

Claudine Hubert, l'art virtuel (2002)

L'ordre numérique impose un nouveau mode de figuration qui, quelles que soient les solutions hybrides qui apparaissent entre l'optique et le numérique, deviendra à son tour hégémonique. (Philippe Quéau)

Notre temps préfère les modèles aux objets parce que l'immatériel est dépourvu d'inertie. (Pierre Lévy)

La notion d'*art* n'a jamais été facile à définir; elle l'est encore moins lorsqu'on l'intègre au monde des nouvelles technologies. L'idée d'art est inéluctablement nouée à celle d'esthétique. Traditionnellement, l'étude de l'esthétique est liée à l'étude des formes stables. Ainsi, les discours sur l'art se sont concentrés sur l'objet concret : la peinture, la sculpture et l'architecture. L'avènement de l'informatique et des ordinateurs a déstabilisé cette organisation en rendant floues les frontières entre ces catégories. C'est à ce niveau que plusieurs commettent, en général, la principale erreur de la critique des productions techno-culturelles : l'esthétique propre à l'objet statique est appliquée aux arts dynamiques.

Une organisation en mouvement doit constamment être réévaluée, et peut-être encore plus dans ses principes fondateurs. Ainsi, lorsque nous parlons d'art virtuel, à quoi faisons-nous réellement référence ? L'art virtuel habite les couloirs obscurs et méconnus de l'hyper-réalité, ses œuvres réinventent l'art tous les jours, inlassablement. Un peu comme les peintres impressionnistes de la fin du XIXe siècle, que l'invention de la photographie avait forcés à explorer et à repousser les limites de la représentation picturale. L'univers des artistes, entraînant du coup celui du public, chamboule la définition apprise et figée de l'art et nous oblige à réfléchir sur le sujet. Il faut se poser des questions sur la place qu'occupe l'art virtuel dans le monde des arts, sa fonction sa nécessité... Le cyberart est parfois contesté, parfois encensé, et dans la masse d'informations, dans le cours fluide de la navigation Internet, la première question qui surgit est celle de sa définition. On en parle, on en voit, mais les « cadres » en sont encore bien indistincts et il est important de les saisir afin de pousser plus avant la réflexion. Quelle place l'art virtuel occupe-t-il au sein du monde des arts ? Quel impact aura-t-il – ou a-t-il déjà eu – sur les arts traditionnels ?

La définition la plus simple que l'on puisse donner de l'art virtuel le décrit comme un art destiné à être vu sur support numérique, via Internet ou non. Cette définition n'englobe pas les œuvres d'art traditionnelles dont les images seraient présentées sur un site Web. Elle classe une catégorie unique de création particulière aux technologies. De manière très schématisée, on pourrait avancer qu'il s'agit de conceptions achevées à partir de moyens techniques, soit de logiciels de mise en images (comme Flash ou VRML). Dans les faits, par contre, les arts numériques se caractérisent par l'hybridation de moyens technologiques. « Il n'est pas vraiment possible de faire une classification complètement tranchée entre les méthodes variées de la création dite "numérique", leur seul dénominateur étant l'intervention, à un moment ou l'autre de la chaîne de la création artistique ou bien au contraire en totalité (image de synthèse tridimensionnelle par exemple), d'un moyen de digitalisation des données iconiques ou sonores, en deux ou trois dimensions. » (Chirollet, 10/2001). En effet, comme le remarque Jean-Claude Chirollet, le monde de l'art virtuel ne se limite pas à la création visuelle. Les œuvres sont rarement monolithiques : elles intègrent fréquemment des sphères sonores ou littéraires complémentaires à la dimension graphique. L'expérience du cyberart démontre hors de doute que celui-ci est particulier à lui-même. Devant une œuvre (ou dans une œuvre ? – c'est selon!), le spectateur peut se sentir désarçonné, ne pas savoir comment réagir, ne pas savoir où regarder, où trouver le cœur de la création. Nous sommes encore peu familiers avec de telles manipulations et peut-être n'osons-nous pas nous lancer les yeux fermés dans l'épreuve de l'étranger, de l'inconnu. À partir d'une telle réflexion, il est possible de distinguer deux particularités des arts numériques : la déterritorialisation et la décorporalisation.

La déterritorialisation et la décorporalisation

À l'origine, les musées ont été créés dans le but de rassembler et de classer des collections d'objets présentant un intérêt historique, technique ou artistique; on institutionnalisait l'art pour le protéger et subséquemment pour permettre au grand public d'accéder aux œuvres. Ainsi les objets d'art se voyaient confinés à un lieu précis. Les œuvres, bien physiques, en « chair et en os », s'ancrent au sol des salles d'exposition et on savait où les trouver lorsque l'envie nous prenait de revoir tel tableau ou de dialoguer à nouveau avec telle autre sculpture. Les arts avaient ainsi un territoire bien délimité. L'art contemporain de la deuxième moitié du XXe siècle a tenté de sortir des musées, de se déraciner pour s'afficher bien en vue dans les rues (*happenings*), dans les espaces naturels (*land art*) ou même pour se figer dans le temps (*action painting* à la Jackson Pollock). Rien n'y fit, l'art retourna irrémédiablement dans les musées et dans les galeries.

L'art virtuel, quant à lui, transgresse d'un bout à l'autre les frontières du territoire artistique classique. Tout d'abord parce que personne ne choisit ce qui est digne d'être présenté en ligne ou non. Tout artiste peut y exposer à son gré, tout spectateur peut choisir ce qu'il verra. Ensuite, parce que les œuvres sont maintenant insérées dans un réseau qui n'a rien d'une institution. Le cyberart bouleverse les habitudes muséales acquises. Il est l'incarnation de ce désir qu'a l'art d'éclater. Une majeure partie de la population occidentale aujourd'hui est extrêmement familière, même à l'aise avec les mécanismes d'Internet. Toutefois, peut-on réellement qualifier Internet de lieu ? Bien sûr, nous avons tous une conception visuelle bien personnelle de la navigation dans Internet, reste qu'il est difficile de mettre les pieds dans un site Web comme on peut le faire dans un musée. Ainsi, comme l'exprime si bien Georges Didi-Huberman,

[...] *une pièce vide* fait partie de notre espace familier, puisque nous y sommes en général comme "dans" un territoire aux limites visibles et prévisibles. Une *pièce meublée* fait partie de notre espace familier puisque c'est là, en général, que nous disons "habiter". Un *tableau*, même abstrait, fait partie de notre espace familier, puisque nous savons en général où nous tenir "devant" lui, à distance raisonnable de regard. Un *corps humain* ou un corps végétal – un arbre – font partie de notre espace familier, puisque nous vivons en général dans leur proximité identificatoire et dans la saisie sans surprise de leur échelle. (*ETC Montréal*, 2001 : 25)

Internet n'a pas de murs, de portes, de cloisons ou de fenêtres pour nous servir de repère. S'il y en a, ce sont des extraits d'images qui nous mènent toujours à d'autres portes et à d'autres fenêtres qui ne cachent jamais que d'autres portes et fenêtres. La notion de lieu s'y transforme en celle d'« espace ». L'art contemporain a cherché à déconstruire l'espace, à changer nos points d'ancrage, et les arts numériques ne sont que la prolongation naturelle de cette entreprise : les œuvres numériques se trouvent dans un espace virtuel et nous les trouvons grâce à des adresses, des suites organisées de lettres et de chiffres qui, hors du réseau sont totalement désuètes. Encore maintenant, il n'est pas si facile de les trouver. Bien que certains sites s'appliquent à répertorier les liens URL qui renvoient à des œuvres, il faut encore débroussailler le chemin avant d'arriver à nos fins. Et si cela faisait partie de la démarche pour vivre l'expérience artistique sur le Web? Celle de la recherche où l'on se perd, où, à tâtons et graduellement, nous nous mettons à découvrir un monde plus vaste qu'imaginé. La recherche nous invite à vivre *ici et maintenant* la plénitude de la découverte. Les œuvres sont déterritorialisées face à notre conception classique de lieu, mais elles voyagent et s'installent dans un territoire autre où elles sont maîtres, où, pour nous, tout est à découvrir.

Les œuvres virtuelles sont souvent difficiles à saisir, non pas par leur forme ou leur contenu, mais plutôt parce qu'elles sont si *immatérielles*. L'habitude du spectateur devant une œuvre d'art est de pouvoir observer ce qui se trouve devant lui en conservant une distance qu'il choisira. Il ou elle est en contrôle de la relation avec l'œuvre et peut choisir de se laisser avaler ou non. Il peut tourner autour d'une sculpture, par exemple, ou poser un regard de différents points de vue sur un tableau. Le cyberart n'a pas de forme tangible. Peut-être est-ce un avantage, peut-être est-ce une nuisance. Chose certaine, le rapport du spectateur avec le dispositif de l'œuvre demeure toujours le même puisque la surface d'accès ne change pas : toujours cet écran lisse, pellicule plate qui nous laisse entrevoir un monde impalpable. La texture physique, le volume, la masse, la forme, la déchirure contribuent à donner à une œuvre sa richesse et sa profondeur. Les arts numériques nous forcent donc à réévaluer notre moyen de pénétrer dans l'« aura » des créations. L'art virtuel est dénué de matérialité, il est privé de corps. Sans non plus vouloir réduire la matérialité à la simple tactilité, il demeure que les

œuvres que l'on trouve dans Internet n'existent que grâce à l'organisation complexe de 0 et de 1, qu'elles sont composées à partir de codes, de programmes, de *lightwaves* et de *soundwaves* qui s'opposent aux matériaux physiques des arts traditionnels. Elles « remettent en question toutes les notions d'immatérialité associées à l'art Web. Elles adoptent une attitude "orienté objet" qui réfute la transparence conventionnelle de la fonction pour révéler les entrailles de la source mécaniste. [...] La matière est à la recherche de sens et génère de la matière, alors qu'elle provient avant tout d'un incommensurable vide où tournoient des électrons. » (Jhave Johnston, 2001 : 26)

Autre fait qui tend à décorporaliser l'art numérique : les auteurs des œuvres demeurent souvent anonymes. On entrevoit vaguement leur nom en entrant dans leur site, autrement ils demeurent souvent inconnus. En fait, il est intéressant de se demander si les spectateurs, en les visionnant, ne prêtent pas leurs propres corps aux œuvres. Dans cette perspective, nous assistons à l'affleurement d'un programme réellement interactif où, chaque fois qu'un individu découvre et expérimente l'œuvre, cette dernière prend forme et se meut au fil des visions qui la construisent. Le mouvement est une caractéristique importante du corps (ou de l'absence de corps) de l'art virtuel. J'emprunte à la revue Parachute la locution *mouvance de l'image*, par laquelle se définit cette tendance de l'art moderne, contemporain et surtout du numérique ne pas être fixe. Dans le cas de l'art virtuel, cette *mouvance* est primordiale : elle donne aux œuvres leur organicité, elle nous permet de les sentir vivantes. D'après Chantal Pontbriand, dans l'éditorial du no. 103 de la revue sus-mentionnée, en vidéo et en cinéma, « cette fascination [du mouvement] est issue du désir de reproduire le réel, de créer une illusion et éventuellement de s'intéresser aux ratages qui peuvent se produire entre ce désir de représentation du réel et un processus quelconque de reproduction. » (2001 : 6) L'art virtuel s'insère à merveille dans cette définition : il cherche à reproduire la réalité impalpable qui sous-tend la réalité identifiable. Il cherche à mettre en images les « isotopies » de la vie connue. Il produit une nouvelle espèce, fuyante, mouvante, mais existante. Johanne Chagnon (2001) retranscrit une remarque intéressante dans son article *En réseau et hors du commerce*. Elle cite le Sénégalais Amadou Top qui, lors du *Sommet International des inforoutes et du multimédia* (tenu à Montréal en octobre 2000), apporte un point de vue particulier sur l'absence de corps des nouvelles technologies : « La familiarité des Africains avec l'immatériel, l'animisme, rend Internet très compatible avec leur culture. » Peut-être est-ce la clé de l'énigme : nous avons l'habitude des choses matérielles, ainsi nous avons du mal à nous habituer à l'immatériel.

L'art virtuel s'est taillé une place irrévocable au sein du monde des arts, ce qui n'est pas expressément surprenant : l'art aspire et absorbe, comme une éponge, toutes les nouveautés et innovations. Mais comment un art si immatériel se fait-il connaître? En naviguant sur la toile, il est possible de s'apercevoir que des réseaux se créent rapidement. Les utilisateurs tissent des filets d'intérêts communs et se renvoient d'un site à l'autre, s'échangent les adresses. L'art virtuel est *distribué*. Cela en fait-il un bien de consommation au même titre que le site Web d'une revue où l'individu pourra se procurer des articles ou de l'information? Anne Cauquelin (2001 : 60) se demande si « les œuvres sont encore autonomes ou si elles sont tributaires de l'image que la communication peut faire circuler ». En d'autres termes, se peut-il que l'art numérique soit victime de la réputation que pourrait lui faire une certaine forme de publicité... À moins que ce dernier ne choisisse et n'accepte de s'insérer dans un réseau où il deviendra un maillon d'une longue chaîne, où il tentera de rendre visible l'invisibilité du régime réseautique...

À qui s'adresse l'art virtuel ?

Cette réflexion fait jaillir un problème complémentaire : à qui s'adresse l'art virtuel? Avec les arts traditionnels, la réponse n'est certainement pas toujours claire, mais il est facile de savoir où trouver les œuvres : musées, galeries, et en outre, on en parle dans les journaux. Pour l'art virtuel, il n'existe que peu de chroniques ou de chroniqueurs spécialisés sur le sujet dans les publications imprimées. Est-ce donc une forme d'art qui ne s'adresse qu'à ceux qui ont un ordinateur assez performant pour le soutenir, et à ceux qui ont accès à Internet à la maison? Ces questions relèvent sans doute du niveau logistique, toutefois elles méritent d'être posées. S'il y a réseau, nous faisons peut-être face à un réseau fermé. Malgré tout, grâce à cette nouvelle forme de distribution, il est possible que nous assistions au développement d'œuvres à voix multiples, où des artistes s'unissent pour fonder des conceptions multidisciplinaires où l'art éclatera. Par exemple, Éric Sadin et Grégory Chatonsky, de passage à Montréal cet automne, préparent ensemble l'œuvre « 7_02 reengineering », qui se veut un alliage entre l'art, la littérature et la philosophie. Le résultat final exigera de l'*utilisateur* (spectateur, acteur?) un livre en papier qui renverra à des sites d'appoint. Somme toute, il faut reconnaître que des efforts sont faits pour populariser cet art et inciter les gens à le visionner directement dans Internet. À titre d'exemple, le festival [@rt Outsiders](#), tenu du 12 au 30 septembre 2001 à Paris, Monaco et Los Angeles, ainsi que bon nombre de conférences tenues sur les nouvelles formes d'art partout dans le monde.

Il est souvent dit que l'art virtuel s'inscrit de façon presque naturelle dans la trame philosophique du post-modernisme. Cauquelin (2001 : 97) fait valoir que « le post est en même temps qu'un « anti » un « ana », c'est-à-dire un retour, mesuré et dosé, à certaines formes du passé architectural. De là l'idée d'un composé, d'un mixte. À la suite, le terme a pu désigner une sorte d'indifférence à la marche traditionnellement linéaire d'une histoire des formes, en somme le refus de s'inscrire dans une histoire en progrès ». Les arts picturaux que l'on connaît tendent à occuper une place précise dans l'histoire de l'art, et c'est là le propre de la vision linéaire. L'art virtuel est, plus que tout autre forme d'art, l'incarnation du *ici et maintenant* ; il rend ces concepts de « temps immédiat » et de « lieu immédiat » tangibles. Dans le cas des arts visuels picturaux, c'est l'*expérience* de l'œuvre qui provoque le *ici et maintenant*.

Ces observations amènent à penser que l'art numérique introduit le concept de durée d'une œuvre. Il est possible de dire qu'une année de vie dans Internet équivaut à 20 ans (chiffre fictif) de vie dans le monde humain, car les choses s'y déplacent et s'y métamorphosent à une vitesse fulgurante. Ainsi, lorsqu'une œuvre aura « fait son temps », sera-t-elle vouée à disparaître et à être oubliée? Qui sait si une nouvelle discipline ne naîtra pas, celle de l'archivage d'œuvres épuisées? Mais comment détermine-t-on l'espérance de vie d'une création? Nous n'avons pas eu à nous poser cette question jusqu'à maintenant puisque les facteurs liés au temps et à l'âge donnent à une œuvre de la valeur. Une œuvre qui a de la valeur est placée dans une musée et conservée afin de pouvoir continuer à traverser le temps de manière linéaire. La virtualité de l'art numérique le décorporalise, le déterritorialise et le temporalise. L'art virtuel est post-moderne.

Une question... qu'est-ce que l'art ?

Une question que nous n'avons pas posée au cours de cette discussion est « qu'est-ce que l'art? » Nous avons tendance à ne pas remettre en question nos acquis. Ici, nous demandons où réside réellement l'épicentre de la création artistique : dans la démarche, dans le produit final ou dans l'interprétation qu'on en fait? Il est possible d'avoir peur devant l'inconnu, de s'agripper à deux mains aux racines de nos habitudes. Mais il faut cesser de résister. L'art virtuel ne veut pas remplacer les formes d'art que nous connaissons déjà. Il veut, comme les artistes des courants innovateurs du XXe siècle, poser des questions, explorer et réagir. L'art virtuel ne veut pas non plus remplacer la technologie; il veut nous apprendre quelque chose sur nous-mêmes.

L'art n'est pas un luxe, c'est le pas de la porte de la pensée et de la psychologie. « New art helps us, as drama and literature once helped our ancestors, to identify not only the new conditions of social interaction but also the new models of perception that our electronic environment has created for us. » (de Kerckhove, p.133). Toutefois, la vraie nature du cyberart demeure insaisissable. Est-ce parce qu'on ne peut pas la confiner à un espace précis où on pourrait l'étudier, l'analyser, la disséquer? Cet art se cache dans les réseaux informatiques et ses formes les plus inattendues sourdent sans qu'on ne s'y attende. L'erreur majeure serait de le confondre aux arts traditionnels, de chercher à lui faire réaliser le même type d'expression. L'art numérique ne doit pas, en contrepartie, s'employer à imiter les modes d'expression consacrés. Si on croit qu'il est possible de reconnaître un artiste à son style, on peut se demander s'il n'y pas une esthétique propre aux arts numériques? L'art n'est peut-être tout simplement plus autant lié à des critères esthétiques : il a cédé la place à une réalité qui fait partie intégrante de notre présent et il ne faut pas refouler ce fait. Après tout, où en serions-nous si nos ancêtres avaient refusé l'imprimerie sous prétexte de l'inconnu?

Note(s)

Claudine Hubert a obtenu un diplôme de Baccalauréat spécialisé en traduction (2001) ainsi qu'un diplôme de mineur en Histoire de l'art à l'Université de Montréal (1998). Elle prépare actuellement une maîtrise en traductologie à l'Université Concordia. Elle travaille à son compte en tant que traductrice et réviseuse vers le français, à partir de l'espagnol et de l'anglais. chubert@fiberia.com

Référence(s)

Cauquelin, A. (2001) : *L'art contemporain*, Gallimard, collection Que sais-je?, sixième édition, janvier 2001, Paris

Chagnon J. (06/2001) : «En réseau et hors du commerce », Archée.

Chirollet, J-C (10/2001) : « Quelle esthétique pour les arts numériques ? Réflexions sur les origines scientifiques et le sens esthétique des arts numériques », Archée.

De Kerckhove (1991) : Communication Arts for a New Spatial Sensibility, *Leonardo*, volume 24, numéro 2, p. 131-135

Jhave Johnston W. D. (2001) : De la matérialité du sens : le texte mobile et les nouveaux paradigmes de la littérature virtuelle, *Esse*, automne 2001, numéro 43, p. 22-26

Lunenfeld, P. (2000) : *Snap to Grid : A User's Guide to Digital Arts, Media and Cultures*, MIT Press, Cambridge Mass.

Palmieri, C. (2001) : *L'œuvre-fable* : entretien avec Georges Didi-Huberman, *Etc Montréal*, mars-avril-mai 2001, numéro 53, p. 24-29

Pontbriand, C. (2001) : Mouvements de l'image/Image Shifts, *Parachute*, juillet-août-septembre 2001, numéro 103, p. 6-9