

# Hung Keung. Les idées chinoises traditionnelles de temps et d'espace appliquées à l'art : le Tao (Dao) donne naissance à l'Un.

Hung Keung

Numéro 109, automne 2016

Corps hybrides  
Hybrid Bodies

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/83888ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (imprimé)

2368-0318 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Keung, H. (2016). Hung Keung. Les idées chinoises traditionnelles de temps et d'espace appliquées à l'art : le Tao (Dao) donne naissance à l'Un. *ETC MEDIA*, (109), 60–65.





# HUNG KEUNG

Les idées chinoises  
traditionnelles de  
temps et d'espace  
appliquées à l'art :  
Le Tao (*Dao*) donne  
naissance à l'Un

La pensée chinoise traditionnelle et son approche de l'art peuvent être transférées directement vers une nouvelle plate-forme, celle des médias numériques. Tout en s'intéressant à la culture traditionnelle chinoise qui s'incarne dans la calligraphie, la peinture, la sculpture et la philosophie taoïste, mes recherches théoriques et pratiques supposent une nouvelle compréhension du mode de présentation par défilement qui élargit les notions de temps et d'espace.

*Dao Gives Birth to One* (2009-2012) est une expérience où les images en mouvement d'une présentation par défilement sont appliquées aux concepts traditionnels chinois de *Dao* (Tao), de temps et d'espace. En combinant ces concepts avec la technologie numérique, cette série offre au lecteur une nouvelle expérience.

## Le concept de Tao

Dans mon art, je cherche à rendre manifeste la vigueur de cycle du *Tao* (la Voie universelle) en me servant des médias numériques, thème qui n'avait pas été abordé jusqu'ici dans le cadre des « jeux d'appréciation ». J'ai d'abord exploré le concept de *sheng* (donner naissance), représenté par le caractère chinois 生. Les différentes traductions qu'en proposent les érudits reflètent leurs perspectives linguistiques individuelles. Traditionnellement, *sheng* a donc été interprété comme signifiant « créer », « donner naissance » ou « générer ». J'ai développé une vision plus abstraite et spirituelle de *sheng* qui s'éloigne de ces traductions, ce qui m'a amené à poser la question de savoir comment *sheng* pourrait être représenté visuellement à l'ère numérique.

Je me suis également intéressé à *yi* (un). Suivant le *Tao Te King*, texte chinois classique qui décrit le *Tao*, l'univers a été créé par *yi* et *Tao*. L'aspect le plus intéressant qui a attiré mon attention était le caractère 一, un seul long tiret représentant une singularité ou l'un. Il s'agit du premier mot du *Shuowen Jiezi*, dictionnaire chinois ancien qui stipule que l'Un créa le ciel et la terre, puis engendra l'univers entier. *Yi* représente l'unité de l'univers, laquelle unité génère les dix mille choses, qui font leur chemin dans l'univers. Tout ce qui existe (les dix mille choses) croît au début et disparaît à la fin. Or ce concept n'avait pas encore été étudié en rapport avec l'utilisation des médias numériques.

### Le concept de long défilement

J'ai développé un scénarimage dans lequel l'Un est créé puis démultiplié en « dix mille choses » suite aux interactions avec les êtres humains. J'ai d'abord monté douze écrans blancs, puis j'y ai inséré mon caractère chinois volant animé (CCVA), composé de coups de pinceau numériques. Le récit commence par le vide du début de l'univers (espace virtuel blanc). L'Un tridimensionnel ou CCVA vole seul, puis il divise le cosmos entre ciel et terre.

Comment le Deux (二) est-il créé ? Au moment où les êtres humains (*xiang xing*) apparaissent dans cet univers, les pictogrammes (象形) reçoivent une forme et prennent de l'expansion suite à leurs échanges. Ainsi, pour montrer que les caractères linguistiques chinois tirent leur sens de l'intervention humaine, dans l'écran 2, lorsqu'un membre, un nez ou une tête interagit avec le CCVA représentant l'Un, ce caractère engendre un autre lui-même, devenant : 二. Dans le défilement des écrans suivants, de nombreux CCVA sont générés, de manière à former des matrices (coups de pinceau numériques reproductibles).

Le dernier écran contient de nombreux CCVA qui se meuvent systématiquement sur leurs chemins respectifs, simulant l'activité humaine dans le chaos de l'univers. Dans les dernières secondes de la scène finale, tout retourne à un vide blanc, sauf pour une souche de pinceau chinois, évoquant le cycle de la vie humaine.

Dans le cadre de ce travail, j'ai transformé une surface 2D en espace virtuel 4D à partir d'une réinterprétation du concept de vide par la technologie numérique. Traditionnellement, la zone blanche de l'espace pictural du papier de riz chinois était considérée comme vide – un espace vide plutôt qu'une couleur. Bien que le papier se limite physiquement à deux dimensions, il peut être appréhendé comme espace infini et temps sans fin. Lorsque les caractères chinois prennent leur envol dans cet espace virtuel, le regardeur croit observer des êtres réels qui vont et viennent rapidement dans l'univers, ce qui donne une impression de 4D.

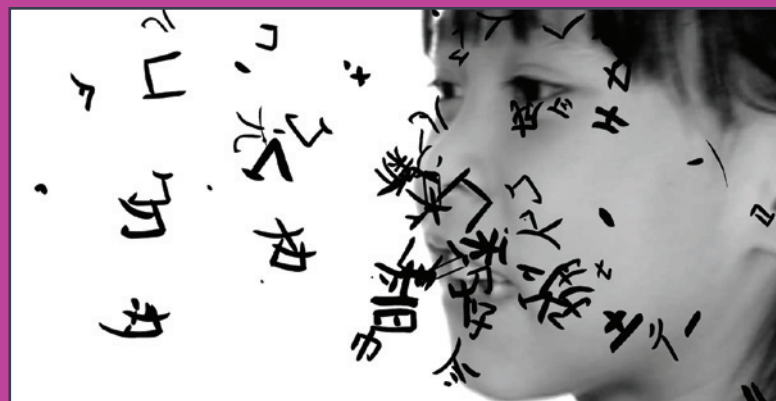
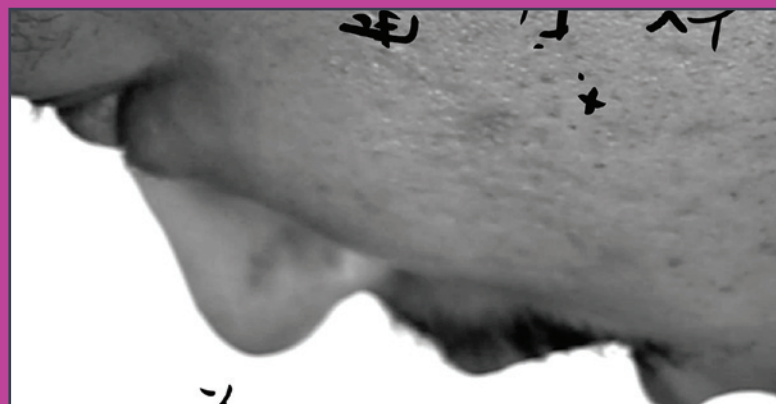
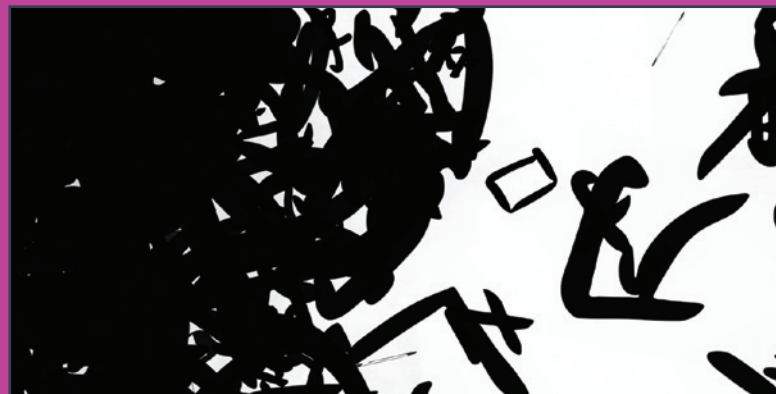
Avec ce projet, je cherchais une nouvelle approche pour la vidéo et l'art interactif. Je me demandais si une installation vidéo comportant une présentation par long défilement pourrait orienter l'art numérique dans une nouvelle direction pour le projet de la Boîte Jaune<sup>1</sup>. J'ai invité les gens à venir dans mon studio pour interagir avec mes caractères chinois volants. Je me suis appliqué à photographier des parties de leur corps, puis j'ai organisé ces images en séquences de différentes longueurs pour ensuite les monter sur les douze écrans.

Les douze écrans ne sont pas aussi unifiés que le long rouleau traditionnel. Ils ne s'interpénètrent pas, mais conservent leurs distances. Chaque écran présente des caractères chinois volants qui interagissent avec des êtres humains. La durée de chacune des vidéos en boucle étant de 3 à 21 minutes, divers récits ont été produits automatiquement. Les spectateurs n'ont pas à craindre de manquer une partie de la vidéo en raison du chevauchement de ses différentes phases en boucle. Les gens peuvent donc aller et venir librement. Ils sont invités à expérimenter différentes perspectives de l'installation en consultant les écrans un par un, de près ou à distance, le point important étant que tout le monde a le temps d'observer le déroulement des images et de suivre le récit. L'atmosphère détendue encourage les spectateurs à s'imprégner de l'esprit de l'œuvre.

### L'écriture des caractères chinois à titre d'expérience 3D ou 4D

#### Le temps d'écriture des caractères

Le projet *Dao* utilise la technologie numérique pour simuler des caractères calligraphiques chinois volant dans le temps et l'espace. Il offre aux regardeurs une ex-



Hung Keung, *Dao Gives Birth to One* (version III), 2010.  
12 extraits vidéo, Hong Kong,  
avec l'aimable autorisation de l'artiste.

périence temporelle dans la mesure où il leur permet de visualiser la création des caractères. Traditionnellement, la calligraphie a toujours été un travail artistique statique. Devant un travail de calligraphie, les regardeurs doivent essayer d'imaginer le processus sous-jacent, par exemple, les caractéristiques du premier coup de pinceau, la séquence des coups de pinceau, et le flux reliant un caractère à l'autre, ce qui renforce leur appréciation du travail. Mon approche originale permet aux regardeurs de visualiser et de faire l'expérience de l'écriture des caractères à travers l'animation numérique. Dorénavant, l'appréciation de la calligraphie chinoise n'est plus centrée sur une œuvre achevée; elle inclut la notion de temps, créant un sentiment de progression et de durée.

#### L'espace d'écriture des caractères

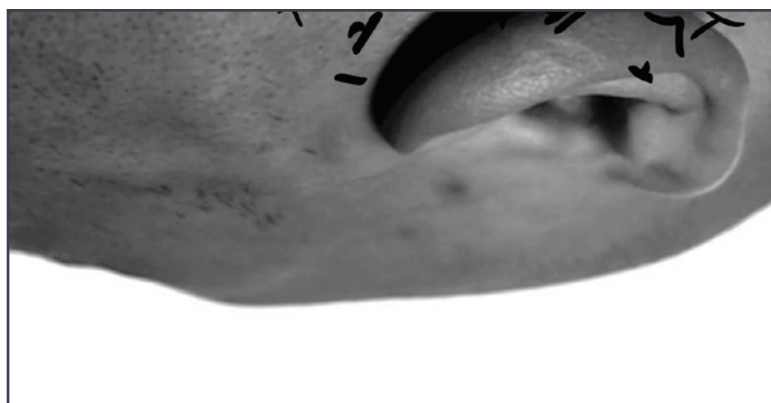
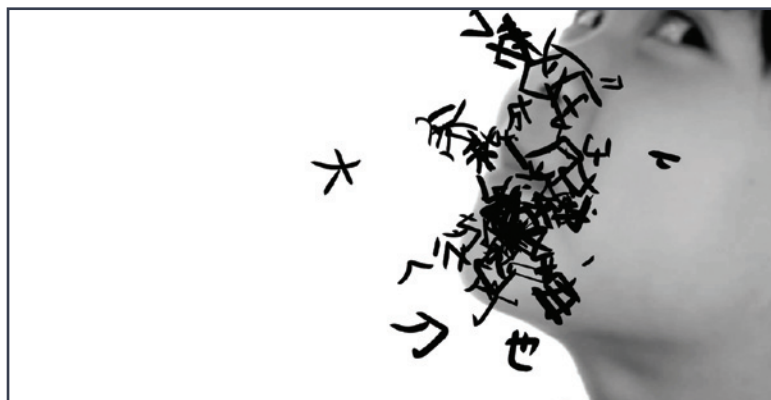
Une deuxième stratégie m'a permis de mettre au point une expérience 4D en revisitant les coups de pinceau chinois sous forme tridimensionnelle au moyen de la technologie 3D de modélisation, de la programmation interactive et de la vidéo. J'estime que l'écriture chinoise contient les germes d'expériences 3D et 4D, qui se manifestent quand un calligraphe traditionnel contrôle le volume d'encre et la pression des brosses sur un support d'écriture à deux dimensions. J'ai conçu la séquence de vol de mon caractère chinois volant animé comme une forme qui bascule de gauche à droite tout en poursuivant son mouvement. Lorsque le regardeur observe ce caractère qui zoome de-ci de-là dans l'espace virtuel (le vide), l'évolution du caractère suggère une forme en trois dimensions plutôt qu'une image aplatie, à deux dimensions.

Le projet *Dao Gives Birth to One* explore les notions de *shu*, l'art d'écrire les caractères chinois avec des pinceaux (calligraphie) et de *hua* (peinture) dans la pratique 2D et 4D, au moyen d'une nouvelle approche qui les combine dans un format de long défilement grâce à la technologie visuelle. Les notions de temps et d'espace sont représentées par une séquence vidéo interactive, qui fait évoluer le rôle du regardeur d'observateur passif à participant actif, ou même collaborateur interactif avec l'artiste. Le résultat offre un large éventail de connexions entre l'art chinois et les médias numériques.

Hung Keung  
Traduit par Josette Lanteigne

Directeur et fondateur d'imhk lab, **Hung Keung** est un artiste multimédia spécialisé en art numérique. Né en 1970 à Kunming, en Chine, il vit et travaille à Hong Kong. Sa pratique créative englobe l'installation interactive, la performance, l'image animée, la photographie, la peinture à l'encre expérimentale ainsi que l'écriture. En 2012, il a complété un doctorat en art numérique et philosophie chinoise au Planetary Collegium de l'Université des arts de Zurich. Il a reçu de nombreux prix, dont le Best of EMAF (European Media Art Festival, Allemagne) et le Best of Code Award du Microwave International New Media Art Festival. Actuellement, il est professeur à l'École de design de l'Université polytechnique de Hong Kong.

1 En 2005, avec la collaboration de Gao Shiming et Qiu Zhijie, Johnson Chang, conservateur, marchand d'œuvres d'art et critique vivant à Hong Kong, élaborait le projet de la Boîte Jaune, présentant des œuvres chinoises contemporaines. Pour l'affichage des œuvres faisant appel à des médias traditionnels, tels les paysages à l'encre *shan shui*, la Boîte Jaune voulait constituer un environnement qui leur serait plus favorable que les formats muséaux du cube blanc ou de la boîte noire, dominants dans les autres régions du globe.





Hung Keung, *Dao Gives Birth to One* (version III), 2010.  
12 extraits vidéo. Hong Kong,  
avec l'aimable autorisation  
de l'artiste.



Hung Keung, Portrait.