

**Inter**  
Art actuel



## Intersale

Guy Sioui Durand

---

Number 63, Fall 1995

Arts et électroniques

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/46534ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

Sioui Durand, G. (1995). Intersale. *Inter*, (63), 57–59.

# INTERSALE

Guy

SIQUI DURAND

**Imaginer les mutations technologiques hors du moule unidimensionnel de l'industrie et des loisirs suppose une interactivité critique. Voici donc quelques bribes chaotiques pour anarchistes des « subcultures » fascinés par la technoculture.**

« *A year here and he still dreamed of cyberspace, hope fading nightly. All the speed he took, all the turns he'd taken and the corners he'd cut in Night City, and still he'd see the matrix in his sleep, bright lattices of logic unfolding across the colorless void... No girl? Nothing? Only biz, friend artist?* »<sup>1</sup>

<sup>1</sup> William GIBSON, *Neuromancer*, Ace Book, 1984, p. 4-5.

## Art fiction

Dans un sombre sous-sol du quartier Saint-Roch, s'active un grand brûlé. Jean-François réfléchit devant l'écran bleuté de son nouvel ordinateur, équipé du nouveau microprocesseur P6.

Machinalement il porte la main à sa joue.

La sensation lui est toujours étrange au bout des doigts. C'est que la texture de son visage recompose un tissage hybride de peau artificielle fabriquée en laboratoire.

Il y a à peine une heure, il assistait à la conférence d'ORLAN à Québec. Cette artiste française a entrepris la transformation de son corps par chirurgie esthétique. Elle a elle-même présenté le vidéo d'une de ses chirurgies-performances.

« Ça ne concerne que l'enveloppe. Superficiel. Reconversion dans la performance du désir de pérennité, identique à la fonction commémorative du monument sculptural », pense-t-il. L'artiste retarde.

Pour le moment, il attend, branché sur Internet. Jean-François tente de communiquer avec June Aoum, un sourd qui vit en Corée. Il l'aperçoit bien, dans le cadrage à gauche de l'écran de son portable multimédia.

La communication est cependant au neutre. June Aoum a un problème. Les électrodes connectées à ses nervures cervicales sont parasitées. Il a beau ajuster méthodiquement le capteur de sonorité qu'il porte à la hanche. Sans succès. Le programme de transmission de sons que lui amplifie son implant cochléaire aurait-il des ratés? Peu importe, il voit.

Ce matin, il avait visionné le premier long métrage de fiction, *Johnny Mnémorique*, de l'artiste multimédia américain Robert LONGO, réalisé à partir du script de William GIBSON. Beaucoup d'effets spéciaux. Agaçant.

Il se doute que Jean-François veut l'entretenir de l'éclatement multimédia de son compatriote Robert LEPAGE. Ce dernier vient de produire le remake filmique *Le Confessionnal* pour le festival de Cannes. La version originale du film avait déjà été tournée à Québec par le grand maître Alfred HITCHCOCK dans les années cinquante. Clin d'œil au centenaire du cinéma? Mais LEPAGE a aussi orchestré la scénarisation visuelle du show de Peter GABRIEL pour sa dernière tournée mondiale. Et voilà qu'il crée *Hiroshima*, une œuvre théâtrale « in progress » dans plusieurs villes européennes et nord-américaines (dont Toronto) pour commémorer le cinquantième anniversaire de l'entrée du monde dans l'ère de la destruction atomique.

Jean-François s'apprête à lui transmettre les trois créations, directement par l'ordinateur qui a tout numérisé. Vivement la fibre optique et ces nouveaux microprocesseurs puissants et rapides, s'avoue-t-il.

Un troisième larron vient se joindre à cet embryon de réunion interactive en réseau. Né à Longueuil sans orbites oculaires, Marcel est aveugle. On lui a raconté sa dernière microchirurgie. L'infiltration par ses vaisseaux sanguins des yeux artificiels de corail que récemment des ophtalmologistes lui ont implantés bougent et sont saisissants de réalisme. Ça n'enlève pas l'obscurité.

Il préfère un autre type de délire.

Étonné un temps par le récit de ces photographies en trois dimensions que l'on appelle hologrammes et qu'un artiste comme Georges DYENS a contribué à propager au Québec, on lui parle maintenant « d'images du futur », d'environnements virtuels, interactifs. Il s'imagine plutôt Robocop, Terminator et autres cyborgs de la science-fiction romanesque et cinématographique. Il en braille.

Heureusement que d'autres dialogues le stimulent. Il correspond sur l'inforoute avec ces spécialistes californiens qui œuvrent sur un prototype d'œil-caméra. Les neurosenseurs étant mis au point, les signaux pourraient retraduire ce qui est filmé puis numérisé sur microprocesseurs. Que le signal vienne des canaux satellites ou de caméscopes domestiques, quel registre d'expansion du voir s'annonce? C'est risqué mais fascinant. Il est un cobaye partant. Il faut qu'il en parle aux autres.

Dans la chambre exigüe, une main frôle l'épaule de Marcel. À la froideur de la texture, il sait bien qu'il s'agit de sa compagne Ginette. Elle l'a touché des doigts de cette étonnante prothèse connectée neurobiologiquement qui a remplacé son bras amputé. Sensibles à la chaleur et au volume, les extrémités ébauchent des sensations.

Ginette aime la danse et la performance.

Bien qu'elle ait lu les articles sur le ballet multimédia d'Isabelle CHOINIÈRE, ce sont les performances de l'artiste australien STELARC, qui utilise un bras virtuel couplé aux ordinateurs, caméra et images lasers, qui l'intriguent. Elle avait pu le voir en action chez Obscure en 1993. Ce centre d'artistes est devenu depuis le protagoniste du vaste projet Méduse axé sur l'art multimédia à Québec.

## Qui sont ces personnages ?

Éclopés ? Première vague de cyborgs ? Marginaux aux sensibilités latentes ? Jusqu'à maintenant aucune technique, aucune discipline, aucun centre, même expérimental ou parallèle, ne pouvait les admettre dans sa normalité. On ne les voit ni ne les entend guère dans les grands colloques de l'industrie, des institutions et des artistes de la vidéo.

## Des clients virtuels ?

Depuis l'avènement de la téléphonie, nous sommes entrés irrévocablement dans l'ère des communications globales. L'arrivée prochaine de l'an 2000 laisse effectivement poindre des technologies compensant les déficiences du corps, depuis les organes jusqu'aux fonctions cérébrales de l'intelligence.

Les pistes déferlent : carburant à hydrogène, supraconducteurs thermiques, nanotechnologie, images virtuelles, prothèses bio-organiques, ordinateurs qui dialoguent, biomatériaux et manipulations génétiques, etc. On s'approche maintenant des sensibilités neuroprothétiques et des intelligences artificielles définissant une mesure humanoïde de l'air du temps. Au point que certaines expériences rejoignent ces zones psychiques déterritorialisées que l'on considérait jusqu'à présent comme des domaines fermés aux autistes et aux schizophrènes.

Cyber<sup>2</sup> est devenu le dénominateur de l'agenda global du XXI<sup>e</sup> siècle. Hors du microprocesseur numérisant, de la fibre optique, de l'ordinateur multimédia et d'Internet il n'y aurait point de salut identitaire, individuel au collectif<sup>3</sup> !

## Des créateurs rebelles sur le « superhighway cyberspace<sup>4</sup> » ?

Les Jean-François, June Aoum, Marcel et Ginette métaphorisent ces usagers « subculturels » qui vivent dans leur chair et leurs neurones ce nouveau langage, cette promesse de mutation issue de la littérature science-fiction. Certains performeurs, vidéastes et poètes leur ressemblent.

La création, ce n'est pas nouveau, rôde dans les zones suspectes. C'est comme si les étranges attracteurs d'une version postmoderne des *machines désirantes* imaginées déjà en 1972 par DELEUZE et GUATTARI deviennent opérationnels.

Une conviction commune les aimant hors-codes. Ils sont prêts de créer des configurations inédites et des « défonces intelligibles », autres que ludiques et superficielles, en œuvres dans ce « cyberspace » artistique.

Certains diront avec raison qu'il manque le fric, le gros fric — il va aux gouvernants et aux institutions. Pas nouveau ce clivage...

Il faudra pirater les codes d'entrée sur les serveurs à un demi-million\$/pièce, les détourner, les retourner, triturer ces savoirs et leurs applications hautement sophistiquées dont les marchands du ludisme ont mis en vente les premiers balbutiements. Pas irréalisable. La mémoire doit s'aviver.

<sup>2</sup> Ces néologismes puisent pourtant aux lointaines racines grecques. Par exemple, le mot « cyber » signifie : « gouvernail », « gouverner ».

<sup>3</sup> Une des dernières déclarations officielles du Premier ministre du Québec, Monsieur Jacques PARIZEAU, à titre de ministre de la Culture, aura été d'acquiescer à l'inforoute électronique en déclarant : « le maintien de notre identité passe par l'inforoute ». Le ministre donnait alors le feu vert à ce rapport qui insistait sur « la nécessité de répandre cette culture de l'information ». Est-ce une inondation d'informations ou une amorce d'expansion pour nos concepteurs et pour la diffusion de nos contenus ? » (*Le Devoir*, juillet 1995).

<sup>4</sup> Philip ELMER-DEWITT a défini en ces termes le « cyberspace » pour le magazine *Time* : « Cyber space encompasses the millions of personal computers connected by modems — via the telephone system — to commercial online services, as well as the millions more with high-speed links to local area networks, office E-mail systems and the Internet. It includes the rapidly expanding wireless services: microwave towers that carry great quantities of cellular phone and data traffic; communications satellites strung like beads in geosynchronous orbit; low-flying satellites that will soon crisscross the globe like angry bees, connecting folks too far-flung or too much on the go to be tethered by wires. Someday even our television sets may be part of cyberspace, transformed into interactive "teleputers" by so called full-service networks like the ones several cable-tv companies are building along the old cable lines, using fiber optics and high-speed switches. » (*Times*, printemps 1995, p. 8).

<sup>5</sup> Les romans d'espionnage et les films ont vite réagi à la fin de la guerre froide et au démembrement de l'URSS. Le commerce illicite de matériel nucléaire est devenu un enjeu aussi, sinon plus menaçant, que l'époque de l'équilibre des feux nucléaires. L'Inde, le Pakistan, Israël, l'Irak, toutes des contrées aux zones conflictuelles, alimentent les menaces.

## Mémoires

De quelle mémoire cause-t-on ? Quelles sensibilités, quelles possibilités de défonce envisage-t-on ?

Il y a bien eu deux grands anniversaires de la mémoire collective occidentale en 1995. Diverses commémorations ont évidemment traversé les sphères géopolitique et artistique.

L'usage militaire de la bombe atomique il y a cinquante ans (à Hiroshima et Nagasaki) apparaît comme le cadet à côté de l'invention du cinéma. Pourtant l'entrée dans l'ère atomique est certainement l'événement le plus significatif. Paradoxalement, pour mettre fin à la Deuxième Guerre mondiale, l'application du projet « Trinity » entraîna l'univers dans la foulée destructrice des forces physiques invisibles, abstraites mais combien puissantes. Aujourd'hui l'heure ne semble plus à l'apocalypse malgré des foyers de guerres, de génocides et de misères irrésolues. Le doute plane<sup>5</sup>.

Le premier anniversaire a trait au visible tandis que le dernier, celui du cinéma, a trait aux images animées. Mais les arrivées successives de la télévision, de la vidéo, de la caméra potative et maintenant de l'ordinateur multimédia amènent des changements. Un nouveau dénominateur commun a pris le pôle position des images, sons et textes : les microprocesseurs couplés aux fibres optiques modulent la mémoire, posent de nouveaux défis à la création et métamorphosent les échanges à tous les registres.

Certaines zones donnent donc à concevoir autrement la mémoire.

C'est comme si la modernité fondée sur la mémoire historique, sur la conscience identitaire avait fait son temps. Nous sommes à l'ère des « bits ». Les résurgences d'un humanisme « communautariste » n'y font rien. Nous sommes maintenant dans une société où les communications dominent l'économie, la politique et la culture.

Bref, ces changements technologiques ne provoquent-ils pas la reconfiguration toute postmoderne de l'idéologie moderniste du progrès par les découvertes scientifiques ?

Pourtant la conception holistique du « cyberspace » n'a que onze ans. De fantôme de science-fiction, traînant dans la tête d'un quelconque personnage déchu de *Neuromancer*, elle a vite été happée par l'industrie de consommation de l'immédiateté existentielle à prétention universelle.

La publicité, les grands reportages mais aussi les colloques comme celui de l'ISEA se chargent de nous convaincre de s'inscrire face au risque du conservatisme réactionnaire. Tous dans l'agenda global. Les outils et les tarifs sont « Internet » and « for sale<sup>6</sup> ».

L'ordinateur multimédia et le multitâches entre progressivement dans le travail et le loisir quotidien. Ingénieurs, infographistes, cinéastes, architectes, artistes sont conviés à créer autrement. L'interdisciplinarité correspond de moins en moins au mixage des disciplines connues ou à la combinaison démultipliée du même contenu linéaire (ex. : un roman, une photographie, un film).

Il ne manque que le label « avant-garde » estampillé par la culture artistique d'élite. Or les institutions en sont encore à la conservation et à la monstration « gutenbergienne » tandis que la génération des centres d'artistes parallèles en est à la manipulation vidéographique et/ou multimédia à partir de matériaux et d'une subjectivité qui n'ont pas vraiment quitté les registres de ce siècle agonisant.

Mais se brancher sur l'autoroute informatique est une chose, diffuser le savoir muséologique en est une autre qui ne va guère plus loin que la monstration existante si ce n'est de la surcharge démultipliée, des images numériques, des textes et des sonorités linéaires. Du connu recombinaison sur l'hypermédia. Question de générations ? Bien sûr ! Mais aussi de vécus qui se normalisent.

## Technonature ?

On comprend, dans un tel engouement pour le marketing, que les artistes eux-mêmes s'entrecritiquent à l'interne.

D'un côté, on retrouve les créateurs techniciens qui n'en finissent plus de s'émerveiller à vérifier le potentiel des machines, qui exigent des virages technologiques impliquant des investissements très coûteux. Couleront-ils comme ce *Radeau de la Méduse*<sup>7</sup> ?

De l'autre côté, une bonne faction « trippée » toujours sur l'art et la nature à l'échelle humaine et conserve une pensée binaire dialectique. Ce type d'opposition campe dans le repli et s'oriente vers une résurgence du paradigme Art et Nature. C'est que l'esthétique humaniste, avec raison, s'incarne dans des contextes d'une géopolitique Nord-Sud débalancée par les nouvelles zones de la mondialisation du capitalisme.

Or, participer à un festival de performance sans technologie ou à un symposium international de sculpture art et nature au Bic suppose quand même les communications téléphoniques, l'usage du télécopieur et surtout la technologie qui permet aux avions intercontinentaux de relier tout ce beau monde, sans oublier la caméra vidéo mobile et ses connexions à l'ordinateur pour le montage vidéo...

Certains artistes n'ont pas compris la complexité de la nature elle-même, de l'univers. Nature et technologies font partie de la même aventure qui va en se complexifiant.

Cela une fois reconnu que la cyberculture vient trouer des manières figées de penser en se superposant au monde tel qu'on le questionne. L'homo sapiens n'a pas encore muté sauf en imaginaire. Laboratoires, machines conviviales ou pas, il faut aiguïser nos sens. Il n'y a pas vraiment d'affrontement entre le couplage Nature/Culture et la technoculture quoi qu'en pensent ceux qui croient que l'homo sapiens signé est devenu cyberhumanoïde.

<sup>6</sup> D'abord système de communication du Pentagone, l'Internet a pris son envol commercial vers 1984 avec l'arrivée des ordinateurs personnels. Il est actuellement l'incarnation commerciale de l'infornoute électronique qui permet de connecter divers réseaux de communication multimédia. La nouvelle génération d'ordinateurs devient la voûte d'entrée. 40 millions de personnes dans au moins 160 pays ont un ordinateur personnel branché sur Internet.

<sup>7</sup> Québec, les jeux semblent faits parmi les centres d'artistes. Obscure a piloté Méduse, l'hyper-complexe multimédia ouvert sur les arts électroniques. Le projet est unique au pays. L'aménagement architectural redonnant vie à une zone urbaine sinistrée, le regroupement en coopérative de plusieurs regroupements d'artistes (Obscure, Vu, Engramme, L'Œil de Poisson, Radio Basse-Ville, la Bande Vidéo, etc.) amplifie la dimension du projet. Le collectif INTER/LE LIEU quant à lui se replie idéologiquement sur l'art à échelle humaine, notamment via les performances et manœuvres peu technologisées sauf par le véhicule vidéo et l'enregistrement audio. À l'instar de La Chambre Blanche il ne suit pas la caravane médusienne. Le paradigme art et nature et l'imprimé gutenbergien (la revue *Inter*) ancrent le collectif. En un sens, il a les pieds en pleine technologie des communications (ordinateurs, fax, systèmes de son, caméra mobile). À preuve ce numéro qui concorde avec l'ISEA, il y a fascination cyberculturelle. L'objection est autre.

<sup>8</sup> La numérisation traduit les images, le son et le texte en séries de codes retransmissibles sur réseau électronique. Stockage sur CD-ROM, diffusion sur l'infornoute électronique ou conversation interactive vont devenir possibles. Pour ce qui est des émotions interactives virtuelles, c'est-à-dire des simulateurs, l'industrie du ludisme s'en est emparé. Les centres virtuels poussent comme des champignons.

<sup>9</sup> Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias : Les prolongements technologiques de l'Homme*, Montréal, Ed. HMH, 1968, p. 390.

Toute nostalgie de fusion éthique entre l'animal pensant et la planète terre ou toute velléité d'exploitation industrielle et urbaine de la terre-matière ne fait qu'utopiser l'alternative symboliste pré-moderne du « paradis perdu ».

Et si c'était dans l'action, dans la création sur le terrain même de ces technologies de communication que l'émancipation se déplaçait ?

## Cybercritique

Des sensibilités « underground » se profilent. Des marginaux et sûrement des créateurs latents ont un rendez-vous dans le cyberspace.

Un des rôles premiers des artistes libres se situe du côté de l'exploration critique. Plutôt que de créer de nouveaux branchements ou de nouveaux aiguillages d'une interactivité artificielle, ludique et de surface, il y a d'abord tout ce travail essentiel de connaissance des spécificités du média. Quels sont les fondements, finalités et limites de la mécanique interactive ? Est-ce bien une zone poétique, humaniste, ou humanoïde et innommée ? Il y a des pistes transversales à déchiffrer.

Les rapports art et technologies sont une constante. Chaque époque les redéfinit. Par exemple, après les épisodes de la télévision et de la radio communautaires de la fin des années soixante et du début des années soixante-dix — on parlait alors des artistes ingénieurs/philosophes, de l'holographie et de la vidéo des années quatre-vingt, voilà que les images virtuelles et l'interactivité prennent le relais.

Des artistes ont récemment exploré le projet de création par fax, d'autres explorent le stockage et l'échange en réseaux. C'est peu. Reste l'exploration des sensibilités latentes, de l'inexistant.

L'hypermédia et ses combinatoires dites interactives, allant de la simulation avec du matériel linéaire jusqu'aux fictions interactives utilisées principalement dans les jeux vidéo, ne sont que des balbutiements primaires<sup>8</sup>.

N'en déplaise aux vendeurs d'une quincaillerie de première génération qui s'essouffle déjà et aux croyants inconditionnels encore éblouis par les théoriques possibilités techniques de ces machines hautement sophistiquées, un processus d'ébullition des possibilités offertes par ces nouvelles technologies est en cours.

Toutefois, l'interactivité pense en finir avec la structuration rigide et logique. Elle laisse place aux étranges attracteurs chaotiques hors de la description et de la narration fût-elle virtuelle. Pour l'instant la réalité virtuelle n'a guère déliné du côté des expériences « transcendant les limites ».

Marshall McLuhan terminait son célèbre essai *Pour comprendre les médias : Les prolongements technologiques de l'Homme* (1968) en prenant parti pour l'autonomie artistique mais surtout pour son engagement à muter : « Voir dans l'automatisme la menace d'une uniformisation à l'échelle mondiale, c'est projeter dans l'avenir la standardisation et la spécialisation mécanique, qui sont désormais choses du passé. »

Pour l'audace.