

Vie des arts

6^e Symposium international des arts électroniques — ISEA 95 : Une redéfinition de l'art?

Jean-Pierre Le Grand

Volume 40, numéro 163, été 1996

URI : id.erudit.org/iderudit/53369ac

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN 0042-5435 (imprimé)
1923-3183 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Le Grand, J. (1996). 6^e Symposium international des arts électroniques — ISEA 95 : Une redéfinition de l'art?. *Vie des arts*, 40(163), 16–19.

Tous droits réservés © La Société La Vie des Arts, 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. www.erudit.org

6^e SYMPOSIUM INTERNATIONAL DES ARTS ÉLECTRONIQUES

En septembre 1995, *Vie des Arts* (No 160) a présenté un important dossier sur les principaux volets du 6^e Symposium international des arts électroniques. Deux rédacteurs de la revue reviennent ici sur quelques-uns des aspects remarquables de cette manifestation. En fait, autant pour Jacques-Bernard Roumanès que pour Jean-Pierre Le Grand, certains phénomènes présentés à cette occasion sont de nature à bouleverser radicalement les assises de l'art moderne. Par exemple, le court-métrage en boucle intitulé *The Way* de l'artiste polonais Tamàs Walicstry annonce, selon Jacques-Bernard Roumanès une révolution sans doute équivalente à celle qu'a suscité l'introduction de la perspective attribuée à Bonneschi au seuil de la Renaissance. Pour sa part, Jean-Pierre Le Grand relaie la pensée du théoricien anglais Roy Ascott pour lequel l'art télématique, en brisant la superficialité de la représentation, ouvre la profondeur de la téléprésence où l'esprit se substitue au corps affranchi de la gravité, de la matière, de la distance.

ISEA 95

UNE REDÉFINITION DE L'ART ?

Jean-Pierre Le Grand

Entre le *Tunnel* de Benayoun, où, à la rencontre l'un de l'autre, les publics français et québécois auront « creusé » électroniquement une myriade d'images de l'art, les (trop brèves) expositions collectives de l'École Cherrier et de la Galerie de l'UQAM, les performances, concerts de musique électroacoustique et, bien sûr, conférences, tables rondes et cybercafés, les quelque 100 conférenciers et 1000 participants d'ISEA 95 auront été soumis, du 17 au 24 septembre 1995, à un feu roulant d'idées, d'images et d'émergences de toute nature. Cyberféminisme, musique et ADN, intelligence et arts artificiels, son et secousses sismiques, métaphores du toucher—le symposium aura été la manifestation vivante tant de la richesse et de la vigueur de la communauté des arts électroniques que du problème qui nous attend tous: avec l'explosion des communications tous azimuts comment nager, comment ne pas se noyer dans ce vaste flux de données, d'informations et d'impressions? Comment faire

le tri, la synthèse? Plus que jamais, nous aurons besoin de ces fameux distillateurs de quintessence si chers à Rabelais!

Assisterons-nous à une (nouvelle) redéfinition de l'art? Sans doute, car l'art se conjugue de plus en plus avec science et technologies. Déjà, cette osmose produit un effritement des barrières, tant dans le discours que dans les préoccupations des artistes. Quant au public, il ne demande sans doute pas mieux que de suivre la même voie—pourvu qu'il arrive à se débarrasser d'une certaine idée de l'art. Parmi les temps forts d'ISEA 95, mentionnons—outre la performance fort attendue de Stelarc—celles, purement oratoires, des Kroker, Sterling, Pesce, Ascott et de Kerckhove: elles auront démontré à l'envi que si l'on communique par ordinateurs interposés, le verbe se porte encore haut et fort, merci.

Cyberflesh Girmonster
Linda Dement





En un sens, le fait le plus marquant d'ISEA 95 logeait peut-être dans les interstices de l'événement: une communauté jusque-là plutôt virtuelle a pris conscience d'elle-même pour la première fois, et s'est reconnue dans l'événement selon la directrice générale, Monique Savoie. Coïncidence? Le siège social d'ISEA, précédemment aux Pays-Bas, s'installe à Montréal. Sous l'égide notamment de Monique Savoie et d'Alain Mongeau, directeur du programme d'ISEA 95, la Société des arts technologiques, comme elle s'appelle désormais, tiendra régulièrement des colloques, rencontres et expositions dans un Marché Bonsecours complètement revampé. Un atout de taille pour Montréal

IAN HAIG À NOUVELLES TECHNOLOGIES NOUVEAU DÉTERMINISME

Les « nouveaux » médias électroniques, notamment du côté du graphisme assisté par ordinateur ouvrent des possi-

bilités fabuleuses. Mais celles-ci ne seraient-elles pas d'ores et déjà subrepticement restreintes hypothéquées par les fameuses configurations « par défaut », qui influencent et orientent le travail?

BRUCE STERLING VIE ET MORT DES ARTS TECHNOLOGIQUES

Aussi éphémères que la haute couture, les « nouvelles technologies » se portent fraîches et vieillissent mal. L'incessante succession des versions « améliorées » conforte ce que Sterling appelle la version *Whig* de l'histoire des médias, où le mieux se substitue sans cesse au bien et où la désuétude se mesure en termes de mois, voire de semaines. Pourtant, l'histoire de la technologie n'est pas plus objective que l'histoire tout court: d'excellentes solutions sont oubliées pour des raisons purement économiques et stratégiques. Ainsi, des systèmes d'exploitation et des marques entières tombent sous la loi d'airain du marché. Avec des conséquences diffi-

cilement mesurables, par exemple sur les individus et les communautés qui ne peuvent maintenir le tempo. Et qu'arrive-t-il des oeuvres significatives dont les supports sont abandonnés et tenus pour morts?

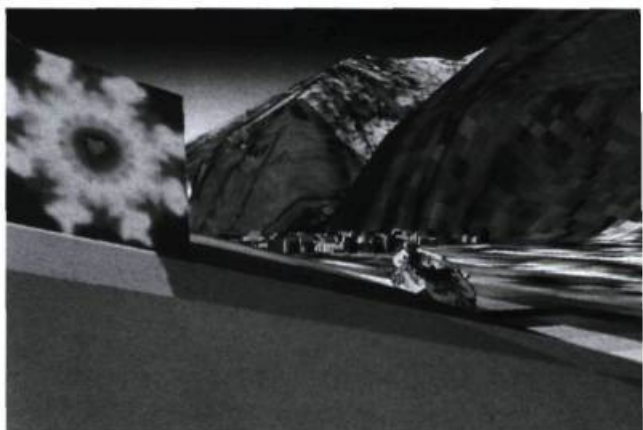
ROY ASCOTT ESQUISSE D'UNE TYPOLOGIE

Outre sa vision, un des fondateurs de l'art de réseau propose de classer les arts numériques comme suit: 1. Les oeuvres sur support traditionnel traduites en numérique (inévitavelmente des sous-produits); 2. Les oeuvres numériques qui voient encore l'autre comme simple « regardant »; 3. Les pièces (installations virtuelles?) où l'écran devient terrain d'interaction, d'expérimentation et d'exploration interactives, et qui n'existent que « sur le réseau, par et pour le réseau ». De sérieuses remises en question en perspective...

LES KROKER ET PESCE TECHNO-LYRISME ET VISIONS DU FUTUR

Un indice de la fusion des arts et des technologies: les discours à haute teneur poétique sur et à partir des technologies et des mondes qu'elles instaurent. Les Kroker sondent l'univers technologisant et le retournement de l'intérieur, question de voir si nous y sommes et d'essayer d'apercevoir le monde de demain, avec ses pièges et ses possibilités. Quant à Pesce, l'enflammé créateur du VRML (*virtual reality modeling language*), son langage mystique et quasi cryptique frise par moments celui de la Pythie grecque, dont les paroles hermétiques livrées au cours d'une transe révélaient, une fois décodées, les germes de l'avenir.

Crossing
Stacey Spiegel



ROY ASCOTT

DU SPIRITUEL DANS L'ART... TÉLÉMATIQUE

Jean-Pierre Le Grand

« En tant qu'artistes qui voyageons vers le 21^e siècle, nous nous tournons à la fois vers les galaxies et les recoins les plus reculés du cerveau.[...] Du point de vue artistique, nous évoluons vers une culture de la bioélectronique, vers la cyberspiritualité, vers une architecture intelligente et vers des systèmes complexes, dotés d'une conscience et de la capacité de s'auto-organiser. »

Roy Ascott fait partie des principaux théoriciens et pionniers des arts de réseau. Mentionnons entre autres *Télénoïa*, réalisée en 1993, et *La plissure du texte*, réalisé en 1983 dans le cadre de l'exposition Électra, au Musée d'art moderne de Paris, qui relia 14 points dans le monde dans la co-création collective d'un récit « non-linéaire, indéterminé et imprévisible ».

UN ART QUI SE MEURT

Pour Ascott l'art télématique, comme il l'appelle, est en totale rupture avec celui qui l'a précédé. « L'art occidental, essentiellement préoccupé de représentation, de la surface des choses, d'apparences, peut-il avoir la moindre pertinence dans une culture fondée sur les systèmes, où les notions d'apparition, d'émergence, de complexité et de transformation jouent un rôle clé ? » demande-t-il, très critique à l'égard de l'art et de son « système » : « Cette préoccupation pour la représentation a permis de mettre l'art au service des idéologies, celles de l'Église et de l'État, qui entretiennent une idée mécaniste du réel comme une grande pièce d'horlogerie dont les mouvements seraient réglés par un déterminisme rigide. C'est cet art des apparences qui véhiculent les boutiques, les galeries, les musées et les revues d'art chic. C'est l'art international, et cet art-là se meurt. »

Quand il dit que « les questions de représentation ne nous intéressent plus », sans doute Ascott vise-t-il moins la représentation comme telle que les réflexes qu'elle déclenche, réflexes nourris par des canons séculaires de la représentation classique : immuables, ils se veulent à l'image d'un monde solide, « réel », totalement exempt de paradoxes et de contradictions – bref un monde qui aurait dû être balayé par la relativité et la mécanique quantique. On pourrait dire que les artistes se battent contre cet héritage depuis plus d'un siècle, mais peut-être un médium et un langage artistique radicalement nouveaux sont-ils nécessaires pour nous en affranchir.

LA BEAUTÉ FAIT PEAU NEUVE

Aux yeux de Roy Ascott, seul l'Internet peut vraiment satisfaire ce qu'il appelle « notre profond besoin d'indétermination, d'ouverture, d'interactivité et de transitivité. Ni haut, ni bas, ni intérieur, ni extérieur, ni centre, ni circonférence. Pas de surface, que de la profondeur. » Et de se réapproprier des termes longtemps évités par les artistes parce que jugés piégés : « Ce qui rend beau à couper le souffle un monde en réseau (...) c'est qu'il donne lieu à une fusion des représentations qui rend possible le flux et le reflux des significations et la transformation sémantique des incertitudes et des ambiguïtés. »

Ascott estime que la technologie amplifie, enrichit nos pouvoirs de perception. Elle nous permet, avec le réseau, de découvrir la présence à distance, la téléprésence. Or, une fois le corps réparti, dématérialisé, désincarné, l'idée que nous nous faisons de nous-même se transforme radicalement, d'où la nécessité pour Ascott de repenser la définition de l'humain : sa dimension prépondérante, désormais, est celle de l'esprit, virtuellement affranchi de la gravité, de la matière, de la distance, sans que tout cela soit réservé, comme on le dit parfois, à une élite éduquée ou fortunée. « Le réseau s'étale, se développe et couvrira un jour la planète entière, jetant entre individus, cultures et économies des ponts essentiels, comme aucune technologie et aucune idéologie n'a encore réussi à le faire. »

FRATERNELLES ÉTREINTES VIRTUELLES

Loin de craindre le pire, Ascott estime le réseau porteur d'énergies libératrices. « Il ne s'agit pas de marketing néo-capitaliste mais d'aspiration spirituelle au sens où l'entendait Teilhard de Chardin. » L'artiste des réseaux prédit d'ailleurs une nouvelle donne de notre mode de vie tout entier : foyer, vie familiale, ville, architecture, loisirs. Bien sûr, notre façon de penser et notre idée de la nature sont appelés à se décentraliser pour évoluer vers un mode réticulaire. « L'art est avant tout une question de conscience et, faute d'une dimension spirituelle, il ne peut que s'atrophier. L'artiste qui oeuvre au moyen des technologies numériques doit toujours se poser la question : l'étreinte télématique est-elle porteuse d'amour ? »

LA NOUVELLE PERSPECTIVE

Jean-Bernard Roumanes

Essayer de se représenter mentalement une chose simultanément de deux points de vue opposés. L'opération n'est pas irréalisable ; virtuellement du moins. Comme le prouve l'image animée (court métrage en boucle) *The Way*, de Tamàs Walicstry, Polonais, artiste du virtuel. Elle a été présentée à l'exposition MULTIMÉDIALE, lors du 6^e Symposium international des arts électroniques (ISEA), à Montréal, en septembre 1995.

Au premier regard, *The Way* présente une perspective banale : la vue d'un petit bourg quelconque avec ses deux rangées de maisons bien alignées. L'extraordinaire de cette image tient à... son impossibilité : le point de fuite, l'horizon, se trouve ramené au point de vue, l'oeil du spectateur. C'est dire que le spectateur – tout en conservant son point de vue propre – voit les choses d'un point de vue autre que le sien ; en l'occurrence celui situé (presque) exactement à l'opposé, sur la ligne d'horizon. Là où, par définition, il lui est impossible d'être placé. En d'autres termes, le dispositif perspectif de *The Way* met le spectateur dans une situation de « double vue » lui permettant à la fois d'être où il est, tout en situant simultanément son regard n'importe où ailleurs ; y compris à l'opposé le plus opposé d'où il se trouve : à l'infini.

Or si une chose est impossible c'est bien celle de se trouver dans deux lieux

OU LA FIGURATION CONCEPTUELLE

différents en même temps. L'ubiquité, même conceptuelle, reste hautement problématique. La solution est que le spectateur, qui bien entendu reste où il est réellement, puisse se situer ailleurs virtuellement, n'importe où, là où un dispositif numérique lui permettra de « naviguer ». Autrefois, on naviguait en idées, désormais on peut naviguer en images... et qui plus est, partager ces images. De quelle sorte d'image s'agit-il alors et en quoi consiste leur nouveauté?

À l'inverse de la perspective centrale traditionnelle, *The Way* présente volontairement une vision inversée du réel. Ainsi, plus un objet est loin, une maison par exemple, plus il apparaît gros ; plus il est près, plus il semble petit et tend à disparaître puis disparaît effectivement à mesure que la caméra bouge en s'avancant. Mais le point le plus saisissant — et ce n'est pas le moindre paradoxe — est que la référence du dispositif, son « point fixe » en quelque sorte, soit le mouvement. Ici, il s'agit d'un coureur suivi par la caméra et situé dans trois positions différentes par rapport à la ligne d'horizon. Un coureur, normalement, se déplace en suivant une trajectoire. Là, il se meut mais...reste sur place. Comme si son effort n'arrivait pas à produire un déplacement, tandis que les maisons qui, elles, devraient paraître fixes, fuient devant nos yeux dans un beau mouvement d'ensemble ; on dirait une chorégraphie de majorettes rondelettes défilant à l'envers...

IMAGES IMPRÉVISIBLES

Qu'on s'arrête à y penser un instant, cette vision inversée de la réalité, mieux, cette « organisation du renversement », tout cela était pensable bien sûr mais relevait jusqu'alors du domaine de l'*imprésentable*. L'ubiquité restait une vue de l'esprit. Avec le virtuel quelque chose change. Décisif. Une bonne partie de l'univers conceptuel jugé jusque-là imprésentable cesse de l'être ; en mathématique comme ailleurs. Peu à peu, la pensée pure, la pensée sans image, la pensée abstraite accède à la représentation. Je ne dis pas *tombe* dans le représentable mais bien *accède* à la représentation, à la figuration, à l'image, car de toute évidence il

s'agit d'un supplément. Et l'on parle alors ou bien de représentation de contextes imagés de manière programmée, entièrement artificielles donc, ce qu'il est convenu d'appeler les « images de synthèse », ou bien l'on parle de représentations de contextes réels, photographiés ou vidéo-graphiés, entièrement recomposés et redonnées sous forme d'images numériques, pour fin de combinaisons virtuelles, comme c'est le cas pour *The Way*.

Si je poursuis l'analyse de *The Way*, je suis obligé de constater que ce que je vois réellement est faux (faussé, illusoire ou impossible dans le sens de non représentatif du réel concret), tandis que ce que je conçois *virtuellement* est vrai ou, « imageable » sur un mode informatique. Nous entrons ainsi avec cette génération d'images nouvelles, d'images virtuelles, dans ce qu'il me semble plus précis d'appeler la *figuration conceptuelle*. Celle-ci représentant en tout état de cause, un gain esthétique et épistémologique non négligeable. En effet, il s'est imposé en art comme en science un puissant préjugé qui lie intelligence et abstraction et qui, jusqu'au virtuel du moins, incitait à penser que les idées les plus scientifiques ou les oeuvres les plus artistiques étaient aussi les plus pures ; c'est-à-dire les moins susceptibles de recevoir une représentation. D'où l'abstraction d'un discours se complaisant de plus en plus dans son élitisme et son ésotérisme, d'où le désintérêt du « grand public ». D'où le discrédit de la métaphore en science et de l'image en art au profit de l'idée, d'où le discrédit parallèle, historique, de l'art dit figuratif au profit de l'art dit abstrait. Ironie mise à part, il va falloir tourner cette page et de l'histoire des idées et de l'histoire de l'art. Les images numériques non seulement mettent un point final à une querelle absurde, mais surtout montrent avec une puissance de démonstration passablement irrésistible, à quel point elle a toujours été dérisoire. Enfin, en faisant ressortir leurs intérêts réciproques, ces images expliquent mieux qu'aucun argument la nouvelle alliance des arts et des sciences, encore impensable il y a vingt ans. On n'avait pas vu cela depuis la Renaissance !

UNE VISION CONSTRUITE

Ainsi, ce que l'on aperçoit lorsqu'on regarde une image engendrée par un dispositif virtuel n'est donc pas tant dans ce que l'on voit que dans ce que l'on *conçoit*. Et il ne reste plus qu'un dernier pas à franchir pour accepter l'idée qu'en réalité, on ne peut pas voir mais seulement concevoir l'imagerie virtuelle. Celle-ci n'étant pas induite de la réalité concrète par une expérience des sens, mais déduite — par une expérience de conscience — d'une programmation numérique plaquée sur nos sens et jouant le rôle d'interface entre le réel et la connaissance que nous pouvons en avoir.

Or, comme cette programmation, qui ne cesse de se perfectionner de logiciels en logiciels, utilise pour la représentation géométrique de l'espace le même dispositif de base — la perspective — infiniment multiplié par les possibilités de l'ordinateur, on aboutit à deux conclusions : 1. La vision sensorinumerique produite par les nouvelles technologies électroniques est l'héritière directe du dispositif imaginé par les peintres de la Renaissance ; c'est bien le même lunette cognitive 2D-3D, même s'il s'agit d'une version hypersophistiquée. 2. Nous entrons irréversiblement dans l'ère de la figuration conceptuelle, avec des conséquences incalculables. Et, dans la mesure où la même illusion esthétique et cognitive qui dure depuis maintenant cinq cents ans vient de redémontrer sa primauté sur toute autre vision avec une puissance de moyens accrue, on est en droit de se demander si cette vision perspective n'est pas devenue, comme le langage mathématique par exemple, l'avenir d'une illusion définitive : l'impossibilité désormais admise de voir autrement le monde qu'à travers une vision construite.

Un dernier point. Ne serait-il pas logique de s'attendre alors à voir surgir parallèlement au formalisme virtuel une esthétique autre la complétant, plus subjective, plus près du corps physique ? À côté de cette esthétique de l'information, une esthétique de l'incarnation ? Quelle belle perspective ! □