

**Claire Brunet — De l'analogue au numérique : penser autrement la sculpture**

**Claire Brunet — From Analog to Digital: Thinking Sculpture Differently**

Jocelyne Connolly

Number 92, Summer 2010

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

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/63030ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)  
1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Connolly, J. (2010). Claire Brunet — De l'analogue au numérique : penser autrement la sculpture / Claire Brunet — From Analog to Digital: Thinking Sculpture Differently. *Espace Sculpture*, (92), 7–10.

## Claire BRUNET

# De l'analogique au numérique : penser autrement la sculpture *From Analog to Digital: Thinking Sculpture Differently*

Jocelyne CONNOLLY

Dans le cadre du dossier *Arts médiatiques, sculpture et installation*, nous nous intéressons particulièrement ici au cas de figure de la recherche de la sculptrice Claire Brunet.

Puisque le champ du savoir et celui de la production du savoir opèrent à l'intérieur de normes interdisciplinaires, il est légitime, toutes disciplines confondues, de participer—et cela pour les producteurs du savoir tels que les artistes—à une transgression des normes. Dans les sociétés dites postmodernes<sup>1</sup>, les procédures de l'interdisciplinarité, dans le champ artistique, donnent lieu à une mise en relation de plusieurs disciplines menant à une œuvre. L'interaction entre les champs et les sphères peut s'additionner tant sur les plans de la conception et de la fabrication que de l'esthétique de l'œuvre. Les collaborateurs à la production du travail artistique qui assisteront l'auteur de l'œuvre appartiennent aux champs de la science, des technosciences, de la robotique, des arts du son, du mouvement et autres champs selon la spécificité de l'œuvre. Les acteurs de l'informatique, comme ceux de l'industrie, prêteront leur coopération à la production et à l'aboutissement de l'œuvre. Par ailleurs, le concepteur de l'œuvre—l'artiste—demeurera le chef d'orchestre.

Claire Brunet est professeure associée en sculpture et installation à l'Ontario College of Art and Design, à Toronto, et doctorante aux Special Individualized Programs depuis 2006, à l'Université Concordia. Dans ce cadre, elle étudie la façon dont les nouvelles technologies 3D influent, en sculpture, sur le processus de création et sur la façon dont l'approche créatrice diffère dans le contexte soit d'un espace analogique 3D, soit d'une technologie en tant qu'outil numériseur 3D pour un «prototypage rapide<sup>2</sup>». Étant donné que l'artiste se trouve en processus de recherche et de production, notre propos porte sur une œuvre sculpturale et installative inachevée à cette étape-ci de sa recherche.

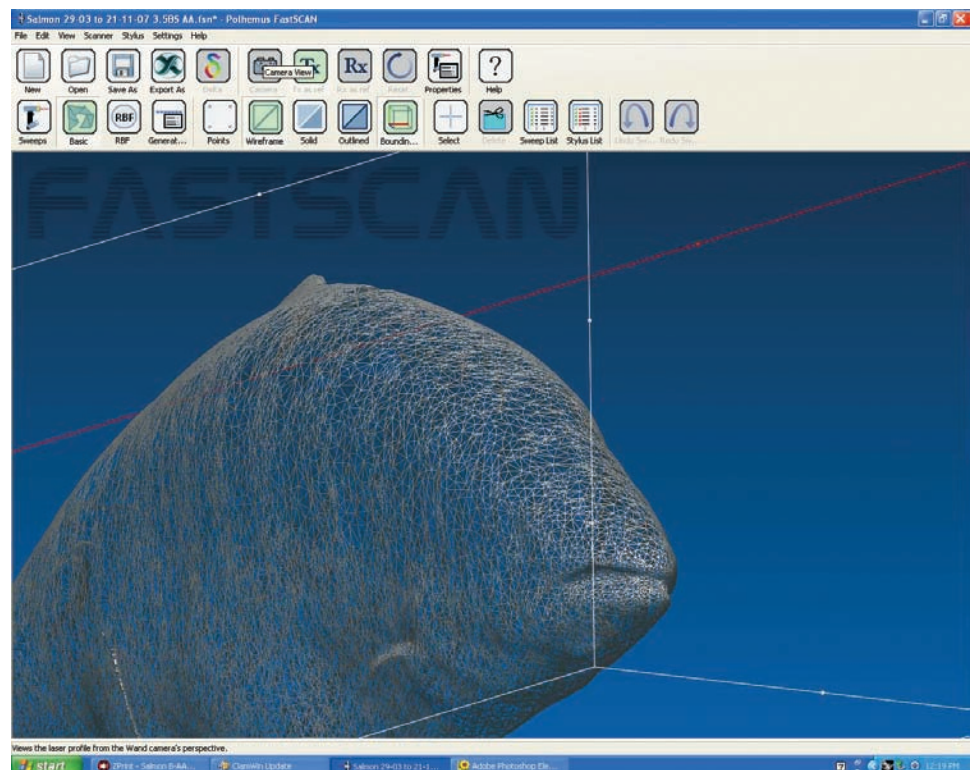
Dans ce contexte, je m'attarderai donc à la notion de pensée plastique et de ses possibles modifications dans un cas de création assistée par des outils technonumériques.

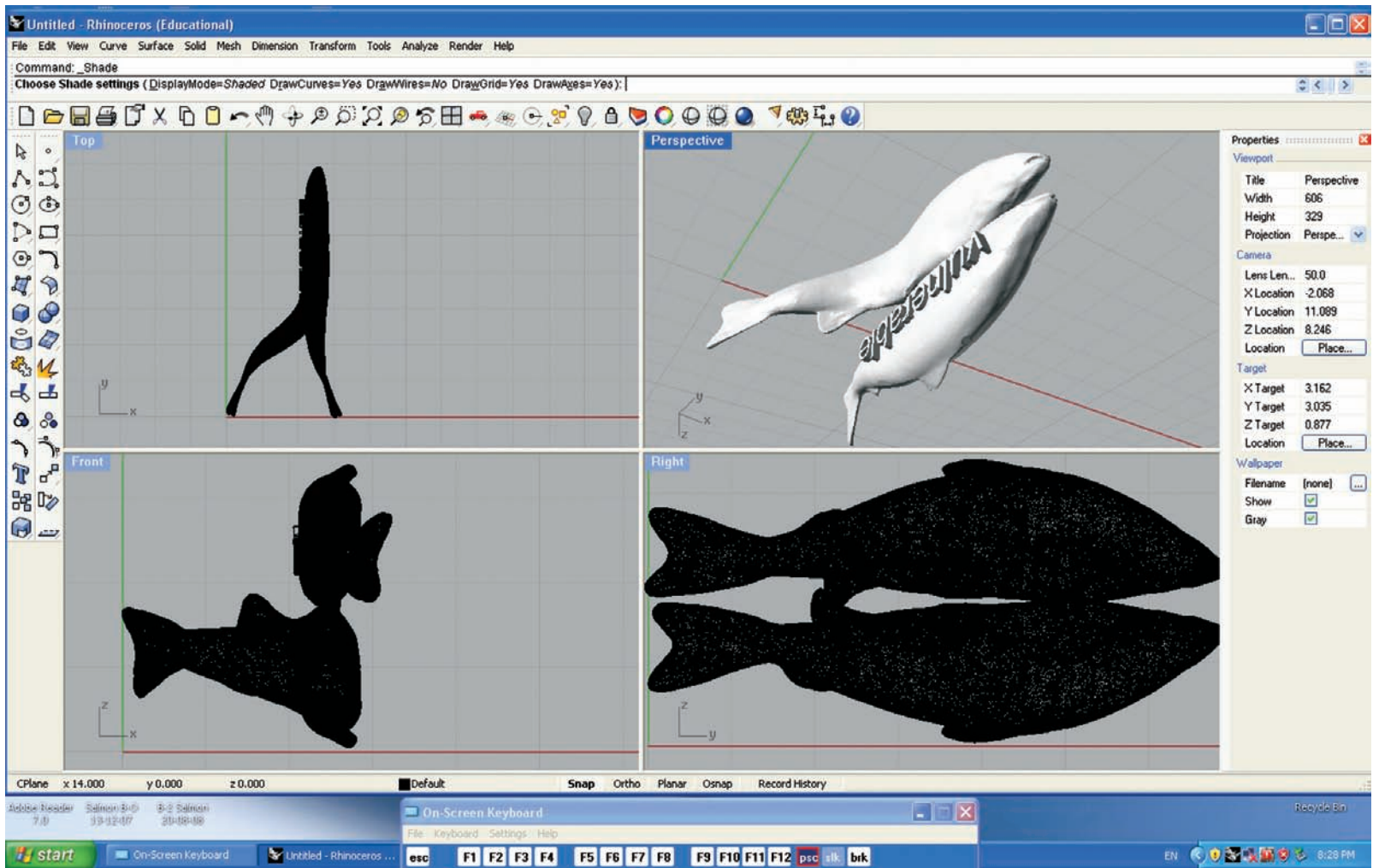
As part of our special topic, *Media Arts, Sculpture and Installation*, we are particularly interested in sculptor Claire Brunet's research in this article.

Because fields of knowledge and knowledge-production operate under interdisciplinary norms, it is legitimate for knowledge producers and artists, regardless of discipline, to take part in transgressing those norms. In the art of most postmodern societies,<sup>1</sup> interdisciplinary procedures bring many related disciplines into play to create a single work. The interaction of these fields and spheres can occur equally in the work's conception, its construction, and its aesthetics. The collaborators assisting the work's creator may be drawn from science, technology, robotics, sound art, movement or other fields, depending on the specific project. People from computer technology or from industry will cooperate in the production; nevertheless, the artist—having conceived the project—remains in control.

Claire Brunet is an associate professor of sculpture and installation at Ontario College of Art and Design in Toronto, and since 2006, a doctoral candidate in Concordia University's Special Individualized Program. In this context, she is investigating how new 3D technologies influence the creative process in sculpture, and how creative approaches change,

Claire BRUNET, *The Salmon Project*, 2007. Logiciel Fastscan 3D software. Concordia University, Hexagram RP Lab. Photo: Computer screen shot.





## OUTILS TECHNOLOGIQUES ET SÉMANTIQUE

Provisoirement intitulée *The Salmon Project*, l'installation en préparation visée par la majeure partie de la recherche de Claire Brunet consiste actuellement en la production de l'élément majeur de la future installation, une figure de saumon, pièce sur laquelle elle expérimente la technologie de production à l'aide de la numérisation 3D et ses applications en sculpture. Par ailleurs, précisons-le d'entrée de jeu, Brunet, tout en expérimentant des moyens technologiques, insuffle une valeur sémantique à son projet. À l'instar de sa pratique sculpturale, qui remonte aux années 1980, son travail esthétique actuel réfère aux phénomènes environnementaux tels que l'élevage abusif du saumon—pratique qui nuit au saumon sauvage—, le niveau des eaux et autres phénomènes touchant à l'écologie.

## PROCESSUS CRÉATIF EN ÉVOLUTION

De surcroît, Brunet s'intéresse particulièrement à l'«influence de la technologie sur la création», à l'«approche cognitive» sur les plans tant théorique que pratique, autrement dit, les effets de la dimension numérique sur le «processus créatif».

Pendant de nombreuses années, elle a produit ses travaux sculpturaux à l'aide de techniques de moulage traditionnelles. Cependant, avec le langage numérique, au lieu de mouler les formes, elle les numérise afin d'obtenir une représentation de l'objet. Et, comme elle le précise, elle obtient une nouvelle dimension de l'espace. Un espace « complètement simulé ». L'espace numérique est « variable ». Elle y considère deux immenses avantages : un espace qui est « variable » et qui est « établi ».

Lorsqu'un artiste travaille avec l'assistance d'un logiciel 3D, il opère à partir des outils du logiciel et des paramètres qu'il décide de s'imposer. Et ses décisions découlant de ses choix inaugurent l'univers

depending on whether one is working with a 3D analog space or a 3D digital tool to create a “quick prototype.”<sup>22</sup> As the artist is still involved in her research and production, our discussions concern a sculptural/installation work not yet complete.

Given such a context, I will consider the notion of plastic thought and the modifications of it that become possible when digital tools assist creative work.

## TECHNOLOGICAL AND SEMANTIC TOOLS

Temporarily entitled *The Salmon Project*, the main element of the installation in-progress—occupying most of Claire Brunet's attention at the time of our discussion—was a depiction of salmon on which she was experimenting with 3D digital production technologies and their applications to sculpture. One should stress from the outset, that while she experiments with technology, Brunet also infuses her project with semantic value. Her current work, which follows on a sculptural practice dating back to the 1980s, deals with environmental phenomena such as the abusive ranching of salmon—which damages wild salmon stocks—water levels, and other ecological issues.

## AN EVOLVING CREATIVE PROCESS

What is more, Brunet is particularly interested in “the influence of technology on creativity,” in the “cognitive approach” at both the theoretical and practical levels; in other words, in the effects of the digital dimension on the “creative process.”

For many years, she has produced her sculptural works with traditional casting tools. Since the advent of digital technology, however, rather than casting forms, she digitalizes them in order to create a full representation of the object. And, as she specifies, she achieves a new spatial dimension. A “completely simulated” space. Digital space is “vari-

Claire BRUNET, *The Salmon Project*, 2007. Logiciel Rhinoceros 3D software. Concordia University, Hexagram RP Lab. Photo: Computer screen shot.

→ Claire BRUNET, *The Salmon Project*, 2009. Styromousse/styrofoam. 48" x 32" x 10". Digital Atelier, New Jersey USA. Photo: C. Brunet.

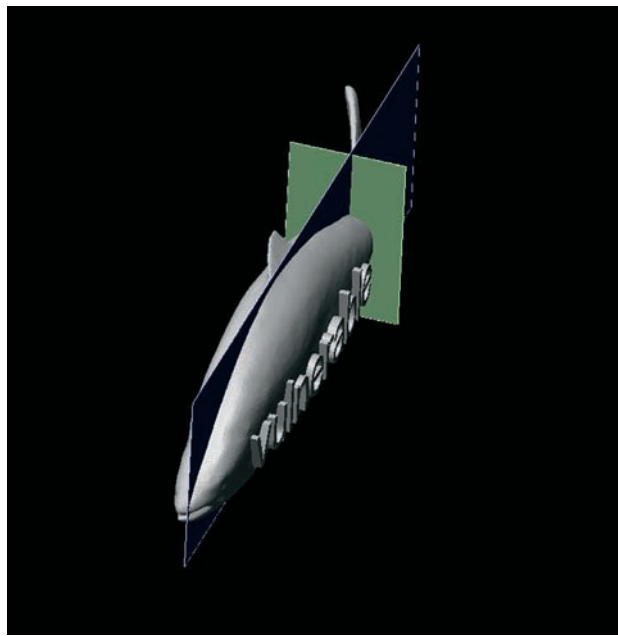
de l'imaginaire, celui qui crée les formes. Il s'agit de la pensée esthétique à l'œuvre. Pierre Francastel théorise de manière approfondie la notion de pensée esthétique :

Un lien étroit existe entre les spéculations les plus libres et en apparence les plus gratuites des artistes et la disposition représentative de l'univers qui nous entoure. Jamais, à aucune époque, la technique seule n'a déterminé la forme de nos actions ; elle fournit toujours les moyens, mais elle n'est qu'une virtualité ou un processus d'application ; comme l'art, elle oscille entre la distinction fondamentale de la série et du prototype ; mais dès que le technicien supérieur crée non seulement un objet mais une forme, il agit en artiste, c'est-à-dire en créateur non seulement de concepts ou d'objets mais de schèmes de pensée<sup>3</sup>.

L'on peut penser, à l'instar de Francastel, que l'apport technique dans le processus de création détient un rôle de poids. Nous nous éloignons, dans ce contexte créatif technologique, des mouvements tels que celui de l'art conceptuel, réfléchissant à l'objet de l'art plutôt qu'à l'objet d'art—l'objet de l'art se manifeste alors par l'écrit—et de la critique du système de l'art, à la fin des années 1960. N'oublions pas alors le rôle du matériau dans le processus créatif. Francastel en tient compte :

Celui qui imagine une forme n'a, ni devant les yeux ni dans sa mémoire, aucun modèle ; il part d'un programme, d'un principe, il expérimente en vue d'assujettir la matière à se conformer le mieux possible non à un type quelconque, abstrait ou concret, antérieurement donné, mais au seul dessein d'inventer un nouvel ordre dans lequel il imposera une certaine disposition des parties autant aux éléments matériels qu'imaginaires. En un mot, il ne réalise pas seulement, il invente<sup>4</sup>.

La notion d'inventivité alliant technique et matériau et celle de la modification du fonctionnement de l'imaginaire se situent au cœur de la motivation de recherche de Claire Brunet. Insistons sur l'étude fondamentale de Francastel et réactualisons-la en relation avec la question des arts



Claire BRUNET,  
*The Salmon Project*, 2009.  
Représentation digitale/  
Digital representation.  
72" x 32" x 10". Digital Atelier,  
New Jersey USA. Photo :  
Computer screen shot.

able." She finds two immense advantages there: a "variable" space and an "established" one.

When artists work with 3D software, they work with the software's tools and within the parameters they choose to set up. The decisions, arising out of that framework, open up an imaginary world, which creates forms. This is aesthetic thought at work. Pierre Francastel theorizes the notion of aesthetic thought more deeply:

A close relationship exists between an artist's freest and most wild-seeming speculations and the representative arrangement of the universe around us. Never, at any time in history, has technique alone determined the shape of our actions; it always supplies the means, but it is merely a virtuality or a process of application; like art, it oscillates between the fundamental distinction of the prototype and the series. But when a superior technician creates not simply an object, but a form, he becomes an artist, which is to say not just a creator of concepts or objects, but of systems of thought.<sup>3</sup>

One could think, as Francastel does, that technique plays a weighty





Claire BRUNET, *The Salmon Project; Vulnerable*, 2007. Prototype. Représentation digitale/Digital representation. 6" x 2". Concordia University. Photo: Computer screen shot.

médiatiques qui nous occupe. Avec l'historien de la connaissance, il est à considérer que «lorsqu'une nouvelle forme apparaît, elle n'annule pas la validité des anciennes<sup>5</sup>».

L'artiste créera en agissant selon son imaginaire, opérant parfois un retour sur les formes historiques—toutefois *contemporanéisées*—et ce, en reprenant des formes établies. Cette conduite se manifestera même si la transformation de la nature de l'art, celle de la nature de la pensée esthétique, voire de la nature de l'artiste se trouvent *établies*. Car, certes, la transformation du champ de la création artistique de l'analogique au numérique s'opère depuis de nombreuses années. Des artistes, « à un certain moment de [l']histoire et dans un certain cercle de civilisation », révolutionnent l'univers de la forme et, depuis, d'autres artistes poursuivent la recherche dans l'orientation médiatique.

Enfin, le projet de Claire Brunet observe avec attention les transformations des procédures du fonctionnement de l'imaginaire. De surcroît, il mettra au jour au moment de son aboutissement les éléments informatifs techniques qui auront donné lieu à l'œuvre en train de se faire ←

Historienne d'art, **Jocelyne CONNOLLY** a poursuivi une recherche dans le cadre du Doctorat interuniversitaire en histoire de l'art, à l'Université du Québec à Montréal. Aussi, elle a d'abord obtenu un diplôme Maître ès arts pour lequel le mémoire s'intitule *Le Musée d'art contemporain de Montréal. Décideurs et morphologie socio-esthétique de la collection (1964-1991)*. Elle a une approche discursive sociohistorique et se spécialise en sociologie de l'art et en muséologie. La muséologie, l'exposition et l'art contemporain et actuel situent ses champs de recherche. Critique d'art, elle a rédigé de nombreux articles et textes de catalogue d'exposition, de même a-t-elle collaboré en tant qu'auteure à plusieurs ouvrages et collectifs. De plus, elle a conçu et réalisé des expositions de recherche impliquant l'installation, pour lesquelles les principaux artistes étaient, chacun dans des expositions distinctes, André Fournelle, Jacek Jarnuszkiewicz, Cozic, Pierre Granche et David Moore. Son intérêt porte tant sur le contenu que sur le collectionnement et l'exposition.

role in the creative process. In this creative technological context, one distances oneself from movements such as conceptual art, which, at the end of the 1960s, reflected on art's objectives rather than the art object—expressed largely in writing—and critiqued the art system. Nor should we forget the role of material in the creative process. Francastel accounts for it thus:

Someone who imagines a form has no model before his eyes or in his memory; he starts from a principle or a programme, he experiments with the aim of forcing matter to conform—to the greatest possible extent—not so much to some pre-existing type, whether abstract or concrete, but to the unique goal of inventing a new order on which he will imprint his particular arrangement of parts, on both its material elements and its imaginary ones. In a word, he does not merely produce, he invents.<sup>4</sup>

The idea of invention, uniting technique and material with a change in how the imagination works, is at the heart of Claire Brunet's research. Let us assert Francastel's fundamental argument and bring it up to date in relation to the media arts issues that are our concern here. Among historians of knowledge, it is held that “the appearance of a new form does not abolish the validity of the old ones.”<sup>5</sup>

Artists create by using their imagination, sometimes working with historical forms—but always *making them contemporary*—and so offer a new take on established forms. This behavior will be apparent even if a transformation of the very nature of art, the nature of aesthetic thought, even the nature of the artist *takes root*. Certainly, the shift in creative activity from analog to digital has been underway for many years. Artists “at a certain moment in history and in a certain place in civilization”<sup>6</sup> revolutionized the universe of form and, thereafter, other artists have pursued research along the lines of media.

In the end, Claire Brunet's project attentively observes the changes in the way the imagination works. Moreover, when she reaches the end of it, it will update those technical questions that created the work in-progress. ←

Translated by Peter DUBÉ

An art historian, **Jocelyne CONNOLLY** has carried out research for an interuniversity Doctorate in Art History at the University du Québec à Montréal, and holds a *Maitres es arts* degree for which she wrote a thesis entitled *Le Musée d'art contemporain de Montréal. Décideurs et morphologie socio-esthétique de la collection (1964-1991)*. Her approach is discursive and sociohistorical and her specialty is the sociology of art and museology. Her research interests include museology, exhibition and contemporary art. An art critic, she has written numerous articles and texts for exhibition catalogues as well as for several anthologies. She has also developed and overseen research for exhibitions of installation work, including solo presentations of artists such as André Fournelle, Jacek Jarnuszkiewicz, Cozic, Pierre Granche and David Moore. Her interests touch equally on content, collecting and exhibition.

#### NOTES

1. Jean-François Lyotard situe le passage entre le moderne et le postmoderne « depuis au moins la fin des années 50 ». Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne*, Paris, Minuit, coll. Critique, 1979, p. 11 / Jean-François Lyotard situates the transition of the modern to the postmodern as occurring from “at least the end of the 1950s.” Lyotard, Jean-François, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Manchester, Manchester University Press, 1984, page 3.
2. Entretien avec Claire Brunet, 2010-01-03. Les citations qui suivent concernant les propos de l'artiste ont été recueillies dans cet entretien / Interview with Claire Brunet, 2010-01-03. Subsequent citations from the artist on her practice are taken from this interview.
3. Pierre Francastel, *La réalité figurative: éléments structurels de sociologie de l'art*, Paris, Denoël/Gonthier, coll. Médiations, 1965, p. 11. (Translation mine.)
4. *Ibid.*, p. 18.
5. *Ibid.*, p. 21.
6. *Ibid.*, p. 24.