

La nouvelle alliance des arts et des sciences

Louise Poissant

Volume 39, Number 160, Fall 1995

Arts et nouvelles technologies

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/53418ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (print)

1923-3183 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Poissant, L. (1995). La nouvelle alliance des arts et des sciences. *Vie des arts*, 39(160), 12–12.

LA NOUVELLE ALLIANCE DES ARTS ET DES SCIENCES

Louise Poissant

L'art contemporain a vu apparaître, depuis une trentaine d'années, toute une série de pratiques branchées sur l'électronique et le numérique. Souvent déroutantes, ces productions explorent des approches inédites touchant des domaines encore peu fréquentés qu'on appelle réalité virtuelle, robosculpture, simulation, réseaux, installations vidéo, cyberspace, etc. De nouvelles formes de sensibilité émergent, stimulées par un désir d'exploration, mais elles restent parfois hésitantes et souvent retenues par l'ampleur des enjeux. Exaltante et vertigineuse, cette entreprise donne le sentiment de s'aventurer au-delà des limites de la peinture et de la sculpture que la modernité n'a eu de cesse d'ébranler et de faire reculer. L'ordre du changement qui se profile est cependant plus radical et plus profond. Il ne s'agit plus de variations ou de déclinaisons amenant l'art dans des replis toujours plus étonnants, mais d'un travail fait d'interventions directes sur la «nature» des choses. L'art n'a sans doute jamais été aussi près de la vie: sociale, organique, génétique.

LA RÉALITÉ VIRTUELLE: UN ART QUI N'A PAS DIX ANS

Le dossier que présente ici *Vie des Arts* dresse un portrait sommaire des multiples directions que prennent les arts médiatiques en quittant la galaxie Gutenberg. Quelques remarques historiques amenées par l'ensemble des auteurs de ce dossier permettent de mesurer l'impact qu'ont ces formes d'art malgré leur très courte histoire,

dans certains cas; la réalité virtuelle, par exemple, n'a pas dix ans. Des descriptions d'œuvres permettent de saisir le passage des formes d'art plus classiques que l'on intègre et détourne dans des installations multimédias amenant le spectateur à inventer de nouveaux rôles. Le texte de Marie-Michèle Cron analyse, dans cet esprit, certaines productions jouant sur des genres traditionnels: le portrait, par exemple. La présentation d'œuvres réalisées avec des technologies en cours de développement situe par ailleurs l'actualité des recherches en art. Ces œuvres fourmillent, en outre, des indications sur les diverses formes qu'est en train de prendre la nouvelle alliance des arts et des sciences. Le texte de Véronique Lefebvre sur la réalité virtuelle (RV), et celui de Jean-Pierre Le Grand sur une installation de RV immersive sont très instructifs à ce sujet. Les modes de diffusion des arts se renouvellent aussi. Les musées virtuels, de même que la formation et la fréquentation de réseaux, commandent d'autres œuvres aux artistes et convoquent des attitudes et des attentes différentes chez les spectateurs. Le texte de Suzanne Leblanc signale certaines avenues prises par les pionniers de l'art «en ligne» alors que ceux de Michael Century et de Jean-Pierre Le Grand introduisent cette nouvelle dimension qu'offrent les arts branchés en présentant divers scénarios d'expériences à tenter et en analysant les conditions, les promesses et les contraintes de ces nouveaux circuits. Enfin, la question des rapports entre le corps et la machine, entre l'art et la robotique,

entre l'automate et l'humain, est soulevée par Bernard Lévy qui fait de l'interactivité le pivot d'une nouvelle dynamique artistique.

UNE VASTE TRANSFORMATION CULTURELLE

En filigrane, toute une réflexion émerge de l'ensemble de ces textes sur les bouleversements et les enjeux soulevés par ces arts que l'on dit encore en quête d'identité. Ils accompagnent une transformation culturelle bien plus vaste et une profonde rupture épistémologique dont il est encore difficile de prendre la mesure. Deux auteurs ont discuté de façon plus générale de la pertinence et de la force de ces pratiques branchées. André Salwyn y voit une nouvelle forme de divertissement, une réponse high tech au besoin de magie qui traverse l'humanité. Hervé Fischer y anticipe plutôt, par le biais d'une réelle rupture avec l'art du passé, une scène d'expérimentation pour une émancipation démocratique.

Entre ces deux positions extrêmes présentées ici, entre le théâtre du simulacre et l'espoir d'une redéfinition du contrat social, il existe toute une gamme de tons et de nuances. Et le défi qu'ont à relever les artistes est certes l'un des plus importants de l'Histoire puisque nos prolongements technologiques nous permettent dorénavant, non seulement d'agir sur l'environnement, mais de transformer l'humain. Et c'est à l'art et aux artistes, ces antennes de notre civilisation, qu'il revient de nous aiguillonner. □