Document generated on 06/05/2025 11:22 a.m.

Vie des arts

Vie des arts

ART&D
Une vitrine sur la recherche en art numérique
ART&D Société des arts technologiques [SAT] 1195, boulevard Saint-Laurent Montréal Du 1er septembre au 2 octobre 2004

Yan Breuleux

Volume 49, Number 197, Winter 2004–2005

URI: https://id.erudit.org/iderudit/52661ac

See table of contents

Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (print)
1923-3183 (digital)

Explore this journal

Cite this review

Breuleux, Y. (2004). Review of [*ART&D* : une vitrine sur la recherche en art numérique / *ART&D* Société des arts technologiques [SAT] 1195, boulevard Saint-Laurent Montréal Du 1er septembre au 2 octobre 2004]. *Vie des arts*, *49*(197), 74–75.

Tous droits réservés © La Société La Vie des Arts, 2004

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

ART&D
UNE VITRINE SUR LA RECHERCHE EN ART NUMÉRIQUE

Yan Breuleux

Jim Campbell (États-Unis), Luc Courchesne (Canada), Char Davies (Canada), Martine Koutnouyan et Joseph Lefèvre (Canada), Rafael Lozano-Hemmer (Canada/Mexique), Emmanuel Madan (Canada), Axel Morgenthaler (Canada), Nicolas Reeves (Canada), Camille Utterback (États-Unis) et Kora Van den Bulcke et Thomas Soetens (Belgique).

Camille Utterback et Romy Achituv
Tex Rain, 1999
Installation interactive pour logiciel original, caméra video, ordinateurs et projecteur data
Collection des artistes

Le public éclectique et initié des arts technologiques se compose d'un curieux mélange de personnes provenant du milieu universitaire et professionnel, ainsi que d'une clientèle jeune curieuse de découvrir les dernières tendances. Les premiers en quête de nouvelles applications de leurs recherches; les seconds, de nouvelles idées pour alimenter leurs productions. Ce public s'intéresse à la « nouveauté » par le biais de festivals et d'événements ponctuels qui façonnent le paysage de l'art numérique montréalais comme Elektra, Mutek et le FCMM.

Avec *Art&D*, la Société des arts technologiques (SAT) a décidé d'élargir l'éventail de ses visiteurs en tentant de répondre à la question « Qu'est-ce que l'art numérique? », par la tenue d'une exposition réunissant des artistes de renommée internationale. Elle a d'ailleurs fait appel pour l'organisation de l'exposition à Yolande Racine, muséologue, afin de rendre plus accessibles les formes de recherches et les projets hybrides

L'exposition *ART&D* a mis en vedette quelques-unes des plus récentes installations interactives produites dans le cadre du programme de résidences d'artistes offert par le SAT ainsi que par des artistes internationaux

invités. En tout, une douzaine de créateurs se sont associés à cet événement. La première partie de l'exposition, à l'entrée de l'édifice, comprenait des productions d'art numérique non interactives. Plus ludique, la seconde partie sollicitait la participation des visiteurs. Par leur déplacement, actions, réactions, ils pouvaient modifier l'aspect visuel et auditif des projets artistiques présentés.

Parmi les œuvres non interactives, notons celle de l'installation immersive *Sans Titre* de Luc Courchesne présentant, Battery Park city, à New York, le 11 septembre 2001. Il s'agit d'un lieu comme un autre, et rien ne semble présager la catastrophe sur le point de surgir. Troublante atmosphère pour qui revisite le site désormais virtuel, sur les accords de la musique de Charles Ives. À proximité de cette œuvre, deux rangées d'ordinateurs matérialisaient le projet *Virtual World of Art* (2003) conçu et réalisé par Kora Van Deen Bulcke et Thomas Soetens, artistes en résidence à la SAT. Il s'agissait d'une réplique virtuelle modifiée de l'édifice de la SAT, réalisée à l'aide d'outils empruntés au domaine des jeux vidéo. Le spectateur pouvait ainsi observer les lieux par le biais de ses virtualités. Ce projet est une utilisation et un détournement des outils servant à réaliser des jeux de combat. L'œuvre prenait son sens à proximité de l'installation de projections visuelles hémisphériques de Luc Courchesne. La thématique de l'Amérique était renforcée par la performance musicale *Freedom Highway* de l'artiste Emmanuel Madan.

En marge de ces deux œuvres : *Memory / Recollection* de Jim Campbell, une curieuse machine qui archivait, sous la forme de photos vidéo, le lieu de l'exposition et les spectateurs qui y déambulaient. L'installation conservait ainsi des images prises au cours de l'exposition. Formidable machine, elle pouvait restituer sur demande le portrait des visiteurs et des lieux de diffusion de l'art numérique depuis 1990. Autre créature hybride, le projet 33 questions par minute de l'artiste Rafael Lozano-Hemmer. Sorte de machine littéraire conçue dans l'esprit des recherches de l'Oulipo, elle adressait aux passants des questions déroutantes. L'infinie richesse des langues donne les moyens à la machine de poser des millions de questions.

De l'autre côté de la SAT, séparées par les peintures numériques de Char Davis, sortes de paysages organiques virtuels, régnaient les installations interactives. Ainsi, l'œuvre *Tex Rain* de Camille Utterback montrait sur un écran des textes qui tombent comme de la pluie sur l'image reproduite du spectateur, qui, par ses mouvements, pouvait manipuler le texte sous une forme virtuelle. L'installation *Beambeat*, d'Alex Morgenthaler, spécialiste de l'éclairage, projetait des formes lumineuses, à mi-chemin entre le réel et le virtuel, qui interagissaient avec les déplacements des spectateurs.

L'art numérique, par l'introduction de la machine au cœur de la création contemporaine, fait éclater les frontières entre les disciplines artistiques. Par exemple, *La harpe à Nuage*, de Nicolas Reeves était-elle une œuvre d'art, un instrument de musique autonome, une sculpture, un dispositif technologique complexe ou toutes ces choses à la fois ? Il est certain que l'art numérique, tout en se laissant approcher par tous ces angles, multiplie les reflets et mises en abîme. C'est peut-être dans cette ouverture sémantique, cette insaisissabilité de la matière informationnelle que nous pouvons trouver l'essence de l'art numérique.

Seule critique pour l'exposition, il aurait été intéressant d'avoir la rédaction d'un texte plus substantiel. Malgré le mince catalogue et une collection d'entrevues d'artistes, les œuvres nécessiteraient davantage d'explications concernant leur contexte d'origine, la relation qu'elles entretiennent avec l'histoire de l'art. Malgré ses nombreux emprunts à l'art du XX[e] siècle, il semble que l'art numérique, dans son mode de diffusion, soit encore toujours trop attaché au présent. Sans mémoire, il semble toujours réinventer ce qui existe déjà sous une autre forme. L'histoire de la réinvention de l'art par la machine devrait commencer à s'écrire. C'est dans cette mesure qu'il est possible d'identifier la véritable révolution de ce nouvel outil qu'est l'ordinateur pour la création artistique contemporaine. □

FONDÉE EN 1995 DANS LA FOULÉE DE L'ÉVÉNEMENT D'ART ÉLECTRONIQUE INTERNATIONAL ET MULTIDISCIPLINAIRE (VOIR VIE DES ARTS, SPÉCIAL *ARTS ET NOUVELLES TECHNOLOGIES*, N° 160 ET WWW.ISEA-WEB.ORG), LA SAT EST UN LIEU DE CRÉATION MULTIDISCIPLINAIRE QUI AVAIT PIGNON SUR LA RUE SAINTE-CATHERINE. C'EST À CETTE ÉPOQUE QU'ONT DÉBUTÉ LES FAMEUSES SOIRÉES MULTIMÉDIAS ÉCLECTIQUES ET MULTIDISCIPLINAIRES DE LA SAT, MÊLANT PERFORMANCE, MUSIQUE ÉLECTRONIQUE ET PROJECTIONS VISUELLES IMMERSIVES. DEPUIS SA RELOCALISATION, EN 2002, SUR LE BOULEVARD SAINT-LAURENT, LA SAT SE PRÉPARAIT À UNE EXPOSITION OFFRANT UN PANORAMA DE LA RECHERCHE EN ART NUMÉRIQUE. CONCRÈTEMENT, L'ESPACE PUBLIC AU REZ-DE-CHAUSSÉE DE LA SAT EST UN IMMENSE LOFT SÉPARÉ PAR UN MUR COUPE-SON POUVANT ÊTRE ENLEVÉ AU BESOIN. LE SOUS-SOL DE L'ÉDIFICE A ÉTÉ AMÉNAGÉ POUR ACCUEILLIR DES ARTISTES ÉTRANGERS EN « RÉSIDENCE PROJET ». IL COMPORTE UN STUDIO DE SON ET DES LIEUX OUVERTS PERMETTANT D'EXPÉRIMENTER DIVERS PROJETS D'EXPÉRIMENTATION. L'ENDROIT EST DONC À LA FOIS UN LIEU DE PRODUCTION, D'EXPÉRIMENTATION ET DE DIFFUSION DE L'ART NUMÉRIQUE.

Jim Campbell
Memory / Recollection, 1990
Installation interactive pour deux caméra vidéo noir et blanc, cinq écrans CRT, un ordinateur 286 et électronique original
Collection SAT

EXPOSITION

ART&D

Société des arts technologiques [SAT]
1195, boulevard Saint-Laurent
Montréal
Tél. : (514) 844-2033
www.sat.qc.ca
Du 1er septembre au 2 octobre 2004