologique » qu'attendent les tenants de la futurologie ?

Théorisée au cours des années cinquante et soixante, « la singularité technologique » fait référence au paradigme de changement drastique lié à la croissance exponentielle de la connaissance humaine grâce au progrès fulgurant des technologies contemporaines⁸. Dans ce scénario aux accents futuristes, cette singularité serait annonciatrice d'une ère posthumaine gouvernée par nulle autre que l'intelligence artificielle. Mais qu'on ne s'y méprenne pas, l'œuvre de Baier ne se veut ni alarmiste ni technophobe ; *Astérismes* exprime plutôt la volonté pour l'artiste de réfléchir la condition humaine – et, par ricochet, l'art lui-même –

à l'aune du numérique. L'installation *Vanité (bureau d'astrophysicien)* en offre peut-être l'exemple le plus éloquent. Réalisée grâce à la modélisation 3D, l'imposante installation composée de dizaines de polyèdres disposés sur des tiges rappelle, par sa forme, l'éclatement d'un objet dans l'espace ou l'envolée un peu chaotique d'une nuée d'oiseaux. Derrière ce foisonnement apparemment arbitraire de formes se dissimule en réalité la réplique d'un bureau (celui de l'astrophysicien québécois Yves Sirois), adroitement dévoilé par une anamorphose selon une position spécifique adoptée par le regardeur dans l'espace.

Loin d'être purement esthétique, le choix de l'anamorphose sert ici le propos de l'artiste quant au rapport de l'être humain eu égard au monde et à sa connaissance de la réalité. Tout comme l'anamorphose, notre connaissance du réel et de l'univers n'est pas uniquement altérée par la situation même de la Terre dans l'espace – situation à laquelle le titre *Astérismes* fait par ailleurs référence –, mais elle est également redevable des différentes technologies à partir desquelles nous est accessible cette réalité. À l'instar de la perspective picturale – elle-même une technique, faut-il le rappeler –, l'avènement des technologies numériques joue un rôle prépondérant dans la reconfiguration du réel en décentrant le « sujet » comme référent épistémologique, invalidant par la bande la morale kantienne basée sur l'exceptionnalité de l'être humain⁹.

De l'avant comme avant seems to pay no heed to the discomfort felt in the face of technological progress, in which man seems to be man's worst enemy, to take up philosopher Hans Jonas' concern,¹⁰ a malaise that is recuperated and exacerbated in TV series such as *Black Mirror*, *Westworld* and other dystopian, prophetic narratives. Jonas cautions against the great paradox of progress: mastery of technology goes hand in hand with our inability to identify its exact consequences on the nature of humanity. But who can say what tomorrow will bring? "The future is not what will happen, but what we will make happen."¹¹ Is this the message of Bilodeau's "Three Graces," the blind and veiled sibyls that offer a distorted reflection of our technological alienation and future loss? This strategy warns humans against themselves; it offers a "heuristics of fear,"¹² to take up Jonas's expression, in which the very survival of humanity is at stake.

Here rests a series of crucial questions that are irrevocably part of the field of art in the digital era, and which colour the production of artists who use these same technologies with all clarity. "We have entered a time beyond fascination, in which we can no longer distinguish the entirely digital from the partly, or not at all, or not yet digital."¹³ The field of art has expanded under the impetus of these technologies and, contrary to the many portents of immateriality announced, sculpture, for its part, does not seem to have given up its materiality, but rather to have gained formal possibilities that have the potential to transform our relationship to the world.

Translated by Oana Avasilichioaei

1. This term refers to the generation that has grown up at the same time as the rise of web-based technologies, that is 1980–2000: Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants" in *On the Horizon* 9–5 (2001): 1–6.
2. Jean-François Fogel and Bruno Patino, *La condition numérique* (Paris: Grasset, 2013), 9–27.
3. Catherine Millet, "Éditorial" *Artpress* 2, 39 (Nov/Dec 2015–Jan 2016): 3.
4. Marc Jimenez, "Le défi esthétique de l'art technologique" *Le Portique* 3 (1999): <http://leportique.revues.org/293>.
5. Milad Doueiri, *Digital Cultures* (Cambridge: Harvard University Press, 2011).
6. Francine Couture, *Technologies et art québécois: 1965–1970* (Montreal: Université du Québec à Montréal, 1988).
7. Florence de Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain* (Paris: Larousse, 2008), 652.
8. Amnon H. Eden, James H. Moor, Johnny H. Soraker and Eric Steinhart (eds.), *Singularity Hypothesis: A Scientific and Philosophical Assessment* (New York: Springer, 2013).
9. This is the case of animal studies and new materialism, which are concerned with the agency of non-human forms from an anti-anthropocentric perspective.
10. Hans Jonas, *The Imperative of Responsibility: In Search of an Ethics for the Technological Age* (Chicago: The University of Chicago Press, 1984).
11. Henri Bergson used this formulation in relation to his *Creative Evolution*, trans. Arthur Mitchell (Mineola: Dover Publications Inc., 1998).
12. Jonas, *op. cit.*
13. Dominique Moulon, "Les pratiques numériques d'un art contemporain" *Artpress* 2, 39 (Nov/Dec 2015–Jan 2016): 156.

Dystopies sculpturales

Nombre d'artistes s'emparent désormais de ces nouveaux registres esthétiques de manière à stimuler une réflexion critique quant à la portée de ces technologies et de notre rapport parfois aliéné face au progrès qu'elles annoncent et défendent. La pratique d'emblée pluridisciplinaire de Simon Bilodeau se nourrit en amont des possibilités offertes par les nouvelles technologies pour mieux s'interroger sur leurs répercussions sur nos sociétés. *De l'avant comme avant*, une installation *in situ* de Bilodeau, présentée en 2016 à la galerie B-312, à Montréal, met à mal cette fascination collective à l'égard du progrès et des promesses souvent déçues d'un monde meilleur à venir.

Invité à réaliser un projet en lien avec l'espace d'exposition, l'artiste s'est intéressé à l'édifice Belgo, qui abrite la galerie, et à ses différentes fonctions à travers le temps. L'immeuble, d'abord construit en 1912 afin d'accueillir le grand magasin *Scroggie*, spécialisé dans la vente par catalogue, voit sa dimension commerciale rapidement muter vers une vocation plus artistique, accueillant en ses murs des ateliers d'artistes, puis des galeries, pour finalement devenir l'un des centres névralgiques du milieu de l'art contemporain québécois; un statut modulé par les dynamiques souvent sournoises du monde de l'art et aujourd'hui précarisé par la hausse des loyers et l'exode de ses différents locataires.

Empruntant à la métaphore son pouvoir d'évocation, *De l'avant comme avant* fait ressurgir ces articulations qui, sous le vernis du changement, participent à masquer la circularité du progrès et notre propension à l'exalter. Bilodeau juxtapose différents registres – symbolique, réel, imaginaire – de manière à produire une sorte de *surréalité* où le temps semble se contracter. Des tentures laiteuses et opaques masquent les fenêtres de la galerie, une vidéo diffusée en boucle nous renvoie l'image d'une étendue infinie, un terrarium expose les ruines d'un paysage futuriste dont l'initiateur semble être cette imprimante 3D désuète... Tout concourt à brouiller notre rapport à l'espace-temps et à garantir un effet d'atemporalité. Un habile tour de passe-passe de l'artiste cherchant à synchroniser les multiples époques du lieu d'exposition, recoupant l'aujourd'hui et l'hier en ce lieu aux allures de demain. L'évolution de l'humanité serait-elle circulaire malgré l'apport sans cesse réitéré des nouvelles technologies ?

De l'avant comme avant semble se jouer de cet inconfort devant le progrès technologique, l'homme semblant être le pire ennemi de l'homme, pour reprendre une figure du philosophe Hans Jonas; un malaise récupéré, puis exacerbé par les séries *Black Mirror*, *Westworld* et autres récits dystopiques à caractère prophétique. C'est le grand paradoxe du progrès, nous prévient Jonas : la maîtrise des technologies va de pair avec notre impuissance à en cerner les conséquences exactes sur la nature même de l'humanité qu'elle

engendrera. Mais qui peut dire de quoi demain sera fait ? « L'avenir n'est pas ce qui va nous arriver, mais ce que nous allons en faire¹¹ ». Est-ce là le message que nous livrent « les trois Grâces » voilées de Bilodeau, sibylles aveugles renvoyant le reflet déformant de notre aliénation technologique et de notre perte à venir ? Une stratégie de mise en garde de l'homme envers lui-même, une « heuristique de la peur¹² », pour reprendre l'expression de Jonas, où la survie même de l'humain serait sur l'échafaud.

Il y a là une série d'interrogations cruciales qui s'inscrivent irrémédiablement dans le champ de l'art, à l'ère du numérique, et qui teintent la production des artistes qui usent de ces mêmes technologies en toute lucidité. « Nous sommes entrés dans un après de la fascination, où nous ne distinguons plus ce qui est entièrement numérique de ce qui ne l'est que partiellement, ou pas du tout, ou pas encore¹³ ». Le champ de l'art s'est élargi sous l'impulsion de ces technologies et, contrairement aux multiples présages d'immatérialité que plusieurs lui annonçaient, la sculpture semble pour sa part ne pas s'être affranchie de sa matérialité, mais semble plutôt gagner sur le plan des possibilités formelles ayant le potentiel de transformer notre rapport au monde.

1. Expression qui désigne la génération ayant grandi en même temps que l'essor des technologies Internet, c'est-à-dire 1980-2000 : Marc Prensky, « Digital Natives, Digital Immigrants », *On the Horizon*, vol. 9, n° 5, 2001, p. 1-6.
2. Jean-François Fogel et Bruno Patino, *La condition numérique*, Paris, Grasset, 2013, p. 9-27.
3. Catherine Millet, « Éditorial », *Artpress 2*, n° 39, nov./déc. 2015/janv. 2016, p. 3.
4. Marc Jimenez, « Le défi esthétique de l'art technologique », *Le Portique* [en ligne], 1999, <http://leportique.revues.org/293>
5. Doueïhi Milad, *La Grande conversion numérique*, Paris, Seuil, 2008.
6. Francine Couture, *Technologies et art québécois : 1965-1970*, Montréal, Université du Québec à Montréal, 1988.
7. Florence de Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, Paris, Larousse, 2008, p. 652.
8. Amon Eden, James Moor, Eric Steinhart et Johnny Soraker (dir.), *Singularity Hypothesis : A Scientific and Philosophical Assessment*, New York, Springer, 2013.
9. C'est le cas des études animales (*Animal Studies*) et du courant du nouveau matérialisme (*New Materialism*) qui s'intéressent à l'agentivité des formes non-humaines dans une approche anti-anthropocentrique.
10. Hans Jonas, *Le principe responsabilité. Une éthique pour la civilisation technologique*, Paris, Cerf, 1990.
11. Henri Bergson, *L'évolution créatrice*, Paris, Presses universitaires de France, 2001 (c1907).
12. Hans Jonas, *op. cit.*
13. Dominique Moulon, « Les pratiques numériques d'un art contemporain », *Artpress 2*, n° 39, nov./déc. 2015/janv. 2016, p. 156.