

--> See the **erratum** for this article

Rupture, dites-vous? "Rupture", You Say?

Serge Fisette

Number 92, Summer 2010

Arts médiatiques, sculpture et installation
Mediatic Arts, Sculpture & Installation

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/63029ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Fisette, S. (2010). Rupture, dites-vous? / "Rupture", You Say? *Espace Sculpture*, (92), 5–6.

Rupture, dites-vous?

"RUPTURE," You Say?

Serge FISETTE

C'est de la complexité des interactions à l'intérieur du réseau que l'on peut s'attendre à voir émerger le nouvel « art ». Mais cet « art » devient si fondamentalement différent de l'art du passé qu'il semble constituer un champ entièrement nouveau d'efforts créateurs¹.

—Roy ASCOTT

Élaboré et supervisé par Jocelyne Connolly, le dossier de ce numéro d'*Espace* questionne quelques aspects de l'art qualifié de *médiatique*. Faut-il, à l'instar de Roy Ascott, parler d'un champ de création « fondamentalement différent de l'art du passé »? Pareille assertion n'est pas sans rappeler le combat d'autrefois entre les Anciens et les Modernes, ou encore les réactions—souvent véhémentes—suscitées par les profonds bouleversements issus de l'invention de l'imprimerie ou de l'avènement de la photographie au tournant du siècle dernier «Comment, s'interroge Jocelyne Connolly, la conception d'un travail sculptural par la voie technologique, c'est-à-dire par l'outil numérique, peut-il influencer sur la pensée plastique du concepteur? Qu'en résulte-t-il sur le plan d'une modification de la donne tant esthétique que plastique?»

Certains spécialistes avancent l'idée de rupture profonde qui obligerait à revoir complètement le statut de l'œuvre d'art et le travail de créa-

It is from the complexity of interactions within a network that we may expect a new "art" to emerge. But this "art" becomes so fundamentally different from the art of the past that it seems to constitute an entirely new field of creative endeavor.¹

—Roy ASCOTT

Developed and overseen by Jocelyne Connolly, the thematic essays in this issue of *Espace* investigate some aspects of what is usually called "media art." Should we, like Roy Ascott, speak of a creative field "fundamentally different from the art of the past?" Such an assertion recalls earlier battles between the Ancient and the Moderns, or the reactions—often vehement—provoked by the profound upheavals that accompanied the invention of printing, or the introduction of photography at the turn of the last century. "How," asks Jocelyne Connolly, "might the creation of a sculpture through technological means, in this case a digital tool, influence the artist's formal deliberation? What is the effect of such a modification in both aesthetic and plastic terms?"

Some specialists argue for the idea of a deep rupture, one that requires a complete rethinking of the status of the art object and the practice of art-making. Others advocate the notion of a *total art*, integrating all other forms. "The distinction," notes Denis Labrosse, "that we made between the real and an image, or the representation of the real, in traditional art, melds together in the 'arts of the virtual.' In the virtual arts, we don't create representations of the world, *we create worlds*."² Another new and significant contribution concerns the role of the "viewer," notably the fact that interactivity favours a closer and more intense relationship to artists' works. These are the questions (among others) raised by Hervé Fisher, Louise Poissant and Jean Gagnon, around issues of sculpture and installation.



James Lee BYARS, *Performance pour le vernissage The Death of James Lee Byars à la Galerie Marie-Puck Broodthaers, Bruxelles, 1994*. Photo: Marie-Puck Broodthaers. Avec l'aimable autorisation/Courtesy Galerie Marie-Puck Broodthaers, Bruxelles & Galerie Michael Werner, Cologne, Berlin, New York. © Estate of James Lee Byars.

tion artistique ; d'autres prônent le concept d' *art total* qui intégrerait toutes les autres formes d'art. « La distinction, note Denis Labrosse, que l'on faisait entre le réel et l'image ou la représentation du réel dans les arts traditionnels se fusionne dans les "arts du virtuel". Dans les arts du virtuel, on ne crée plus des représentations du monde, *on crée des mondes*². » Un autre apport significatif et inédit concernerait le rôle du « spectateur », notamment du fait que l'interactivité favoriserait une relation plus étroite et plus intense avec les œuvres des artistes. Ce sont de tels questionnements (et d'autres) que soulèvent Hervé Fisher, Louise Poissant et Jean Gagnon, axés ici autour de la sculpture et de l'installation.

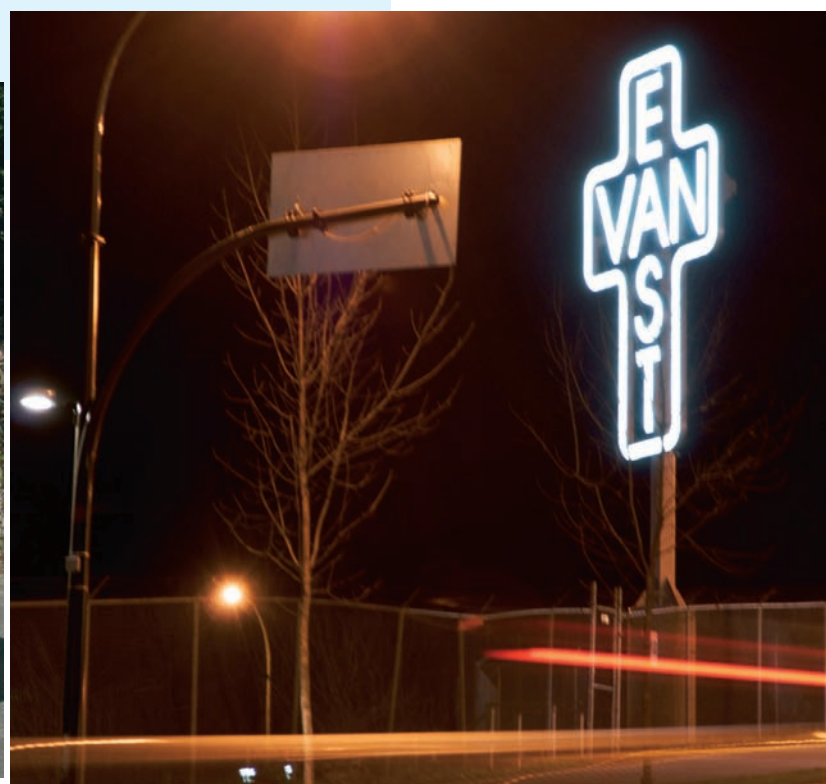
Dans la section *Événements*, Allison Appelbe revient sur *Mapping and Marking*, le programme d'art public de la ville de Vancouver, alors qu'Isabelle Hersant témoigne de l'exposition *Deadline* tenue au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris regroupant des artistes qui, conscients de l'approche de la mort, conféraient à leur production une intensité et une plénitude souvent inattendues. De son côté, Sylvie Lacerte présente *La Galerie qui bouge*, le projet d'art public de l'artiste Gilles Bissonnet. Enfin, on découvrira avec plaisir—et quelque étonnement parfois—le travail des artistes Joan Scaglione, Mathieu Gaudet, Allyson Mitchell et Will Munro.

In the *Events* section, Alison Appelbe reviews *Mapping and Marking*, the city of Vancouver's public art programme, while Isabelle Hersant looks at the exhibition *Deadline* presented at the Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, which brought together artists who, aware of their impending death, brought new—and often unexpected—intensity and plenitude to their work. For her part, Sylvie Lacerte shows us *La Galerie qui bouge*, Gilles Bissonnet's public art project. And finally, one will discover with pleasure—and occasionally surprise—the work of artists Joan Scaglione, Mathieu Gaudet, Allyson Mitchell and Will Munro. ←

Translated by Bernard SCHÜTZE



Gilles BISSONNET,
La Galerie qui bouge, 2009.
Photo : G. Bissonnet.



Georges DYENS, *Big bang II*, 1986.
Détail. Holosculpture : œuvre multidisciplinaire pré-programmée, durée du cycle : 4 min. 28 sec. / Détail. Holosculpture : multidisciplinary pre-programmed work, cycle duration: 4 min. 28 sec. Programmation : Martin Pelletier. Musique : Marcelle Deschênes. Exposée à Montréal à *Images du futur* en 1986, puis à New York, Munich, Reims/ Exhibited in Montréal at *Images du futur* in 1986, and subsequently in New York, Munich, Reims. Photo : avec l'aimable autorisation de l'artiste/courtesy of the artist.

