

Char Davies Osmose du virtuel au naturel

Jean-Pierre Le Grand

Volume 39, numéro 160, automne 1995

Arts et nouvelles technologies

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/53424ac>

[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.-P. (1995). Char Davies : osmose du virtuel au naturel. *Vie des arts*, 39(160), 27–29.

CHAR DAVIES

OSMOSE, DU VIRTUEL AU NATUREL

Jean-Pierre Le Grand

*Mais c'est une chose
qu'on ne sait jamais
dans l'instant présent,
si la réalité est un songe
ou si le rêve est la réalité*

Milan Kundera'

La haute technologie serait-elle porteuse aujourd'hui d'une possibilité de rapprochement avec la nature? Après nous avoir permis d'assouvir notre volonté de puissance et de prendre avec notre environnement des distances dont certaines s'avèrent dramatiques, nos outils nous aideront-ils à remonter le cours du temps, jusqu'à cette époque mythique où l'humain et la nature ne faisaient qu'un? Ce pari de taille, défi au pessimisme presque palpable de notre époque, est la prémisse même d'*Osmose*², un espace virtuel créé par l'artiste Char Davies grâce aux logiciels de Softimage, jeune entreprise québécoise qui au début des années quatre-vingt-dix s'est imposée mondialement dans le domaine de l'animation en trois dimensions.

On doit le reconnaître, *Osmose* dispose de caractéristiques étonnantes et inédites, qui en font un spécimen à part dans le monde techniquement très nouveau – mais esthétiquement jusqu'à présent très conventionnel – de ce qu'on appelle la «réalité virtuelle». Un casque à vision stéréoscopique diffuse des sons et surtout des images, qui défilent si près de l'œil qu'elles envahissent presque tout le

champ visuel, créant ainsi l'illusion d'être «dans» les images. Par ailleurs, un ordinateur relié à un gant muni de senseurs «reponse» constamment le contenu du champ visuel en fonction des mouvements de la main. Il en résulte une nouvelle illusion, celle de se mouvoir vers la gauche, la droite, l'avant, l'arrière, le haut ou le bas. Flotter, monter, sauter, voler, tout cela devient possible, et sans effort, puisque les forces de la gravité sont mises en veilleuse: d'où la sensation très nette d'être transporté dans un autre monde, littéralement.

UNE RÉALITÉ VIRTUELLE À PART

Osmose innove sur au moins trois aspects essentiels: par le type de «navigation», la qualité des images et l'objectif proposé. Plutôt qu'un gant, on enfle une veste réglable, qui capte non seulement les mouvements gauche-droite et avant-arrière de la colonne vertébrale mais aussi les *mouvements de la respiration*. Ainsi, on «monte» quand on inspire et on «descend» quand on expire. Le corps entre donc en jeu par ses mouvements et par une de ses fonctions organiques essentielles.

Ensuite les images et leur objet. Lignes nettes, angles durs, couleurs saturées: hormis quelques exceptions, la grande majorité des «réalités virtuelles» actuelles demeure sans surprise du point de vue graphique, et l'imaginaire s'y heurte à des paramètres rigides et fermés. Ces mondes de fiction offrent, en outre, des finalités définies, plus ou moins fidèlement calquées sur le modèle militaire: il s'agit, en général, d'éliminer, d'effacer une entité ou un quelconque adversaire. De ce point de vue, elles incarnent, on ne peut mieux, les valeurs d'un Occident manipulateur, tourné vers un seul but: dominer en esprit pur, parfaitement désincarné, un monde d'où la surprise, le doute et l'ambiguïté – donc le mystère – ont été gommés.

Avec *Osmose*, de légers mouvements du torse et une respiration contrôlée nous permettent d'évoluer de «monde» en «monde»: la «forêt», la «clairière», la «feuille», la «terre», l'«étang», l'«abysses» et le «ciel» se chevauchent et se succèdent selon nos déplacements. Les couleurs, majoritairement dans les tons naturels de brun, vert et sépia, sont peu tranchées, avec des dégradés impercepti-

bles. Certains «paysages» sont parcourus de scintillantes particules lumineuses, véritables constellations qui créent de fugitives impressions de mouvement et de profondeur. À l'instar des peintures que Davies faisait dans une vie antérieure, les images oscillent délibérément entre figuration et abstraction. Par exemple, les feuilles sont bien reconnaissables, mais du fait de leur facture un peu floue et mouvante, on ne peut à aucun moment les confondre avec la réalité, comme dans un film ou une vidéo. On se trouve donc immergé physiquement dans l'idée d'une feuille, dans la représentation à l'état pur. Enfin, les «textures», complexes et indéfinies, surtout à la charnière de deux mondes, accroissent l'impression de se retrouver dans un espace onirique et ambigu: un monde *quasi* organique, *quasi* de synthèse, *quasi* minéral, *quasi* figuratif, *quasi*... réel, où l'on peut *presque* se déplacer à sa guise.

UN MONDE INTÉRIEUR QUI NE SERAIT PAS LE NÔTRE

Car on ne fait pas ce qu'on veut dans *Osmose*. Essayer de saisir une image, de fixer un plan, d'aller vers un point spécifique (comme quand on veut distinguer le pigment ou la texture d'un tableau), c'est s'exposer à la frustration, frustration d'ailleurs vite effacée par la curiosité que suscite une activité insolite dans un coin, l'émergence d'un plan ou d'une profondeur, la plongée soudaine dans un nouveau «monde». Cet espace virtuel oppose à nos fantasmes et notre volonté une résistance subtile mais néanmoins presque tangible. Nous y exerçons un certain pouvoir, cependant circonscrit par des forces dont la nature nous échappe dans une large mesure – un peu comme l'humain d'il y a quelques centaines ou quelques milliers d'années. Nos sens nous tiennent un langage séducteur, mais que nous savons trompeur. Enfin, notre statut de spectateur est on ne peut plus incertain et complexe puisque nous voilà à la fois émetteur et récepteur, hôte et invité de cet appareillage complexe, où nous cocréons une succession inédite d'images. Cette installation, dont nous sommes l'espace, évolue en nous, littéralement...

Tout ceci donne lieu au sentiment diffus, qui se manifeste quelque part entre *Osmose* et nous – autant dire entre l'es-

prit et le corps – de sentir les balises s'estomper, d'avoir largué les amarres, de n'être plus tout à fait ancré dans le réel: les repères habituels sont non pas carrément abolis – ce serait trop simple – mais subtilement altérés, déplacés¹. L'ordinateur intérieur, habitué depuis des décennies à trier et à traiter des données physiques et organiques «solides», «réelles» – à l'inverse des données esthétiques, dont il a vite compris qu'elles étaient souvent délibérément faussées ou ambiguës – se trouve comme court-circuité, en constant décalage.

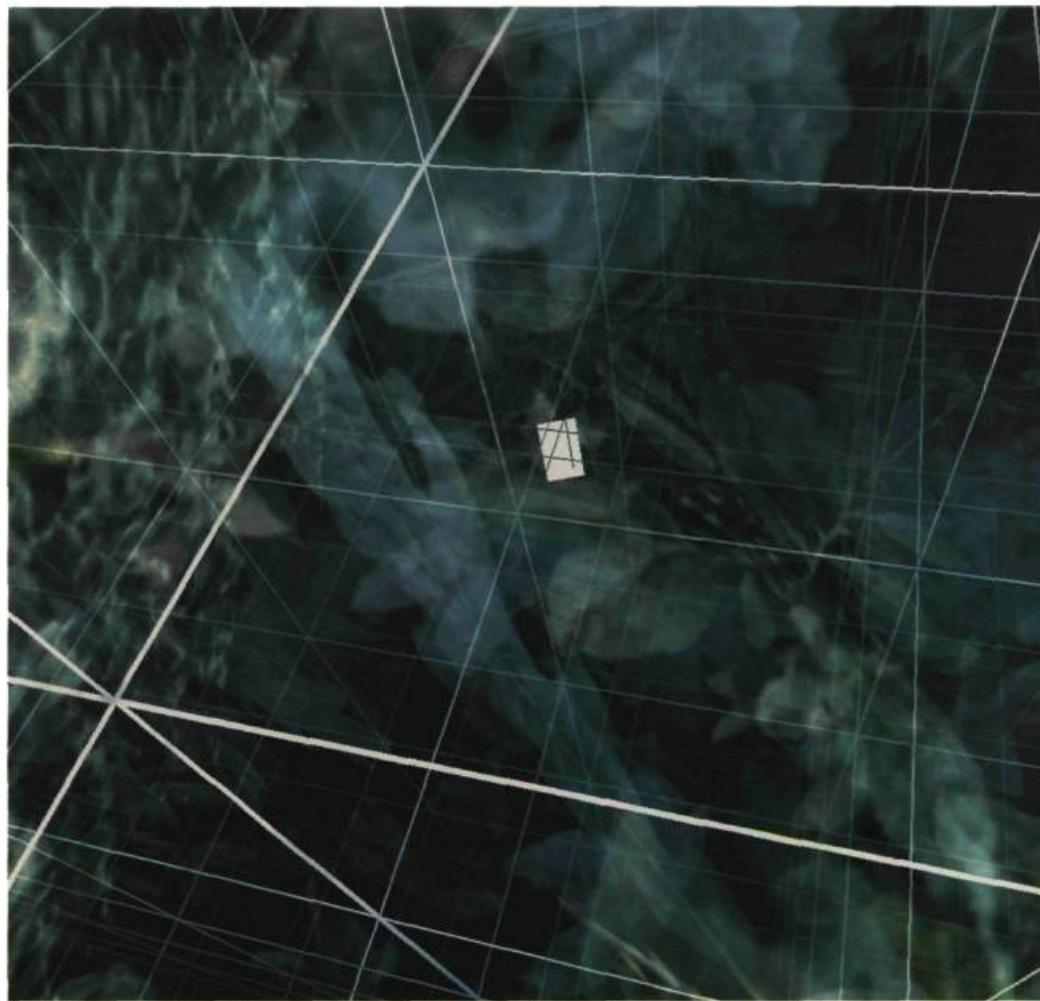
L'EFFET OSMOSE

Étonnement primitif.

Émerveillement circonspect.

Sensation de flotter dans un monde enchanté, livré aux caprices de forces aléatoires dont l'origine et la logique nous échappent – mais où tout est virtuellement possible. Pour se repérer, la personne n'a pas d'autre choix que d'effectuer un retour en soi et sur soi, de se concentrer sur les origines de ses déplacements, dans cet état d'osmose entre son corps et cet extérieur/intérieur. Sans vraiment s'en rendre compte, il ou elle s'attarde donc sur ses mouvements de motricité fine, comme disent les psychologues, et sur sa respiration. Lieu d'échange entre l'intérieur et l'extérieur, temps organique dont le rythme, effréné ou calme, se répercute dans tout le corps, ce phénomène organique fondamental est aussi anodin qu'un miracle quotidien. Activité volontaire/involontaire universelle et constante, dont l'arrêt signifie la mort à brève échéance, la respiration anime nombre de traditions ésotériques et spirituelles, notamment par le biais de la méditation.

C'est ici que s'explique l'ambition de Davies d'arriver par *Osmose* à rouvrir la dimension d'éveil, de communication avec le monde, celle-là même qui s'est refermée tant sur la nature que sur nous-mêmes dès lors que nos connaissances et nos outils nous ont permis d'expliquer et de soumettre la plus grande part du visible. Ainsi, *Osmose* décourage les comportements agressifs (on se retrouve dans une grille très cartésienne, visuellement moins riche) en faveur d'une approche plus douce, plus sensible et intuitive. D'une attitude d'écoute, qui nous inspirerait et s'inscrirait jusque dans nos membres et notre fibre intérieure, comme à



OSMOSE

**Espace immersif, interactif virtuel
présenté au Musée d'art contemporain
de Montréal du 19 août au 1^{er} octobre
1995**

Osmose, 1994-1995
Char Davies
Softimage

l'époque où la nature nous enveloppait tout entiers et exigeait de nous un éveil constant à nos mondes intérieur et extérieur, éveil que nous avons follement troqué pour le sommeil du civilisé.

Osmose réussira-t-elle à enchanter à nouveau le monde, comme le voudrait Davies? Arrivera-t-elle à lui rendre – et si oui, à combien d'entre nous?² – cette part de mystère et d'inconnu qui nous incitera enfin à nous arrêter, sens aux aguets, pour essayer de discerner ce qui remue, là, dans les feuillages? Tout est possible, dès lors qu'elle nous incite à apprivoiser à nouveau l'idée que le monde, malgré nos outils fabuleux, demeure un endroit qui mérite d'être exploré avec soin, ne serait-ce que parce que l'on a des chances d'y découvrir l'animal le plus étrange, le plus fabuleux – et parfois le plus inquiétant – de la création: nous-mêmes. □

(1) *La vie est ailleurs*, Gallimard, collection Folio, 1982, p. 251

(2) Présentée à l'occasion du 6^e Symposium international sur les arts électroniques (ISEA 95). *Osmose* est un véritable work in progress, appelé à s'enrichir d'éléments nouveaux au cours des mois à venir.

(3) Le commentaire sur un tel espace virtuel ne peut être que subjectif, et ce tableau descriptif renvoie à un idéalisme tenace de la part du commentateur et aux conditions d'expérimentation: à la rareté des repères esthétiques s'ajoute la particularité du point de vue: impossible, ici, de reculer, de tourner autour de l'œuvre comme cela se fait avec une peinture ou une sculpture: on est «dedans» ou on n'y est pas – ou encore, elle est en nous ou elle n'y est pas.

(4) À raison de quatre personnes à l'heure, la capacité d'*Osmose* est certes limitée. Cependant dans l'installation au Musée, les spectateurs peuvent, grâce à des lunettes stéréoscopiques, suivre sur grand écran vidéo le déroulement des images vues par la personne sous le casque, dont la silhouette est projetée sur un écran translucide.