Document généré le 16 avr. 2024 06:46

Inter
Art actuel

Machins et machines
De 0 à 1

Alain-Martin Richard

Numéro 64, hiver 1996

Technonatures et virtualités concrètes

URI : https://id.erudit.org/iderudit/46486ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)
1923-2764 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Richard, A.-M. (1996). Machins et machines : de 0 à 1. *Inter*, (64), 20–21.

Tous droits réservés © Les Éditions Intervention, 1996

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

MACHINS ET MACHINES : DE 0 À 1

Un tunnel s'ouvre sous l'Atlantique à travers des milliers d'images issues des cultures du monde. Au fond du labyrinthe excavé à même la masse des icônes de l'histoire de l'humanité, j'invite une voix et un visage à Beaubourg, Paris, à me suivre dans le matériau opaque. Sur les coupes transversales nous verrons bondir dans nos écrans des lèvres de Marilyn, des fesses de RENOIR, des viscères de REMBRANDT. Plus loin, dans la coupe longitudinale, ce ne sera plus que moirage et psychédélisme. Ailleurs nous serons engloutis dans la lettrine d'un incunable ou dans un hiéroglyphe à tête d'Osiris. En périphérie dérivent des bêtes mythiques, des dieux avalés dans la conscience des peuples, des déchirures dans la trame végétale. Nous dérivons dans des matériaux denses ou gélatineux dans lesquels seule la voix permet de naviguer. D'ailleurs, ici le corps simple se branche uniquement par une manette qu'il tient dans la main.[2]

Le visage asiatique, projeté en quadruple exemplaire et en format géant, s'agite dans une vague de soubresauts. Amorce d'un mouvement, opiniâtre, la tête opine et toujours le geste se reprend, se décuple, exulte dans les basses saccadées et puissantes d'une percussion électronique qui souffle votre chemise. Projection vidéo où le corps, pourtant réduit à une simple tétralogie d'images syncopées, occupe tout le champ des perceptions dans un espace ahurissant de bruit : fiction visuelle dans les replis terrassés de l'œil, substance sonore dans l'ossature même du public. Chaque mouvement de la tête est inachevé et se reprend lui-même comme cherchant sa finalité, chaque mouvement est décalé sur l'écran voisin ou s'extrait de la raison en opposition au contre-mouvement du dernier écran. Il ne se passe rien que l'expectative d'un mouvement fini. Rien que la montée lente du désir et de la souffrance. Le corps, sinon comme matériau à manipuler électroniquement, n'existe pas.[3]

Elle ressemble à une ombre de Platon. Jeu de clair-obscur que *le corps distribue en fond ou en trame, sur un voile en avant ou en* tableau sur l'arrière-scène. On la sait branchée, prolongée par de savantes petites puces, de minuscules capteurs, de légers micros, de subtils émetteurs, projetée en direct dans quelque ordinateur boulimique où ses comparses redessinent son corps, tentent de lui trafiquer un destin. Elle se gonfle et mue. Mais la chenille ne se fait papillon qu'à l'intérieur de sa cage aux contours de puces, de lumières et de gigaoctets. Le corps, bien sûr, mais sans sa barbarie, contenu dans ce par quoi il croyait se polymorphoser, avalé dans ses outils. Soudain, s'invente le corps évanescent.[4]

« Nous avons élaboré un système de transfert qui permet d'alimenter l'ordinateur avec la carte de l'ADN contenu dans chaque cellule du corps. Nous avons aussi isolé des cellules de différentes maladies. En nourrissant l'ordinateur de ces données, il les transforme en un code musical où chacun des paramètres est constant. Ainsi, nous aurons une musique différente pour chaque humain, pour chaque maladie, pour chaque état modifié, pour chaque animal, pour chaque plante. » [5] Cela s'écoute agréablement. Par exemple, la musique du Sida a perdu ses basses et le rythme est plus vigoureux que la musique d'une cellule en santé. Le Sida ressemble à du piano africain.

La petite bête hybride de terre cuite et de capteurs est craintive. Dès qu'un visiteur s'approche, elle se referme. Elle s'ouvre, voit et entend seulement dans la solitude. Dès qu'elle perçoit un mouvement, entend un son, sent une chaleur, elle se referme sur elle-même : la proximité des humains l'effraie.[6] L'autre par contre, procède à l'inverse. Elle analyse l'espace, en évalue la configuration en tenant compte des perturbations constantes qui s'y produisent : des gens entrent et sortent, certains restent immobiles, d'autres circulent, etc. À force de réagir aux présences elle deviendra folle. Dès le troisième jour elle attaque et se rue sur tout ce qui bouge : il faudra la retirer. [7]

En plein écran, sur toute la surface du mur, des peaux se profilent. En déplaçant un curseur à l'aide de la souris, on fait s'iluminer des détails. Ces portions de chair, de poils, de cicatrices, de boursouflures, d'enflures, de brûlures renvoient à un extrait d'entrevue qui parle de ces traces sur le corps. Ceux qu'on entend ont d'étranges voix qui cafouillent derrière les grilles d'un asile d'aliénés à sécurité maximale. Les voix et leurs traces physiques inscrites dans des corps esquintés racontent de lourdes misères et d'immenses souffrances. La texture des supports informatique et vidéo, le volume de la projection, et jusqu'à nos timides interventions pour animer par la souris un bout de tatouage, un sillon dans le dos, chaque donnée de cette terrible fresque interactive nous inscrit dans l'intimité la plus profonde de ces individus. La formule de l'hypertexte permet des incursions dans chaque pore de la peau et en révèle l'histoire intime. [8]

... dans le cyberespace de la frénésie...

Interactivité, hypertexte, mouvement continu autogénéré, machines célibataires, images et voyages virtuels, transfert du corps dans des représentations inouïes sur des surfaces vides, sur des surfaces translucides, dans l'espace même. Émissions du corps et de ses musiques dans les circuits binaires. Les mécaniques aussi sont subjuguées par l'ordinateur qui pousse ses petits robots dans des constructions mémorielles de plus en plus puissantes. L'ordinateur — et désormais — a conquis un espace qui n'existait pas. C'est que tous les ingénieurs et les mathématiciens, tous les généticiens de la machine et du courant électrique ont dû forcer le réel à s'insérer dans le code binaire, fût-il à huit, à seize ou à trente-deux bits. L'analyse et l'encodage binaires du monde déterminent maintenant nos mouvements, nos réflexes, jusqu'à nos concepts philosophiques. C'est que ces puissants générateurs d'information peuvent trafiquer si rapidement toute la matière du monde qu'ils nous projettent violemment dans la vitesse.

...compriment la complexité du monde en puces-mémoires...

Tout se passe comme si les questions non résolues pouvaient enfin trouver leur exutoire ultime dans la négation du social. Les relations et interactions entre humains s'évanouissent à travers un filtre résolument machiniste. Les avantages en sont si évidents que même l'art s'y engouffre tout entier. En effet, la machine, ici, traite également et équitablement toutes les données ; à partir d'ordres précis, elle les analyse, les implante, les modifie, en génère de nouvelles, opère instantanément des chassés-croisés dans des masses qui sont, selon sa capacité limitée à comprendre, toutes identiques. Elle les ingurgite sous forme de langage machine et les régurgite en assemblage incompréhensible pour elle, mais essentiel pour nous : le mot, le son, l'image. Et elle ajoute la simultanéité.

ISEA95, par son colloque et sa programmation éclectique, reflète parfaitement le comportement boulimique des petits disques de la mémoire artificielle. Soudain, du 17 au 24 septembre 1995 à Montréal, tout se donnait en même temps. Accélération de l'intelligence aux tables rondes et aux conférences, accélération de l'intelligence à l'école Cherrier, accélération des particules au Spectrum. Des arbres de connaissance de LÉVY aux musiques génétiques de GENA, à travers ce singulier *Frenchman Lake* de DEMERS et VORN[9], partout la vitesse et le foisonnement. Et puis surtout, étrangement, l'absence d'interrogation morale et éthique sur la valeur de ces outils. Tous s'amusent, inventent des discours, racontent leurs prouesses techniques, affichent leur foi inébranlable en la binarité.

...éliminent ainsi la confrontation...

Aux interventions qui présentent l'humain comme une problématique, comme une donnée essentielle, on oppose l'immense pouvoir créateur (!) de la machine[10]. Dans les débats, chez ceux qui travaillent en recherche fondamentale sur la création *artistique* par ordinateur dans les universités, aucun ne doute un instant de ce qu'il fait. La masse glorieuse des inventeurs, des ingénieurs, des fabricants et des docteurs ès bits avance résolument sur l'autoroute des octets. Toute visibilité, toute création, tout champ d'exploration, toute question désormais passe par l'ordinateur et ses extensions sensorielles. L'incontournable présence du réseau planétaire finement tissé dans l'épaisseur des fibres optiques et des ondes relayées par satellites considère l'ensemble des données comme étant d'égale valeur.

...abolissent le corps...

Les machines célibataires de GRAUMANN, les bêtes autarciques de DEMERS et VORN, les soubresauts trépidants et hystériques de GRANULAR=SYNTHESIS, et jusqu'aux capteurs contraignants de CHOINIÈRE, tout cela va bien dans le même sens : une égalité absolue entre toutes les informations du monde. La science et la technique, comme système de mesure exacte et son application dans le quotidien, imposent au réel une poussée libérante qui nous désengage de la philosophie. Cependant, elle avale ce faisant le barbare et l'instable bête humaine.

Une rétrospective américaine, l'exposition *Outside the Frame,*[11] présente la performance à travers le corps observé sous quatre aspects :

a) l'identité et le corps, le sujet et l'objet, l'autobiographie ;
b) la temporalité ;
c) le lieu, le rituel, le spectacle ;
d) les données sociales et politiques, la culture des médias et la culture populaire.

Lors d'ISEA95, l'angle d'approche se situerait presque aux antipodes. Les corps deviennent des accessoires, des matériaux, de la matière à traiter, à manipuler. Ils s'abolissent dans des projections virtuelles et optent pour la transparence, ils se dispersent dans une image furtive sous l'Atlantique, ils se soumettent aux contraintes que leur imposent les puces sensorielles, ils s'attachent à des fils, à des fibres optiques, à des mécaniques perverses. L'humain se décompose dans des gouffres binaires qui lui révèlent des motifs internes jamais envisagés, des structures fabuleuses, des comportements empreints de mystères.

... et inventent une véritable machine de guerre d'un genre jamais vu

Les conflits se résorbent dans une zone sans tensions où toutes les cohabitations sont simultanément possibles. En abolissant l'objet même de nos désirs et de nos haines, en absorbant les territoires conflictuels où se déroule la survie, l'ordinateur ignore prodigieusement le biologique. Alors nous assistons, l'œil globuleux et irrémédiablement seuls avec l'écran fébrile, au pseudo-jeu de l'interactivité qui projette l'« intervenant » dans cette illusion de pouvoir.

C'est que l'informatique, dans ces applications multiples, isole et morcelle. Nous assistons à l'extrusion du corps social tel qu'on pouvait le concevoir jusqu'au début de cette décennie. Il n'y a plus de consensus par débat public, par partage d'une expérience commune, il n'y a plus cette définition identitaire basée sur la présence des corps. Les arts électroniques amènent les individus dans un territoire étrange qui fonctionne très bien sans nous.

Alors, dans ce nouvel isolement qui surgit dans tous les recoins du petit village Terre, la question du pouvoir[12] se pose de manière renouvelée et aiguë. Les lieux du pouvoir sont complètement déplacés, les institutions traditionnelles, qui jusqu'ici veillaient à la santé de la démocratie, caduques. Qui domine les médias et les outils de communication, domine en quelque sorte le monde. Ce sont ceux-là qui dirigent le monde et imposent leur vision du bonheur, sans avoir jamais à se soumettre au « vote » populaire.

Les diktats des nouveaux conquérants, ceux que James GOLDSMITH nomme lui-même les *prédateurs*[13], sont émis par Ted TURNER de CNN, Rupert MURDOCH de New Corporation ou Bill GATES de Microsoft. Ainsi, Daniel LANGLOIS de SoftImage, et accessoirement de Microsoft, se présente comme un artiste, et pourtant il ne situe pas son discours dans le champ de l'art, mais seulement dans le sens d'une maîtrise des outils informatiques et télématiques : « Les artistes peuvent bien sûr continuer à travailler avec les moyens traditionnels, mais s'ils ne sont pas présents sur Internet, ils n'existent pas. » Et vlan ! Ce n'est plus l'art qui importe, ou la politique, voire le social, mais seulement la circulation, seulement le spectacle, seulement la binarisation de l'univers. Alors et alors seulement, tout roulera bien, nous aurons enfin réduit le monde au concept de perfection, puisque parfaitement descriptible, parfaitement emmagasinable et éternellement disponible.

La conquête du monde passe donc par sa négation. Et dans cette saga d'une techno-nature en devenir, la chair est bien triste d'où l'on a évacué tous les sucs, jusqu'à la cyprine.

Alain-Martin RICHARD ®

1 Description de l'installation de Hervé GRAUMANN, Suisse, parue dans le programme détaillé d'ISEA95, p.72.

2 *Le tunnel sous l'Atlantique* de Maurice BENAYOUN avec l'équipe de Zone Productions de Montréal et ZA Productions de Paris, communication interactive entre deux bornes situées respectivement au Musée d'art contemporain (Montréal) et au Centre Georges Pompidou (Paris).

3 *Motion Control Modell 5* de GRANULAR=SYNTHESIS. Ce groupe autrichien travaille depuis plusieurs années à mettre au point un synthétiseur audiovisuel. Leurs résultats sont présentés dans une série intitulée *Modell*.

4 *Communion* d'Isabelle CHOINIÈRE est un travail chorégraphique multidisciplinaire qui tente de cerner les rapports entre le corps réel et le corps synthétique. Présenté à Champ Libre (Usine C), dans le cadre de la *Deuxième manifestation internationale Vidéo et Art électronique*.

5 Peter GENA et Charles STROM (USA) présentent *Musical Synthesis of DNA Sequences* : « Nous avons imaginé une forme de musique de l'ADN engendrée par ordinateur qui va chercher des paramètres musicaux physiologiques dans le code génétique.[...] Nous avons pu composer des œuvres musicales pour de nombreux virus, dont celui du simple rhume et du VIH. » (Extrait du catalogue ISEA95, p. 70.)

6 *Shy Exhibitionnist* serait en quelque sorte l'anti-performeur type : non humain, discret et solitaire. Une pièce de James HAGAN (USA).

7 *Petit Mal*, de Simon PENNY, est un appareil léger de captation de l'espace réel. Un « petit mal » en neurologie correspond à un égarement passager de la conscience.

8 *A Rehearsal of Memory* de Graham HARWOOD (UK). Une des installations interactives les plus puissantes présentées à l'école Cherrier.

9 Louis-Philippe DEMERS et Bill VORN (Qc) présentent le *Frenchman Lake*, un monde hypothétique rempli de machines autonomes qui fument, produisent du mouvement, s'alimentent de leurs propres déchets, récupèrent leur vapeur. Elles ressemblent à un peuple de cerveaux immobiles dans des cuves radioactives.

10 Le plus important champ de recherche actuellement porte sur le développement de systèmes erratiques où l'aléatoire pourrait s'exprimer.

11 *Outside of the Frame, A Survey History of Performance Art in the USA since 1950*, sous la direction de Robyn BRENTANO et Olivia GEORGIA, présentée du 11 février au 1er mai 1994 au Cleveland Center for Contemporary Art.

12 Sur toute la question des nouveaux pouvoirs, voir le « Manière de voir 28 » du *Monde diplomatique* : *Les nouveaux maîtres du monde*, novembre 1995.

13 James GOLDSMITH, homme d'affaires britannique, déclarait dans un entretien mené par Anthony SAMPSON de la télé suisse : « Sans les prédateurs, l'industrie mourrait, etc... »