

ETC



## Corps-intelligent et pensée de l'ombre

Manon Blanchette

---

Number 80, December 2007, January–February 2008

Spectateur/Spectator

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35070ac>

[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

Blanchette, M. (2007). Corps-intelligent et pensée de l'ombre. *ETC*, (80), 8–11.

## CORPS-INTELLIGENT ET PENSÉE DE L'OMBRE

« Débordement de curiosité, convoitise des yeux, dérégulation du regard, le XX<sup>e</sup> siècle n'a pas été celui de "l'image" comme on le prétend, mais bien celui de l'optique et surtout de l'illusion d'optique. »<sup>1</sup>

Paul Virilio

i cette affirmation date de 1998, elle nous paraît déjà bien incomplète par rapport au développement de l'art du XXI<sup>e</sup> siècle. Tout particulièrement en ce qui concerne l'art utilisant des technologies nouvelles, le regard semble passer aujourd'hui au second plan par rapport à l'expérience du corps. Même s'il est vrai que, depuis toujours, l'art puisse se définir comme une science de l'image qui évoque et recèle un pouvoir de représentation, il est également vrai que la théorie et le discours qui l'entourent accusent un changement important de paradigmes. Le corps, auparavant perçu comme une matière vivante, mais immobile devant l'œuvre, donnait toute sa force au regard qui, pour sa part, s'activait et arpenteait l'œuvre. Le corps était la coquille extérieure d'une chose plus grande et invisible qui se passait à l'intérieur de lui-même. Toute la vraie relation avec l'œuvre se vivait principalement dans le secret de l'individu.

Aujourd'hui, le corps s'impose. Les technologies nouvelles le rendent intelligent. D'ailleurs, dans cette avenue, il serait essentiel de bien nommer l'objet de notre propos. De quoi, de qui, parlons-nous exactement ? Certains l'appelaient le « visiteur ». Nous conviendrons dorénavant qu'il s'agissait là d'une mode qui s'était peut-être un peu trop laissée atteindre par le virage marketing des années 1990. D'autres l'appellent l'observateur, le spectateur, le récepteur, voire, le public, autant de vocables qui sous-entendent la passivité, l'immobilité et la présence physique de l'individu en relation avec l'œuvre. Aucun de ces termes ne traduit la réalité actuelle de l'art utilisant les technologies nouvelles. L'expérimentateur me semble être le mot qui traduit dorénavant davantage les caractéristiques nouvelles de la relation entre l'individu et l'œuvre.

Si nous mettons bien l'accent sur l'expérience de l'œuvre, c'est que l'art utilisant les technologies nouvelles semble avoir atteint une maturité qui nous permet de reconnaître qu'il bouleverse la définition même de l'œuvre et, par le fait même, la relation que nous *développons* avec elle.

Tout l'art d'aujourd'hui ne se résume pas qu'à l'art technologique, mais nous pouvons convenir, cependant, que ce type d'art rejaillit sur notre manière de vivre toutes les formes d'art, y compris les formes plus traditionnelles. Grâce à cette fonction plus active du corps, nous sommes en mesure de revoir l'art ancien, sa présence, sa réalité et surtout notre manière d'entrer en contact avec lui. On peut même imaginer que la peinture et la photographie, des médias qui mettent en scène des images immobiles, puissent être réévaluées au regard d'une nouvelle posture et fonction du corps. C'est que si la vidéographie, le cinéma, les installations et, dorénavant, les sculptures intelligentes, celles qui réagissent à la présence humaine, semblent privilégier davantage l'implication active du corps de l'expérimentateur, ces formes ne sont peut-être pas exclusives. Savons-nous, par exemple, comment notre corps réagit devant telles ou telles couleurs ? Il me semble, en effet, que le corps agisse maintenant comme s'il avait une pensée qui lui soit propre, survenant à l'insu de notre conscience. Un corps-intelligent dont la surface tout entière est en contact avec l'œuvre. Le travail de Bill Viola est d'ailleurs probant sur cette question. Nous savons, en effet, que dès les années 80, celui-ci met en scène des images et du son qui donnent au corps de l'expérimentateur une

supériorité par rapport à la pensée. L'expérience est vécue d'une manière si intense que la connaissance nouvellement acquise n'est pas encore installée dans l'ensemble de notre logique. D'ailleurs, pour mieux saisir la nature de l'expérience, la plupart des expérimentateurs des installations de Viola souhaitent revivre l'expérience et affirment que ce qu'ils ont vécu (sans pouvoir en préciser davantage) est marquant.

La percée du corps dans le processus de connaissance est principalement due à l'œuvre de Viola. Aujourd'hui, le développement technologique permet à l'artiste d'aller encore plus loin dans l'installation de paramètres impliquant davantage le corps de l'expérimentateur. Par exemple, le corps semble avoir développé des caractéristiques surprenantes. Il est doté d'une mémoire, il possède les capacités de synthèse et d'analyse; en fait, il a sa propre vie en dehors de la nôtre. Cette approche du corps s'apparente à celle que mettent de l'avant les médecines douces. En poussant plus loin l'idée qu'un signal envoyé au cerveau, suite à des manipulations, fasse bouger des habitudes de postures, elle révèle que notre propre corps cumule les expériences. Il se construit à partir de celles-ci.

En art, nous acceptons dorénavant que la présence physique du corps dans l'œuvre soit celle d'une présence immatérielle. Le corps est là, nous le voyons bien là, mais il n'y est pas vraiment. Il s'abandonne à autrui et possède une vie en dehors de celui qui l'habite et le contrôle. Il réagit en se laissant porter par des règles qu'il vient lui-même de créer. Il est imprévisible, mais significatif. Doué d'ubiquité, il est à la fois art et l'objet de celui-ci. Le nouveau corps est la créature de celui et de celle qui veulent aller au-delà. Le corps est autonome et sollicite une relation continue avec l'œuvre, une relation qui invite à reprendre et reprendre à nouveau l'expérience. Le corps sollicite le développement d'une relation continue. Il est œuvre et il est expérimentateur. Il se situe de manière autonome, à la fois dans l'œuvre et à l'extérieur de celle-ci. Et parfois, de plus en plus souvent d'ailleurs, le corps de l'expérimentateur est également l'œuvre en soi.

Mais quels bouleversements ce corps-intelligent amène-t-il au juste ? Pour mieux les saisir, peut-être faut-il s'arrêter un moment à Marcel Duchamp, dont une toute nouvelle biographie met en perspective l'apport, oh combien important, de cet artiste à l'art des années 60 et, sûrement, à celui d'aujourd'hui. Duchamp dira, par exemple, « l'artiste est un médium inconscient des processus qu'il met en œuvre »<sup>2</sup>. Or, si l'artiste est bien un médium, quel est le statut de celui qu'il appelle pour sa part le « spectateur » ? Avant de répondre à cette question, il est intéressant de s'arrêter sur ce qu'il met en place comme méthode d'évaluation d'une œuvre. Il suggère, en effet, l'existence de ce qu'il nomme un « coefficient d'art » ou la différence entre l'intention de l'artiste et le résultat produit. Il ajoutera que si le coefficient mesure le succès de la réalisation de l'intention, il n'a cependant rien à voir avec le « poids de l'œuvre ». Celui-ci est exclusivement donné par le spectateur.

Il dira : « l'artiste n'est pas seul à accomplir l'acte de création car le spectateur établit le contact de l'œuvre avec le monde extérieur en déchiffrant et en interprétant ses qualifications profondes et par là ajoute sa propre contribution au processus créatif »<sup>3</sup>.

Rassuré encore une fois quant au rôle de l'expérimentateur dans l'existence même de l'œuvre et dans l'affirmation de son statut, celui-ci prend encore davantage de pouvoir. Il intervient dans le devenir de l'œuvre en renforçant l'idée que l'artiste et l'œuvre ne sont que des médias ou que des dispositifs qui précèdent l'épanouissement total de celle-ci.

Il est peu probable que Duchamp ait saisi à l'époque la portée de cette affirmation. Démythifiant l'artiste et son œuvre, Duchamp crée une hiérarchie qui privilégie l'individu et son expérience. Il affirmera, par ailleurs, que le temps est nécessaire à l'évaluation qualitative de l'œuvre. Un temps historique qui rend et maintient la pertinence de l'œuvre ou au contraire la projette dans l'oubli et la voue à la disparition.

Par ce choix théorique, Duchamp place l'œuvre d'art dans une mouvance perpétuelle. Il la fragilise, la rend éphémère, mutante et sans identité propre. En conséquence, il donne à l'expérience le statut d'œuvre en la situant au cœur même de la définition de celle-ci. En d'autres mots, sans expérience, il n'y a pas d'œuvre. L'existence même de l'œuvre est tributaire du spectateur.

Si ces prémices sont connues, elles sont interrogées aujourd'hui à travers l'art interactif et virtuel. En expérimentant ces nouvelles formes d'art, souvent réalisées par des ingénieurs-artistes, nous nous demandons ce que devient le statut de l'expérimentateur. Son corps-intelligent trouve-t-il toujours sa place ?

Prenons pour exemple les deux œuvres, fascinantes sur les plans esthétique et conceptuel de Marie Chouinard et de Lynn Hershman Leeson, afin d'en démontrer brièvement les mécanismes et de voir si le corps de l'individu prévaut sur une approche plus rationnelle et conventionnelle.

Marie Chouinard est, pour sa part, avant tout une chorégraphe et une danseuse dont le travail depuis près de vingt-cinq ans a toujours été à proximité d'un langage unique du corps. Grâce à son écriture chorégraphique, elle a réussi à faire vivre aux spectateurs des moments d'une grande intensité. Proche de la pulsion pure et sauvage, l'énergie que Marie Chouinard et ses danseurs déploient sur scène pouvait même en déranger plusieurs, tellement elle rejoignait les zones cachées et intimes de l'être. Dans l'œuvre interactive *Cantique 3* (2004), que le Musée des beaux-arts de Montréal et la Fondation Daniel Langlois présentaient récemment, Marie Chouinard propose aux expérimentateurs d'être à la source de la pulsion. C'est en effet par la manipulation d'un clavier que deux individus peuvent entreprendre une relation. Deux têtes vues de côté s'affrontent et se répondent. Les langues s'agitent et s'exhibent de manière impudique et agressive. Si tout l'œuvre de Chouinard mise sur le corps, Jean Gagnon, commissaire de l'exposition, ajoute qu'il s'agit bien « d'un corps pulsionnel qui, avec son intelligence propre, est capable d'expression et d'authenticité »<sup>4</sup>.

Mais de quelle intelligence s'agit-il ? L'intelligence que l'expérimentateur donne au corps par l'interprétation et le décodage des effets qu'il déclenche lui-même ou celle, tout simplement, du hasard que l'ordinateur offre comme potentiel d'interaction ? Quoi qu'il en soit, les têtes aux visages grimaçants font sens et rejoignent la naissance des choses : la pulsion sexuelle, la colère, la tendresse, l'érotisme. On imagine assez bien l'idée que l'image des têtes traduit le sens de la pulsion des expérimentateurs par leurs mouvements et le rythme de la musique et du geste. Les têtes en font donc la traduction gestuelle. En fait, les expérimentateurs entrent eux-mêmes dans l'œuvre pour peu qu'ils se laissent entraîner dans le jeu de l'exploration de l'expression.

Sur un autre registre, l'artiste Lynn Hershman Leeson développe son œuvre dans la fiction et le virtuel. L'œuvre récente *La vie au carré* (2007) propose à l'expérimentateur de découvrir que l'artiste a mis en place, depuis des années, toute une fiction où le réel et la fiction s'entremêlent. Or, ce qui me semble unique dans cette œuvre, c'est l'appropriation de l'espace virtuel par un corps créé de toutes pièces, et dont la réalité virtuelle est incontestable parce



Marie Chouinard, *Cantique n° 3*, 2007.

qu'elle s'est développée dans une logique qui colle à celle du réel. L'expérimentateur prend donc l'identité de cet « avatar », nommée Roberta Breitmöre, il entre dans son corps virtuel et explore de manière inattendue mais réelle l'univers fictif qui l'entoure.

La réalité des avatars dans notre société est impressionnante. Il semble que les utilisateurs des jeux vidéo en ligne le savent très bien. La vie de leurs personnages, voire, leur identité, représente peut-être celle qu'ils ne peuvent pas connaître; ce qui est certain, c'est que ce corps virtuel est doté d'une intelligence extérieure à celui ou à celle qui le manipule. Il prend la place de l'expérimentateur dans un univers où l'individu ne peut pas entrer.

Appliqué à l'œuvre d'art virtuelle, ce principe de corps intelligent est à la base de l'œuvre. La souris, outil de prise de contact avec l'univers virtuel, est la voie d'entrée dans un espace où le visiteur explore tout en restant immobile, parle tout en étant muet et comprend qu'il est ailleurs tout en étant là.

Ainsi, revoir le statut du corps dans le processus de connaissance met en place des possibilités nouvelles de découverte de l'œuvre. De plus, ce statut permet d'établir un meilleur équilibre entre le corps et la raison. Il interpelle maintenant l'individu du XXI<sup>e</sup> siècle en lui suggérant de prendre possession de l'œuvre afin de permettre à celle-ci de survivre dans la multiplicité de ses expressions.

MANON BLANCHETTE

Docteure en Études et pratiques des arts, **Manon Blanchette** a réalisé de nombreuses expositions et publié des catalogues tant pour le Musée d'art contemporain de Montréal que pour des institutions muséologiques en Europe et en Amérique du sud. Dès les années 70, elle s'intéresse à l'art vidéographique. En 2003, elle a complété une thèse sur la pragmatique de l'ébranlement dans les œuvres de Bill Viola. À titre de spécialiste de l'art contemporain, elle publie également pour plusieurs revues dans les domaines de la sculpture, de la peinture, du théâtre et des technologies nouvelles. Depuis 2007, elle est Directrice générale de la Société des musées montréalais. De 1982 à 2007, elle a occupé plusieurs postes de direction au Musée d'art contemporain de Montréal, et est également commissaire d'expositions. Depuis 1987, elle est consultante pour la Société des directeurs des musées montréalais.

#### NOTES

- <sup>1</sup> *La Bombe informatique*, Galilée, Collection espace critique, Paris, 1998, p. 37.
- <sup>2</sup> Bernard Marcadé, *Marcel Duchamp*, Paris, Éditions Flammarion, 2007, p. 435.
- <sup>3</sup> *Idem*, p. 436.
- <sup>4</sup> Jean Gagnon, *e-art*, catalogue de l'exposition réalisée au Musée des beaux-arts de Montréal, en collaboration avec la Fondation Daniel Langlois, 2007, p. 30. Disponible en ligne à [www.fondation-langlois/e-art/1/](http://www.fondation-langlois/e-art/1/).



