Document generated on 07/13/2025 5:11 a.m.

Inter
Art actuel

L'injusticier des bits, la robotique artistique

Martin Jozet

Number 64, Winter 1996

Technonatures et virtualités concrètes

URI: https://id.erudit.org/iderudit/46509ac

See table of contents

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)
1923-2764 (digital)

Explore this journal

Cite this review

Jozet, M. (1996). Review of [L'injusticier des bits, la robotique artistique]. *Inter*, (64), 35–37.

Tous droits réservés © Les Éditions Intervention, 1996

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/

Je crains le vide surtout lorsqu'il se cache.

Il n'en demeure pas moins que le ou les arts électroniques n'existent pas. D'un côté, il y a l'art assisté par ce code binaire extrémiste, de l'autre, il y a l'expérimentation électronique : gossages, testages, distanciations timides des techniques des autres médias. Au fond, je me serais tu si ses organisateurs avaient divisé l'événement en deux, le premier joignant les artistes et les conférenciers (hormis D. LANGLOIS) et s'appelant :

Événement International d'Art Électronisé

le second, regroupant le reste :

Symposium International d'Électronique Inutile

(Artisanat et ordinateurs 101)

C'est une simple question de termes. Je m'excuse pour avoir pris cela personnellement, mais l'art n'est pas une bébelle qui « flashe », surtout lorsqu'elle ne veut rien dire d'autre.

L'outil qui tue

La vedette flotte, fend les vagues, aborde avec une fausse candeur qui lui est propre (mais ne justifie pas le coût du billet). Bruce STERLING[1] se met aussitôt à causer de la mort des médias. Énumérant divers défunts du monde artisanal/tique, tels que le Chronophone et la Lanterne magique sous le joug du cinéma, il en vient au quipu[2] qui, aujourd'hui, est absolument dénué de syntaxe et ne peut servir qu'à la décoration, à l'évocation, ou à la fabrication de paniers de basket-ball. Cette comparaison sur l'imminence de la mort des systèmes actuels de communication aura été d'autant plus claire lorsqu'un auditeur, aux prises avec un microphone inefficace, aura contre son gré démontré que la parole franche comme la langue française sont des médias désormais décédés.

Et si, pour bien des artistes et philosophes, la muséabilité d'une œuvre est synonyme de sa mort, celles présentées durant l'événement n'auront, pour la plupart, jamais cette occasion, devant rendre l'âme précocement, pour autant qu'elles en aient une; peu sont réfléchies dans leurs significations, l'artiste, ayant été hypnotisé par l'outil, devant en profiter comme d'une nymphe nomade qui passe avant qu'il ne soit dépassé, surpassé, contrecarré par une puissance supérieure en mémoire, en vitesse, en possibilités (notons que cela est également valide pour l'artiste), réduisant son investissement.

L'outil, menant l'artiste par le bout du nez au-delà duquel il ne voit pas plus loin, il le surpasse et, soumis, l'artiste devient un technicien de l'outil en question et s'enferme alors dans la réalisation d'effets typiquement esthétisants.[3]

Devant l'instabilité et le remplacement de ces médias par d'autres, l'artiste qui ne s'assujettit pas à l'objet et demeure créateur et penseur est, selon Chea PRINCE[4], « davantage assisté par (des) ordinateur(s) qu'électronique ». Les œuvres présentent alors la vraie nature de leurs créateurs, peu importe(nt) leur(s) discipline(s), renfermant celle(s)-ci dans une calamité de rapport trois pour quatre en superficie; le résultat aurait été possible par l'utilisation du médium originel, sans la possession du petit gadget non intégré à l'œuvre qui en fait le nec-plus-ultra de l'art actuel tel que, faut-il le dire, la notion d'interactivité (s'étant, avec le temps, intégrée à la terminologie de la notion de nausée) qui jouit dans l'acte de création d'une popularité sans bornes. Ses sujets postillonnent le divertissement comme enragés par la mode plus qu'ils ne parlent, omettant de proposer une réflexion, une vision, un discours, une position, en dehors de la soumission à l'inanité. Néanmoins, elle attire l'intérêt spectatoriel, à raison d'un débit individuel lent, si son usager adhère, et rapide, s'il décroche avant d'avoir décodé non pas l'œuvre, mais l'interface de l'outil la générant. S'il adhère, donc, à cette dernière, il poursuivra si elle l'intéresse, puis la mémorisera en l'expérimentant et, à la longue, blasé, finira par observer l'œuvre qu'il sous-crée lui-même et pensera éventuellement aux raisons d'être extra-ludiques de la création devant laquelle il a eu le temps de se faire prescrire trois paires de lentilles cornéennes. Seraient-ce là les degrés de lecture de ce type d'œuvre ?

Pourtant, cette interactivité se veut une distanciation du spectateur et de l'artiste par rapport à leurs rôles dits traditionnels, l'artiste conservant à peu près son rôle tout en élargissant les possibilités de transmission d'un message et « suspendant temporairement la vie de son œuvre »[5], le spectateur s'activant et élargissant ses horizons artistiques, amusé. Surprise ! L'artiste ne parvient parfois plus à faire le point sur ce qu'il déclare par un travail, se retrouve généralement avec le même thème principal que ses confrères expérimentant l'interactivité – et j'ai nommé l'analogie et, s'il suspend la vie de son travail, il en suspend malheureusement aussi souvent le sens; tandis que le récepteur, contre une hernie du tendon interphalangien de l'index et une minime hypertrophie du deltoïde droit, se retrouve avec une absence chronique d'activité imaginaire, essentielle pour la survivance artistique du génie, du changement, de la transformation.

Oh ! pardon... J'avais oublié que nous habitions un monde parfait.

SAINT-EXUPÉRY, priez pour nous.

Les enjeux de l'art électronique sont encore à définir. Ce symposium présentait, outre les jeux interactifs, des peintures mouvantes, des livres illustrés informatisés, des vidéos dont le débit et le découpage des plans sont gérés par l'usager, des catalogues analogiques[6] et, pire encore, des mises en abîme de peintures, de sculptures présentées, représentées et compilées sur disque dur.

Un exemple de compilation analogique figure dans l'inventaire de boules que fait Claude GAÇON dans *Gaçon Schafft Ordnung 1-99, Version X*. Plusieurs boules sculptées différemment sont disposées sur une table. Sur les murs de la pièce se trouvent des affiches descriptives variées d'un plus grand nombre de boules et, enfin, sur Mac, leur catalogue complet. Il ne s'agit pas d'une référence volontaire à KOSUTH[7] mais plutôt, comme le déclare GAÇON, de « classifications mettant en relief l'aspect physique des Objets face à leur pendant médiatisé, le concret chevauchant l'indescriptible ».[8] Cet indescriptible dont parle GAÇON relève de ce même schnuïsme[9] péremptoire et technique dont se servaient tous ces analogistes, et c'est le calcul qu'effectue l'ordinateur, d'après les relations qu'il peut observer entre différentes données lui ayant été précédemment dictées. La redondance entre les boules physiques/liens que forme entre elles le spectateur et les boules classifiées/liens que forme entre elles l'ordinateur participe à cette confrontation entre le travail et l'indolence de l'imaginaire. Mais tout de même, ce catalogue m'aura permis de choisir une boule afin de décorer ma chambre à baiser et de laisser l'ordinateur juger des deux autres qui s'y associeraient le mieux.

« La peinture et la sculpture de la Renaissance n'ouvraient pas une fenêtre sur le monde, mais en déposaient les éléments dans un coffre-fort et, comme telle, la réalité virtuelle ne semble pas s'exclure de cet encloisonnement. »[10]

Les disciplines artistiques auront développé des codes de langage leur étant propres, quittant les sphères de la représentation subjective pour élaborer une forme discursive spécifique à leur médium. Si l'image cinématographique, par exemple, ne fit à l'origine que capter un mouvement réel pour le détemporaliser, comme le firent toutes les disciplines à leur (re)naissance, elle s'éloigna de ce champ scientifique par l'élaboration du montage, de l'ellipse, d'effets scéniques et de codes que la réalité virtuelle, pourtant représentatrice de ce fictif art électronique, ne possède pas, malgré ce que Char DAVIES peut en penser. En fait, elle transpose dans un contexte vulgaire les éléments de langage des autres arts et les institutionnalise sous le nom de l'outil, de sorte que la formule langagière qui lui soit à ce jour propre est le C.I.P. Son seul code de langage est actuellement le C.I.P., quoiqu'elle devrait en développer d'autres assez rapidement.

Un « morphème » à capter, qui n'appartienne à aucun autre médium, serait cette capacité fascinante qu'ont les systèmes électroniques de *sauter* à tout bout de champ, donnant à l'œuvre terminée mais sur le point d'être présentée une dimension angoissante : l'artiste pouvait souffrir d'un trac terrible en angoissant des spectateurs/observateurs rejetant la création; Maintenant, l'ordinateur peut se joindre à eux ! Puisque les fabricants insistent pour que nous soyons aux prises avec cette défaillance, il serait souhaitable de l'intégrer à nos travaux.[11]

Contradictions computées

Daniel LANGLOIS, ce fondateur de Sotte-Image et suceux de bits contre la réputation de qui je désirerais porter atteinte (ce qui serait inutile puisqu'elle est déjà terriblement avilie), aura déçu le public en le prenant pour un groupe de trisomiques de son espèce en vadrouille. Figure québécoise de marque dans le domaine ci-revu et exposé, LANGLOIS est, comme beaucoup d'entre nous en cette belle province, dépourvue de couilles. Sans entrer dans la paraphrase politico-économique, je soulignerai cependant, pour ces ermites qui ne connaîtraient pas ce *frog* cent pour cent bœuf hormoné de solutions pécunières, qu'il aura vendu ses idées au manoir Microsoft contre une bouchée de pain au sésame gargantuesque et le noble titre de « premier directeur des technologies supérieures du groupe de technologies supérieures aux consommateurs ».[12] Que signifie toute cette agressivité superlative ?

Le public accourut assister à la conférence donnée par le pionnier sur le paradigme des systèmes auteurs. Après avoir fait part de sa lassitude à habituellement circonférer en anglais, l'homme fit un abrégé de son curriculum vitae puis fit place à une bande annonce vantant, d'un vocabulaire restreint appartenant à ces diplomates du brainwash, la douce douceur des douces images imagées issues de l'imagination de sotte-image. Par cette jolie métaphore, LANGLOIS aura ensuite annoncé, l'air de rien en balançant un pendule, la sortie imminente d'un PC devant « révolutionner le monde de la création artistique » et effectuant, grosso modo, le travail des logiciels de Silicone Graphics à un prix d'achat populaire, de sorte que « personne ne pourra encore dire que la réalité virtuelle est un outil inaccessible de bourgeois ».[12]

Pour tenter d'être compendieux, cette apparition de Ronald McDonald lors d'une réunion gastronomique se sera déroulée vers la fin du symposium et l'assistance, brûlée par la surcharge sensorielle déployée dans les précédents jours, n'y a probablement vu que du feu. J'ai loué la digne providence universitaire de m'avoir appris à sécher des cours, entraînement sans lequel je ne vivrais plus que dans l'anxiété de la sortie de ce PC, vénérant LANGLOIS pour avoir aidé à la création de dinosaures et de fantômes plus vrais que vrais, non pas dans des longs métrages, mais dans votre environnement direct. Dans le cas où le paradigme des système auteurs s'appelle SOTTE-IMAGE, alors moi je suis méglomane premier et je ne peux que critiquer justement, Na !

Si monsieur Sotte-Image camoufle derrière des apparences un vendu du marketing, les SHAOLIN WOODEN MEN (Hommes de Bois Shaolin) semblent procéder de façon contraire. Vu mon irréparable absence de culture, j'ai cru, à l'arrivée de ces personnages de pixels composés, être témoin d'une micro-révolution puisqu'ils tombaient à pic au milieu de cette surabondance multisensorielle, comme quatre comprimés d'acide acétylsalicylique voulant soulager ma cervelle emmitouflée, comme celle de tous alors, dans une membrane de phosphore.

Et cela d'abord avec ce jeu vidéo (*We Are Sound*, école Cherrier) à la console d'arcade, où l'ambiguïté règne à ce point que l'on peut se demander si nous sommes bien le contrôleur de ces personnages (mais lequel ?) rudimentaires, rustiques, apparemment d'un design nippon, qui s'enflent la tête pour aller capter/percuter des symboles et pictogrammes simples que lance à la volée un gros bonhomme.

Puis dans ce vidéo-clip (Ohar, Cinéma électronique du Cinéma Parallèle) où, toujours dépourvus de larynx, les quatre protagonistes dansent inhumainement sur une musique techno de pointe percutante, voire horripilante tant elle foudroie l'esprit.

Dans les deux cas, ces petits personnages déclarent scripturalement qu'ils sont son, affirment ne jamais être ce que nous pensons qu'ils sont, soutiennent qu'ils ont pour mission de reconstruire l'environnement sonore afin de préserver l'imagination.

Mais leur message m'apparaît, avec *Ohar*, dans une clarté orgasmique. Que j'aie projeté de tels propos dans une publicité fut possible à cause de l'écœurement réceptif auquel je fus soumis à ce moment-là, quoique présentement, il m'apparaît encore certain que les SWM combattent le feu par le feu. Par le biais de cette pièce instrumentale synthétique qui vous enveloppe cardiaquement et engloutit l'attention, mais surtout par leurs gestes peu sophistiqués, leurs expressions minimales, les trames sur lesquelles ils défilent, les SWM échappent à une provenance culturelle identifiable (hormis celle du présent) ainsi qu'à l'appropriation de significations directes.

Vous êtes conséquemment sensoriellement enrobé, cherchant à comprendre ce que cette agression signifie, lorsque, en plusieurs langues, ils vous rappellent que votre imagination doit être préservée, qu'ils sont là pour s'en charger, mais que nous nous tromperons toujours sur leur compte, ce qui ressemble assez étrangement à ce que nous retenons de chaque primeur dans le domaine de la Réalité virtuelle, de son apparition à sa disparition. Assez ironiquement, la réflexion posée en matière d'imaginaire afin de compléter le message est intense mais n'aboutit jamais : le harcèlement audiovisuel est trop fort, même si la musique et l'image sont montées en boucles simples et nous laissent, en principe, tout le temps pour imaginer ce que bon nous semble, ce qui pourrait être un déclic en réponse à cette proposition.

Les SWM démontrent, peut-être à leur insu[13], que ce médium en devenir qu'est l'électronique virtuelle nous déconditionne de la réflexion, ce qui pourrait sembler profitable à l'imaginaire parce que cela nous permet de nous investir dans des sphères libres de structures mais, en un résultat contraire, nous nous laissons voguer passivement dans l'absence de travail cérébral. Les conditions de ce médium poursuivent les effets végétatifs que la télévision et l'industrialisation du cinéma ont pu avoir sur leurs consommateurs réguliers et cherchent peut-être à rejoindre ceux qui ne le regardent pas. Mes frères, partageons ce jardin irradiant de délices enveloppantes avec nos semblables les PDS[14] et laissons les maîtres de l'hégémonie computée gérer la monnaie internationale et les ressources naturelles. (Pfff ?)

Thomas BAYRLE, Francfortois, secondait cette mention avec *Superstars*, un court vidéo de synthèse visionnaire présenté en ce même Cinéma électronique, où le spectateur fond sur des visages jusqu'à leur source moléculaire, composée d'écrans sur lesquels joue un seul programme. Le traitement sonore ramène la pensée, le cri intérieur à la bande sonore de ces mêmes émissions. « Tu es ce que tu audio-visualises » : moins que pas grand-chose; vision pathétique de la Société de Loisirs Passifs, synonymes de vérité.

Dans *HelioCentrum*, de Jason WHITE et Richard WRIGHT, une esthétique extravagante ramène poétiquement Louis XIV et ses acolytes dans un tableau animé de toiles d'époque et d'ornementations baroques cybernétisées. Les idées de grandeur du Roi-Soleil sont remises sur la table de même que les pensées critiques formulées à son endroit par ses contemporains. Ce documentaire effectue un parallèle avec le démocentrisme des réseaux télématiques, ne serait-ce que par cette phrase historique de FÉNÉLON qui, après avoir constaté la misère et la famine du peuple découlant de la générosité démagogique du monarque, lui déclare : « Sire, c'est l'État dans lequel vous êtes ». Associées au patchwork de champs vallonnés à lisières incandescentes d'or visibles à la toute fin de la bande, ces réflexions démontrent le plausible trajet de la société sous le règne des télécommunications démocratiques.

Dans ce même ordre d'idées, *Hacking The Future*, peut-être encore plus manifeste, était performé au Cabaret Électronique du Spectrum, haut lieu de repos pour les technocrates abrutis par le contenu de leur journée et le contenant des exposés. Sa première partie vit sur scène les KROKER (Arthur et MariLouise) s'en donner à cœur-désenchantement dans la prose poétique d'une nomenclature cybernétique recyclée faisant plus qu'évoquer le style technoparanoïaque cynique et sombre que l'on peut retrouver chez Laurie ANDERSON, Anne CLARK et admirer gratuitement tous les jours sur mon visage. Steve GIBSON, qui leur donnait, barricadé derrière ses consoles et claviers, courant et sautant partout soit pour s'évader, soit pour faciliter l'aération sous son kilt, un rythme dont ils se foutaient carrément, faisait figure d'adolescent autistique né d'un couple *weirdo-country* dont le père arbore une guitare dont il ne joue plus. Cette image valait à elle seule toutes les autres accompagnant leurs élocutions. Anachroniques dans le genre, leur discours était pourtant plus justifiable et actuel que celui des soi-disant avant-gardistes de la technocratie artistique imminente.

Le Dr Eric McLUHAN, citant peut-être son frangin, définit le robot comme étant « cette personne qui s'adapte parfaitement à son environnement technologique ». Or, l'artiste serait pour lui « un chercheur/travailleur des zones de l'ignorance, passant tout son temps à entraîner sa sensibilité et son *multilinguisme* »[15]. Et la cible de l'artiste, toujours selon lui, serait le robot.

Chose farfelue, la première définition semble convenir à la majorité des exposants, et la seconde, à la grande partie des visiteurs (ne participant pas à l'événement), ces intrigués mésadaptés. (Ils auraient participé, autrement.)

Les Intérêts Électronisés Anachroniques presque électroniques

À des lieues de l'interactivité technocratique, Haruo ISHII proposait *Hypertouch: Body as Media* (Hypertact : le corps-média), une installation simple composée d'un écran et de senseurs. Quand le fluide énergétique corporel est en circuit fermé lorsqu'en contact avec un senseur, il propulse à une vitesse effrénée une banque d'images fondues les unes par rapport aux autres sur l'écran dans notre direction. En principe, elle nécessite une boucle composée de deux personnes et, si la technicité y est fortement présente, l'œuvre n'en est pas moins humaniste. Nous la devenons, puisqu'elle dépend de nous pour exister, qu'elle vient à nous plutôt que de nous attirer en elle, afin de nous rappeler ce que nous finissons par oublier, envahis par cette technologie soi-disant interactive qui fait de nous le médium du médium, les véritables exécutants, dominés de façon technologiquement chronique.

Comme un directeur des effets spéciaux pour un *Godzilla Revival*, Maurice-Georges DYENS demandait à l'observateur de risquer son appareil de vision contre des images holographiques (de cartes modernes, entre autres) sur des aquariums où séjournaient, calfeutrés, des résidus d'environnement géologique brûlant sous la tension d'éclairs et d'abasourdissants tonnerres.

Hervé GRAUMANN laissait R*aoul Pictor cherche(r) son style*. Ce petit personnage antipathique et existentialiste, entre deux séances de piano, vous crachait, du PC qu'il habite, une œuvre quelconque tirée de sa banque de données. Une belle suite à la *Merde d'Artiste* en conserve.

Tamás WALICZKY, avec *The Walk*, cette œuvre antévinciesque animée que l'on a déjà rêvée, inverse les lois de la perspective sur trois coureurs déjantés autour desquels, subjectivement, le monde bouge.

Simone SIMONS et Peter BOSCH, avec *Krachtgever* (Celui qui revigore), auront créé une installation de vingt-huit caisses en bois jointes par des ressorts horizontaux et verticaux de métal. Des moteurs oscillateurs contrôlés par ordinateur provoquaient des réactions sismiques sur les caisses et leurs contenus variés. Le son émis dépendait de la fréquence des oscillateurs, permettant une cacophonie ordonnée, une orchestration chaotique vibrante et cinglante, évocatrice.

ou non

Atrium Verra, événement satellite de l'ISEA, présentait plusieurs artistes de la copigraphie (ou copy-art). Aucun ordinateur, aucun écran en vue, aucune prétention à l'art électronique, mais plutôt la volonté de produire des images par des nouvelles technologies.

Daniel HOGUE oublie ces images et utilise directement l'outil dont il se sert : l'ampoule cathodique, dont il fait une bouteille jetée à l'océan, placée dans un aquarium dans lequel on peut parvenir à lire le message d'une poésie, d'une force des mots et des idées peut-être sans équivoque, ce qui explique que je ne puisse en dire plus, sinon que si l'ampoule fut un jour *plogguée*, l'œuvre quant à elle est *ploggable* : toutes ses parties se soutiennent dans une accessibilité qui n'est ni redondante, ni vulgaire.

Jean-Pierre GAGNON poursuit un *work in progress* baroque, traitant de l'effet Méduse et du mythe de Persée comme symbole de désir, l'œil comme étant l'expression même, qu'il avait entamé à Chicoutimi. La démonstration qu'il fit à certains visiteurs de son « hologramme naturel » tient du sarcasme face aux aspects bourgeois et surtout gadgetesques de certaines technologies nouvelles, tout en donnant au spectateur la folle et horrifiante malchance de s'imaginer un instant reproduit en trois dimensions à ses pieds : cet hologramme est une immense lentille qu'il fait tourner sur un miroir.

Martin JOZET ♦

BOSCH-SIMMONS

12. À ceux qui pourraient avoir envie de compresser leur esprit artistique et de le rendre « virtué », la commercialisation de ce saurien est prévue pour l'été 1996 par la fantastique firme Microsoft et il devrait se vendre aux environs de deux mille dollars l'unité. Faites donc plaisir à Bill GATES et relancez la philosophie autochtone en démontrant que les caméras ne sont pas les seuls appareils voleurs d'âme.

13. Je devais apprendre, tout en rédigeant ce texte, que SHAOLIN WOODEN MEN (SWM) est un groupe de musique techno-pop australien composé de membres anonymes qui tiennent à le rester. Ayant réalisé un album éponyme en 1994, puis un second (*The Hungry Forest* (La forêt affamée)) en 1995, ils entameront bientôt, si ce n'est déjà fait, une tournée mondiale durant laquelle ils ne devraient pas plus se dévoiler réellement.

14. PDS : Patate De Sofa

15. Conférence sur *Les Outils de la créativité*, 21 septembre (le docteur Eric McLUHAN est consultant).

16. Ibidem.