

ETC



L'art des possibles

Louise Poissant

Number 46, June–July–August 1999

Arts médiatiques et enjeux esthétiques

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35470ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Poissant, L. (1999). L'art des possibles. *ETC*, (46), 8–13.

L'ART DES POSSIBLES



Louis Bec, *Kremastiktore*, 1993. Images de synthèse.

On peut rester perplexe devant les réalisations des arts médiatiques ou à la perspective d'intervenir soi-même dans un parc d'équipements atones et inodores, dans une jungle de connexions numériques et impalpables. En quête de déconstruction, l'artiste formé aux savoir-faire classiques et à la sensibilité moderniste imbue de toute l'histoire de l'art et est déconcerté devant l'absence, pour ne pas dire le vide de contenu de formes d'art encore mal définies. Un peu comme s'il s'agissait de créer à partir de rien, avec des formules et des éléments inconnus. Mais ces formes d'art, qui réorientent le sens de l'activité artistique, maintiennent cependant un lien de continuité avec l'histoire de l'art et ce, bien au-delà de ce que l'on pourrait soupçonner au premier abord. En

effet, les arts médiatiques sont héritiers de l'entreprise de déconstruction menée par la modernité, en conduisant à ses derniers retranchements la réflexion qui y était engagée. Ils renouent par ailleurs avec une inscription très ancienne de l'art dans la vie, et c'est ce que je souhaiterais montrer ici.

Trois figures de l'artiste

Trois composantes concourent à définir le profil de ces artistes qui se présentent eux-mêmes comme des expérimentateurs. D'abord, ce sont des SDF comme le dit avec humour l'artiste français Louis Bec, des artistes sans discipline fixe. Ils empruntent tantôt aux savoir-faire les plus



Eduardo Kac, *Teleporting an Unknown State*, 1994-96. Installation interactive télématique reliant par Internet le Contemporary Art Center, New Orleans, à divers lieux dans le monde. Photo: G. Pasoganon.

traditionnels comme le dessin, tantôt à la logique de la programmation, sans parler des multiples échanges avec le cinéma et la vidéo par l'animation, avec l'architecture et le design par la création d'environnements virtuels, avec la biologie et la génétique par les diverses approches d'art génétique, à la sculpture par les installations et les interfaces qu'ils trafiquent.

C'est dans cet esprit que Louis Bec a réalisé toute une série d'œuvres à classer dans une « hypozoologie » et mettant à contribution diverses disciplines impliquées dans la recherche en AL (*artificial life*). Il croise des données biologiques touchant la morphogénèse et le comportement moléculaire et animal avec des procédures algorithmiques. Il combine ainsi des approches en vue de déborder la zoologie naturaliste, de la boursouffler en la contaminant par des considérations et procédés en provenance d'autres disciplines. Avec beaucoup de fantaisie, il crée de nouvelles formes de vie adaptées à une esthétique de l'exubérance et de la profusion : transformant l'atelier d'artiste en laboratoire ou plutôt en ferme, pour reprendre son expression, cultivant des réalités artificielles et élevant toute sorte d'organisme virtuels.

Souvent, ces artistes ne travaillent pas seuls. En ce sens, ils se rapprochent assez de ce que les Américains désignent sous l'étiquette de *film maker*, qui dirige toute une équipe d'artistes où chacun contribue de façon déterminante à l'ensemble. L'artiste des arts médiatiques est rarement le seul exécutant de son œuvre. En revanche, il doit être sensible à chaque composante et maîtriser assez bien chacune des dimensions de la production. En cela, il reste fidèle à la tradition des Leonardo, des Bach, etc., qui expérimentaient avec les pigments ou contribuaient à la facture de leurs instruments.

Cette exigence d'acculturation à chacun des procédés impliqués dans la réalisation de l'œuvre amène à

considérer le second aspect, le couplage homme-machine dont parlait Gilbert Simondon, pour préciser le statut de l'instrument dans ce processus. Si c'est la machine qui dessine ou qui calcule les interpolations entre deux images pour produire l'effet de morphe ou d'animation, qu'en est-il du rôle d'artiste ? Les ordinateurs sont certes bien plus que de simples outils, et se rapprochent plutôt du partenaire sinon du compagnon. À la fois mémoires et créateurs d'images, il leur arrive d'engendrer littéralement les formes attendues par l'artiste à partir de données comportementales, comme cela se produit lorsque celui-ci fournit les paramètres de texture, de résistance, de format que l'ordinateur interprète et convertit en forme ou en objet animé. En cela, le couple artiste-ordinateur reproduit et exhibe le destin actuel de l'humain, appelé à combiner le biologique à l'artificiel, l'animé et l'inanimé. « L'homme et le monde sont faits d'une même chair », disait Merleau-Ponty. Les arts médiatiques s'appliquent à nous le faire sentir.

Books of Change, de Timothy Binkley, illustre avec humour certains aspects discutés ici. L'artiste demande aux spectateurs d'apporter un objet ou la photo d'un objet fétiche avec lequel ils souhaiteraient fusionner. L'ordinateur calcule toutes les images intermédiaires, qui forment une animation lorsqu'elles sont réunies et déroulées rapidement sous la forme d'un *flip book*.

Le troisième aspect du rôle d'artiste concerne le croisement ou la conjonction des positions d'artiste et de spectateur. De plus en plus de dispositifs restent muets et insignifiants si le spectateur n'intervient pas. Si certains dispositifs ménagent une place modeste au spectateur qui se contente d'appuyer sur un bouton, d'autres œuvres ne pourront pas advenir, ou n'ont littéralement pas de sens sans l'apport ou la performance de l'intervenant. En littérature électronique, on parle du *lauteur*, terme calqué sur



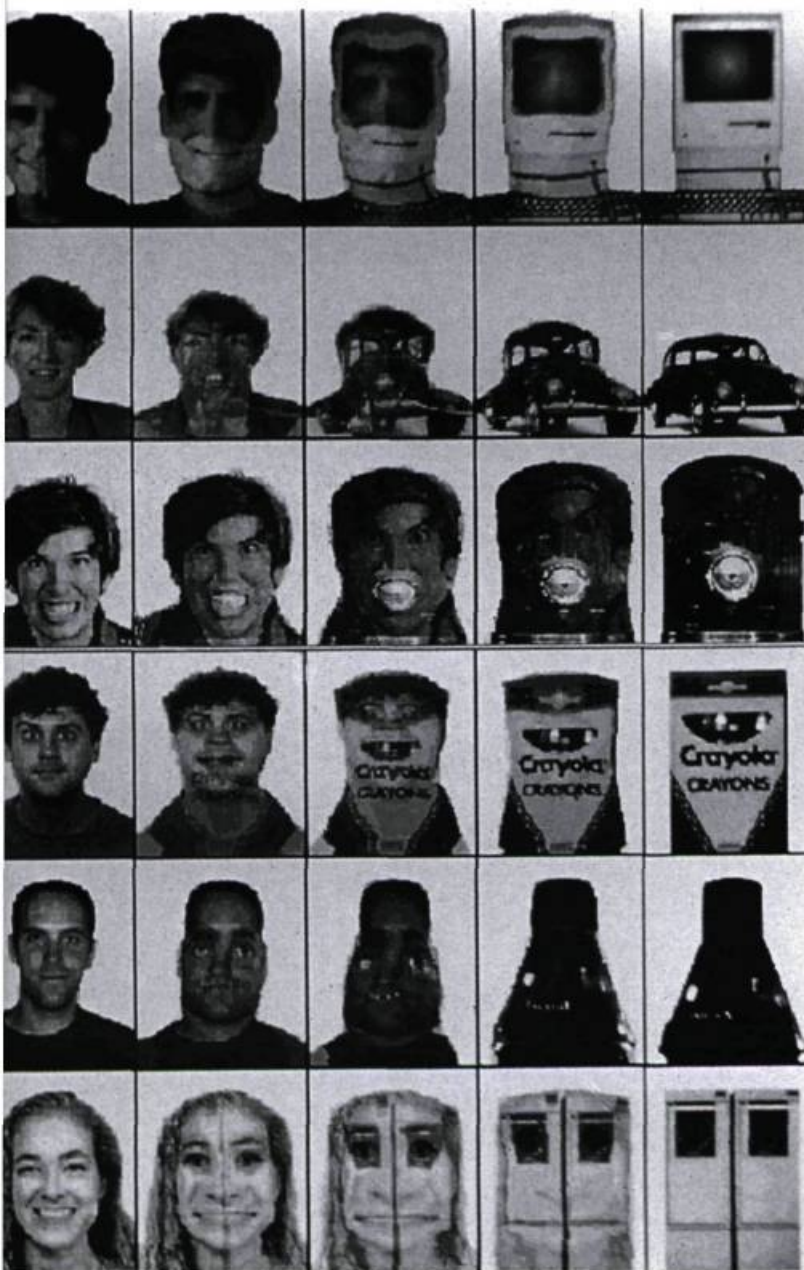
le *wreader*, condensant dans un mot valise les rôles de création et de réception. Georges Dyens parle de « spectateur » pour désigner le même phénomène dans les arts visuels. Certes, cette idée n'est pas neuve. Déjà, Duchamp avançait que « ce sont les regardeurs qui font les tableaux ». Ce qui est différent dans le contexte médiatique, c'est que l'œuvre repose précisément sur cette mise en relation, sur cette connexion entre les partenaires, faisant de l'artiste un rôle distribué, comme le dit Roy Ascott, un initiateur de projet repris et réinitié par l'intervenant suivant. Un peu sur le modèle de la rédaction des « cadavres exquis ». Un peu aussi sur le modèle de la danse ou de la musique dans les cultures où ces manifestations ne sont pas des spécialités impliquant la notation musicale, la virtuosité, les intermédiaires, les lieux de diffusion spécifiquement artistiques. On faisait plus de musique, dit-on, avant la radio, avant que ça ne devienne une affaire de spécialistes.

Ginette Daigneault a participé et initié plusieurs projets de cette nature. *Entre mères et mondes* représente assez bien cette notion d'artiste distribué. Cette œuvre est

le résultat d'une correspondance iconique entretenue avec une artiste hollandaise autour des notions de décontextualisation et de recontextualisation d'informations visuelles appartenant à des territoires différents. Lot Wouters avait envoyé une photographie de sa mère, sur laquelle elle avait superposé des éléments architecturaux de la ville d'Amsterdam. Ginette Daigneault a intégré cette image dans la partie gauche de *Entre mères et mondes*, ne laissant apparaître que quelques fragments dans son image. Les deux mères se sont ainsi retrouvées face à face, chacune dans son monde, la mer entre elles. Cette image sera revue et transformée par chacune des artistes, tissant entre elles des couches d'histoires et d'images.

Enjeux esthétiques

On réalise combien le rôle de l'artiste devient le pivot de toute la démarche des arts médiatiques. Et quand on parle de révolution dans ce contexte, en accentuant la rapidité des changements, on occulte ou on oublie l'essentiel d'une révolution : le fait que le pouvoir change de mains ou qu'il



Timothy Binkley, *Books of Change*, 1993. Images produites par ordinateur.

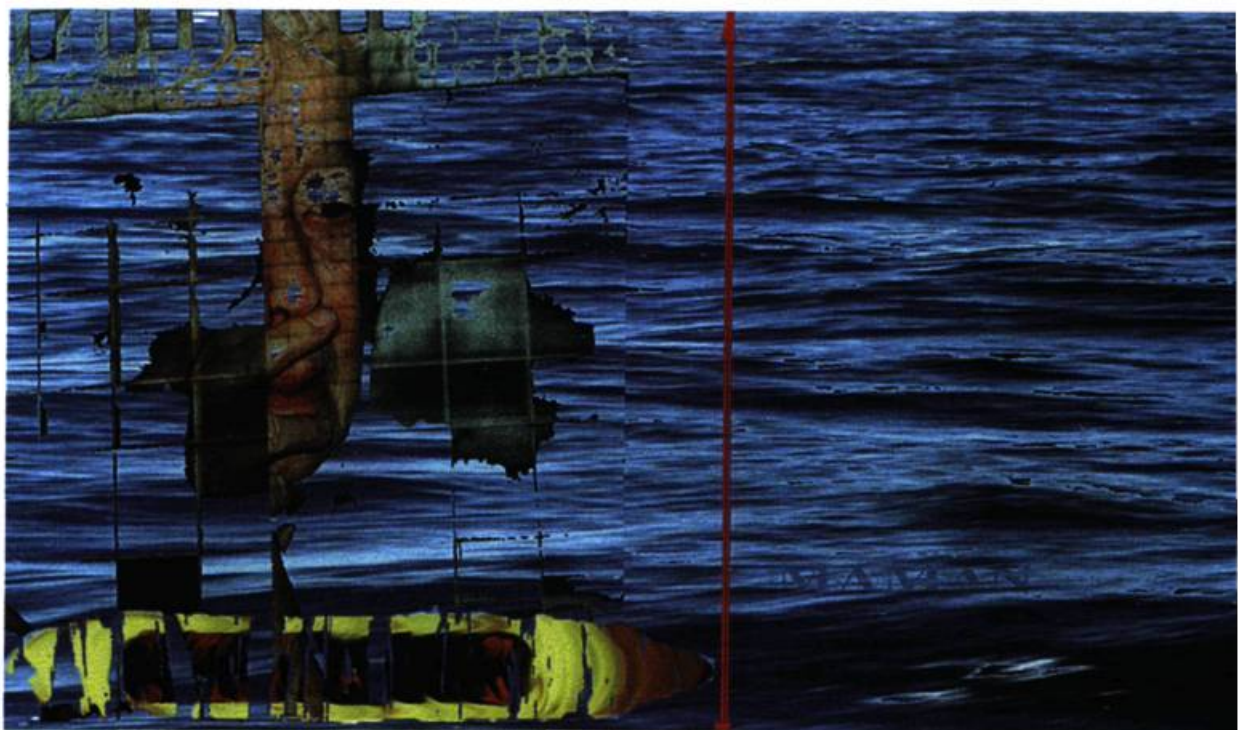
se distribue autrement. Et c'est précisément de cela qu'il s'agit en arts médiatiques. L'interactivité n'est que l'une des figures de ce transfert. Il y en a bien d'autres, à commencer par le fait que le spectateur devient dans bien des cas le moteur et le dépositaire du sens et du rythme de l'œuvre.

Le spectateur se sent lui aussi investi, peut-être plus que jamais dans l'histoire de l'Occident, du désir et de ressources pour s'exprimer dans des formes artistiques. Il veut et peut faire des images, monter ses vidéos et ses bandes sonores. Il est mieux équipé techniquement et psychologiquement pour s'approprier et produire ce qu'il va consommer. Toutefois, il est peu probable qu'apparaissent un grand nombre de Mozart dans ce mouvement d'ouverture. Non parce qu'on ne rencontrerait plus ce genre de talent aujourd'hui. Sur le nombre, il ne peut manquer d'y en avoir; mais la mise en réseau qui s'annonce sera moins propice à l'identification héroïque soutenant les génies.

L'intervention déterminante de l'artiste dans ce processus consiste à amener le spectateur à s'identifier au rôle

de créateur, à devenir agent, celui qui agit comme disaient les scolastiques. Plusieurs phénomènes annoncent cette reconversion de l'art. Le désinvestissement de l'objet au profit du processus, l'exploration de diverses formes d'immatérialité, la préférence pour les installations éphémères et les événements axés sur la connectivité, l'interactivité et la multiplication des intervenants ne sont que quelques manifestations de cette tendance.

Une œuvre très poétique d'Eduardo Kac, un artiste brésilien-américain, illustre plusieurs aspects de cette nouvelle tendance. Dans *Teleporting An Unknown State*, il a imaginé de faire pousser une plante à partir d'une graine déposée sur un lit de terre, dans une salle obscure du Contemporary Art Center, à New Orleans. Un seul rayon de lumière en provenance du plafond éclairait la semence, puis la plante. Ce rayon provenait d'une projection d'images vidéos numériques retransmises depuis divers points du monde où des individus braquaient leur caméra numérique sur le ciel afin d'en capter la luminosité à retransmettre. Un dispositif de vidéoconférence a permis la téléportation de ces particules lumineuses, qui assuraient



Lot Wouters, *Free Associate*, 1999. Série d'images numérisées, retouchées par ordinateur et transmises par Internet.

