

## Art à combler

Martine Rouleau

Volume 48, Number 190, Spring 2003

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/52799ac>

[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

Rouleau, M. (2003). Art à combler. *Vie des arts*, 48(190), 40–41.

# Art à combler

**Q**U'EST-CE QU'UNE ELLIPSE ? LE RACCORD DE DEUX SÉQUENCES CINÉMATOGRAPHIQUES QUI NE SONT PAS STRICTEMENT CONSÉCUTIVES DANS LE TEMPS, MAIS QUI SONT ACCOLÉES EN SUPPRIMANT L'ACTION ÉCOULÉE DANS L'INTERVALLE ; UNE COURBE FERMÉE DONT CHAQUE POINT EST TEL QUE LA SOMME DE SES DISTANCES À DEUX POINTS FIXES EST CONSTANTE ET ÉGALE À UNE LONGUEUR DONNÉE ; UNE FIGURE SYNTAXIQUE OU STYLISTIQUE QUI CONSISTE À OMETTRE UN OU PLUSIEURS ÉLÉMENTS DANS UN ÉNONCÉ, SANS QUE CELA NUISE À LA COMPRÉHENSION ; UNE EXPOSITION D'ART WEB ORGANISÉE PAR LE MUSÉE DU QUÉBEC. EN EFFET, LE MUSÉE DU QUÉBEC A INTITULÉ SA PREMIÈRE AVENTURE DANS LE CYBERESPACE *ELLIPSE. L'ART SUR LE WEB*, EXPOSITION DIRIGÉE D'UNE MAIN EXPERTE PAR L'ARTISTE VALÉRIE LAMONTAGNE QUI EN EST LE COMMISSAIRE INVITÉ.

Le projet, qui rassemble six artistes du Québec et de l'Ontario, explore la transposition dans le Web des notions de composition, d'abstraction, de figuration, d'interaction et de connectivité qui caractérisent notre perception de l'art contemporain. Les participants ont donc réalisé des œuvres autour du thème de l'ellipse, qui suggère le caractère ambigu de cette forme d'art émergente dont plusieurs aspects restent encore à définir. D'ailleurs, l'exposition peut être vue simultanément à deux endroits, soit au Musée national des beaux-arts du Québec et chez soi, bien installé devant son ordinateur, ce qui souligne l'aspect *flottant*, indéfini de l'art Web. Une attention particulière a été portée au côté participatif des créations qui allient notamment des stratégies puisées dans la peinture abstraite, le cinéma, l'animation et la photographie.

## PERSONNALISATION SÉRIELLE

Avec *Rétroaction vectorielle*, Yan Breuleux invite le spectateur à « peindre » une série d'animations abstraites en utilisant les touches du clavier de son ordinateur. En effet, chaque touche entraîne un changement dans une



Peter Horvath  
Image extraite de l'œuvre digitale  
*Either Side of an Empty Room*, 2002

série de formes et de motifs géométriques par le biais de manipulations numériques telles la pixellisation et la saturation de couleur. En personnalisant ainsi l'expérience de la création, l'œuvre fait écho, non sans ironie, à la mode de la personnalisation des produits et services qui, sous le couvert de l'exclusivité et de l'individualité, ne contribue finalement qu'à perpétuer l'uniformité de la production de masse. D'ailleurs, les formes en aplat et le design graphique épuré rappellent à la fois l'iconographie d'un style de peinture populaire des années 60 et des premières générations de jeux vidéo. Il n'est donc pas surprenant que le plaisir du jeu domine l'expérience de *Rétroaction vectorielle*, certes la création la plus ludique de l'exposition.

Vincent Leclerc propose également un jeu, mais beaucoup moins léger celui-là. *Mémoire vive* nous incite à remettre en question notre définition de la mémoire: celle de notre ordinateur sur laquelle nous nous reposons avec tant de confiance même si elle s'avère souvent faillible et, par le fait même, celle qui nous caractérise en tant qu'individu et qui est tout aussi apte à nous trahir. Le participant est plongé dans un univers numérique flou, sans démarcations, où défilent, se croisent et se superposent des archives numériques personnelles tels des courriels et des photos. En consultant les données pêle-mêle, le spectateur arrive à reconstituer le vécu d'un individu comme il aurait pu le faire en feuilletant son album photo ou sa correspondance. L'exercice peut sembler amusant au premier abord, mais il contribue surtout à exposer la dépendance grandissante aux documents numériques: il est de plus en plus fréquent d'archiver des informations qui se disséminent à travers le réseau, deviennent accessibles à tous ou se perdent, hors de portée, contribuant au flux excessif d'informations sur le

Web tout en déposant les individus de leurs souvenirs. Vincent Leclerc fait ainsi état de la vulnérabilité de la mémoire à l'ère numérique.

### SOUVENIR NUMÉRIQUE

Brad Todd se questionne également sur les liens qu'entretiennent les technologies numériques et la mémoire, mais selon un tout autre point de vue. L'interface graphique de sa création présente des extraits de manuscrits originaux d'œuvres littéraires, soit *Spleen de Paris* de Baudelaire et *À la recherche du temps perdu* de Proust. En naviguant dans le texte, l'internaute fait apparaître des segments vidéo présentant des paysages parisiens mélancoliques qu'évoquent les textes. Au fil de la navigation, ces images se superposent les unes aux autres, créant ainsi un paysage composite de Paris. Une pièce robotique télé-opérée est présentée en tandem. Celle-ci permet au spectateur de participer à «l'effacement» d'une photographie de Paris. En effet, le dispositif vise à renverser une fiole de décolorant ou de teinture bleue sur une photographie, la détruisant par le fait même. En exécutant un tel geste symbolique par le biais d'Internet, l'utilisateur de ce mécanisme soulève des questions quant à la survie de l'image unique face au foisonnement des images numériques.

Le lien entre la représentation physique et numérique est également au cœur de la création *Échelle / Scale* de Stéphanie Shepherd dont le point de départ est une collection de graphiques tracés à la main reliés par des animations numériques interactives. Les renseignements scientifiques deviennent ainsi des éléments formels qui transforment le document factuel en œuvre d'art par le biais des technologies numériques. Au dé clic de la souris, les courbes dégoulinent sur la page, comme si elles

fondaient, les axes oscillent, la couleur du papier change. Le numérique se présente donc de façon positive, comme l'élément émancipatoire qui permet la mutation du document le plus pratique qui soit en composition graphique originale.

### FENÊTRE SUR WEB

Qu'est devenu le cinéma dans l'univers du Web? Peter Horvath explore, dans *Either Side of an Empty Room*, les notions cinématographiques qui influencent notre perception du monde. Il transpose donc notamment les aspects de cadrage et de structuration du temps à sa création composée de vidéos multicouches qui apparaissent dans l'écran de l'ordinateur, se chevauchant, remplissant l'espace et disparaissant, prenant l'écran de l'ordinateur comme une fenêtre donnant sur le Web, espace aux proportions à jamais indéterminées. Le lieu sur lequel ouvre *Either Side of an Empty Room* est également celui de l'artiste. En effet, l'œuvre constitue une étude comparée de styles et d'approches de l'image (film, photographie surréaliste, image numérique), mais également un portrait intime de Horvath qui s'est représenté en proie à divers états d'âme. Il s'agit d'une rare vision intime du numérique qui invite à la contemplation.

*ISU* propose également une incursion intime dans le numérique... par la contrainte. L'artiste ISU a recueilli des sons et des photographies dans les cellules de l'ancienne prison qui constitue aujourd'hui le pavillon Charles-Baillairgé, lieu physique de l'exposition, qu'elle a ensuite animées. L'œuvre non interactive est accompagnée d'une trame sonore influencée de la «musique concrète», mouvement populaire des années 50 et 60 qui consiste à créer des sons à partir de la technologie d'enregistrement seulement. *ISU* propose donc une extension de l'espace physique dans l'espace numérique par

l'image et par l'ambiance sonore. Le Web est-il un dédale sans fin, une prison, ou nous libère-t-il de nos contraintes physiques?

L'art Web et les technologies numériques commencent à peine à faire officiellement partie du paysage culturel mais se soustraient encore à une définition stricte. Après tout, ces formes de création se caractérisent par leur existence virtuelle, leur forme désincarnée. Comment alors fournir des explications à des problèmes qui ne sont pas encore formulés? *Ellipse. L'art sur le Web* ne se risque pas à tenter de définir les objets qu'elle explore. L'exposition propose plutôt une réflexion très vaste, non seulement sur l'art Web, mais également sur l'impact social du numérique. Les artistes participants n'ont heureusement pas tenté de combler l'ellipse, ils ont plutôt mis en exergue sa nature flexible, la liberté d'interprétation qu'elle sous-tend. Il s'agit d'un choix judicieux puisque c'est au spectateur (ou, devrait-on dire, à l'utilisateur) que revient le rôle de déterminer l'emploi et ultimement, la signification.

Martine Rouleau

### ELIPSE. L'ART SUR LE WEB

MUSÉE NATIONAL DES BEAUX-ARTS  
DU QUÉBEC

[HTTP://WWW.MNBA.QC.CA/ELIPSE](http://www.mnba.qc.ca/ellipse)

JUSQU'AU 1<sup>er</sup> DÉCEMBRE 2003

COMMISSAIRE: VALÉRIE LAMONTAGNE

ARTISTES: YAN BREULEUX,  
ISU, VINCENT LECLERC,  
BRAD TODD, PETER HORVATH,  
STEPHANIE SHEPHERD.