

## Arts, technologies et relations hybrides Présentation

Grégory Fabre et Anaïs Guilet

---

Numéro 236, printemps 2011

Arts, technologies et relations hybrides

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/64176ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (imprimé)

1923-3213 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer ce document

Fabre, G. & Guilet, A. (2011). Arts, technologies et relations hybrides : présentation. *Spirale*, (236), 31–32.

# Arts, technologies et relations hybrides

PAR GRÉGORIE FABRE ET ANAÏS GUILLET

Comme l'ensemble de la société, les différents domaines de l'art ont été profondément transformés par les révolutions technologiques des dernières années. Lieu de toutes les convergences, l'art a sans doute été plus particulièrement sensible à l'avènement de ces technologies, jouant tour à tour le rôle de précurseur, d'acteur, de bénéficiaire, voire, selon certains, de victime. Bien entendu, le succès et l'utilisation croissante des technologies numériques — et en particulier d'Internet — ont eu pour effet de modifier les schémas de perception des œuvres. On ne peut plus créer, recevoir ou penser une œuvre de la même manière : les modes de relations et de rapports aux productions artistiques ont changé, suivant en cela, depuis toujours, l'évolution et le développement de la technologie. Des notions telles que la « circulation » et la « contamination » nous permettent aujourd'hui d'aborder les œuvres du numérique en tenant compte de ce mouvement de transformation qui apparaît comme le lieu où se joue de manière prégnante leur actualité. Parmi ces notions, l'hybridation — qui, bien entendu, n'a pas attendu l'arrivée du numérique pour informer notre compréhension de l'art — s'avère un outil essentiel à l'analyse de l'art contemporain. Ce n'est pas tant la forme hybride des œuvres qui importe, mais bien le processus même d'hybridation, depuis toujours à l'origine de la création artistique. « *L'hybride, élément révélateur et participatif de cette pensée de la diversité, s'avère dans ce principe — penser la rupture — constitutif d'un nouveau champ, comme une forme irréductible, car elle engendre des formes décisives et dans certains cas annonciatrices de gestes artistiques ou œuvres préfigurant de futures disciplines*. »

Les articles réunis dans ce dossier cherchent à explorer ce « nouveau champ », ces relations hybrides par lesquelles le domaine de l'art relève le défi posé par les technologies et propose une réflexion sur lui-même et sur le monde contemporain.

\* \* \*

La création et la production artistique suivent aujourd'hui un mode de circulation propre à un monde où les données s'échangent à une vitesse inconnue jusqu'ici, flux permanent d'information dont il est paradoxalement de plus en plus difficile de s'emparer. Le Web 2.0 est certainement l'exemple le plus probant de l'utilisation que nous faisons quotidiennement de ces technologies du flux : chaque jour nous lisons et écrivons des courriels, effectuons des recherches sur Internet, rédigeons des commentaires sur des

blogues. C'est ce qu'aborde Émilie Houssa dans une réflexion sur l'image qui prend sa source dans une lecture du *Spectateur émancipé*. À partir des propos de Jacques Rancière, elle montre à quel point les technologies ont modifié notre rapport à l'information. Ces transformations ont un impact fondamental à la fois sur l'acte créatif, sur la place du spectateur et sur la notion d'art elle-même. Le spectateur, confiné jusqu'alors dans des conventions pensées pour lui par les producteurs de médias traditionnels (télévision et cinéma, par exemple), devient sur la Toile acteur de son propre cheminement et témoin auprès des autres « spect-acteurs ». Le rapport à l'œuvre du récepteur est incontestablement modifié, comme le montrent Alice van der Klei, Émilie Grangeon et Laurent Lamarche. Ce bouleversement de statut n'est pas sans conséquences, car si d'un côté ce spectateur actif accroît au fil des ans son capital d'influences, il risque néanmoins de fragiliser son identité fraîchement acquise sur les réseaux en parsemant des informations le concernant au sein de plateformes qui ne sont pas toujours pleinement maîtrisées.

Les pratiques artistiques actuelles soulèvent aussi la question du temps, plus particulièrement la fugacité d'un présent qui engendre des discours parfois stéréotypés, comme le montre Samuel Archibald dans sa lecture du *Futurisme de l'instant. Stop-Eject* de Paul Virilio, chantre de l'« hypermodernité » pour qui l'hybridation est l'objet d'une peur du changement. Sans doute s'agit-il de savoir modifier les points de vue. C'est ce que souligne Gabriel Tremblay-Gaudette dans son compte rendu de l'essai de Kenneth McKenzie Wark, *Gamer Theory*, dans lequel l'auteur propose crânement un renversement tout original de nos conceptions : voir le jeu vidéo non plus comme une métaphore du monde, mais bien le monde comme une métaphore dégradée et imparfaite du jeu qui devient dès lors un nouvel outil d'interprétation de notre société.

« Déterritorialisation », « dématérialisation », « hybridation », c'est dans un certain déplacement que résident les enjeux des pratiques artistiques contemporaines. Dans la foulée des surréalistes, de dada, voire, plus près de nous, de certains arts de la performance, les frontières et les identités ont de plus en plus de difficultés à faire valoir leur nécessité. Si les frontières entre les disciplines sont plus incertaines que jamais, comme le rappellent Aurélie Tiffreau, Marianne Cloutier et Guylaine Massoutre, cette transgression des limites, ce passage des frontières, s'avère bien entendu un mode de pensée et de création qui offre aussi de nouvelles façons d'investiguer le monde, de nouvelles formes pour l'appréhender. Il ne s'agit donc pas, comme le souligne Lorella Abenavoli, d'une rupture avec le passé ou d'une abolition des pratiques antérieures, mais bien d'une façon d'envisager les médias issus des technologies numériques, réflexion ou mode de pensée qui ne signifie par pour autant le déni des formes et des modèles d'analyse préexistants.

Au final, les contributions de ce dossier cherchent à donner un bref aperçu de quelques œuvres hybrides qui, se déployant dans un état de « flux », tissent de nouveaux territoires plastiques et nous invitent à réfléchir aux processus de création artistique qui fraient aujourd'hui avec le numérique. ┘

1. Emmanuel Molinet, « L'hybridation : un processus décisif dans le champ des arts plastiques », *Le Portique*, 2-2006, Varia, Recherches, mis en ligne le 22 décembre 2006, <http://leportique.revues.org/index851.html>