

Zone productions

Frédéric Kanto

Number 64, Winter 1996

Technonatures et virtualités concrètes

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/46487ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Kanto, F. (1996). Review of [Zone productions]. *Inter*, (64), 22–23.

En attendant, difficile de ne pas remarquer une communauté d'idées frappantes dans une certaine science-fiction, chez les émules de McLuhan et, maintenant, dans les arts électroniques. En effet, si nous nous fions aux créateurs et producteurs du *Tunnel sous l'Atlantique*, oui, il faut prendre RODDENBERRY et McLuhan au sérieux : le voyage est commencé et le monde se rétrécit à mesure que chacune de ses régions s'agrandit. C'est en tous cas ce à quoi nous rêvions en empruntant le tunnel récemment creusé entre Paris et Montréal.

Car ce dont je vous parle s'est bel et bien passé : pendant près d'une semaine, cet automne, il était possible de traverser l'Atlantique, à pieds, sans se mouiller ni se salir. Bien sûr, il y a un « truc » ! Et ce truc s'appelle la télévirtualité. Ce n'est pas encore *Star Trek* mais c'est peut-être mieux. En tous cas, ça ressemble déjà au village global.

Rappelons de quoi il s'agit. Du 19 au 24 septembre, dans le cadre de l'ISEA 95, les Parisiens et les Montréalais ont pu assister et participer à une première mondiale de télévirtualité transcontinentale : le *Tunnel sous l'Atlantique*. Conçu du côté de Paris par l'artiste français Maurice BENAYOUM et produit par Z.A. Productions, c'est à Denis MARTINEAU et Bruno JOBIN de Zone Productions – une compagnie qui s'est distinguée l'année dernière avec son événement multimédia *Palomar ou le voyeur captif* – qu'a été confiée la partie montréalaise. La réalisation du *Tunnel* visait à permettre à des « spectateurs » (dans notre langage « spectateur » n'est qu'une façon de parler) situés de part et d'autre de l'Atlantique, au centre Georges Pompidou à Paris et au Musée d'art contemporain à Montréal, de progresser l'un vers l'autre dans un tunnel virtuel à l'aide d'un système de guidage informatisé.

Sur les deux continents, les « tunneliers » étaient placés face à un écran vidéo situé à l'extrémité d'un énorme cylindre de béton s'enfonçant dans le sol. Dans leurs mains, un manche à balai leur permettait de se diriger dans le tunnel. Sur chacun des deux écrans alternaient les images du creuseur opposé, celles du creuseur local et deux autres vues de leur contrechamp. Sur ces images, le creuseur se matérialisait par un carré flottant devant l'espace qu'il venait de traverser, et sur lequel s'animait son visage, capté par une caméra vidéo.

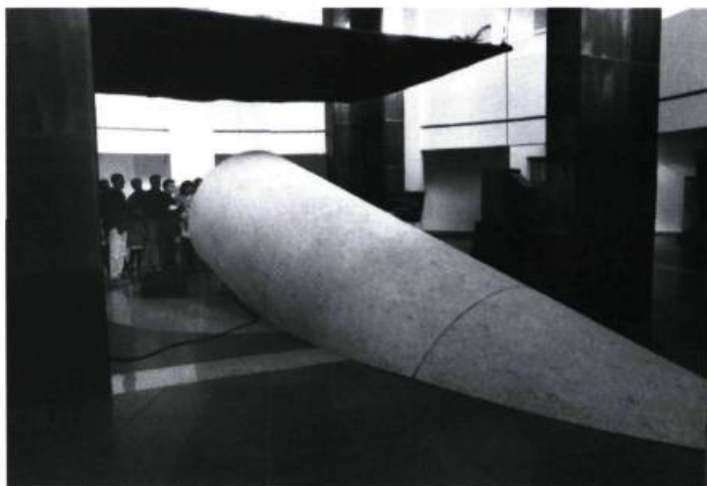
Toujours de chaque côté de l'océan, quatre haut-parleurs et un micro incitaient les explorateurs à dialoguer tels des enfants qui viennent de recevoir une paire de *walkie-talkies* pour Noël : « – Paris ? Ici Montréal. Où êtes-vous ? Je ne vous entends pas très bien. Je fonce vers la gauche. Ah, voilà, je vous entends mieux. Je viens de découvrir une toile de PELLAN ». « – Une toile de PELLAN ? Car ce n'est pas de la terre que l'on pouvait extraire de ce tunnel. Non, dans le tunnel de Maurice BENAYOUM les strates géologiques faisaient place à des *strates iconographiques*. En effet, de part et d'autre de l'océan, on avait comblé l'espace à creuser de témoignages iconographiques du passé et de l'actualité artistique de chacun des deux peuples. Ainsi, à force de creuser, cinq jours auront été nécessaires aux retrouvailles des deux pays ; et pour que deux des heureux voyageurs virtuels se retrouvent nez à nez, enfin réunis dans un espace commun.

Comme tous les voyages, comme toutes les grandes entreprises, le *Tunnel* aura connu son lot d'anecdotes. En particulier, on se rappellera avec amusement ce ministre français qui, perdu dans les dédales du tunnel, cherchait et attendait anxieusement son vis-à-vis canadien qui, lui, ne trouva jamais le chemin bien réel du Musée d'art contemporain de Montréal... Le ministre français s'en retourna sur les rives de son Atlantique, frustré d'une première rencontre politique virtuelle. Signe peut-être que les rencontres virtuelles au sommet ne sont pas pour demain...

Quoi qu'il en soit de la politique, c'est en tout cas un peu tout cela que l'on appellera dorénavant la « télévirtualité transcontinentale » : la création simultanée et à distance d'un espace virtuel de rencontre et d'interaction. Je vous l'accorde cependant, l'appellation « télévirtualité transcontinentale » est assez barbare. Ne s'agit-il pas d'une autre lubie technologique dont sont parfois si friands les amateurs d'arts électroniques ? Pas tout à fait. Non pas que la réalisation du *Tunnel* n'ait nécessité sa part de prouesses technologiques : le genre l'exige. On ne fait pas dans le virtuel sans s'éreinter sur des algorithmes et des puces en quantité, ni sans investir un nombre impressionnant d'heures de recherche et de travail : plus de six mois dans ce cas-ci. Aussi y avait-il à boire et à manger pour les amateurs de techno (voir description technique). L'étude du projet révèle cependant qu'il s'agit de beaucoup plus que d'une simple expérimentation technologique.

En fait, et comme on aura pu le comprendre, le *Tunnel sous l'Atlantique* proposait une métaphore visant à illustrer, grâce à la télématique, le rapprochement entre les peuples français et canadien. Si les liens culturels, historiques et affectifs ne manquent pas entre la France et le Canada, le temps efface souvent les traces perceptibles de cette liaison séculaire. Pourtant, au-delà des rencontres ponctuelles qui se succèdent et se disséminent dans le temps et l'espace, l'amitié franco-canadienne conserve un caractère durable et profond. C'est donc en ce sens que le *Tunnel sous l'Atlantique* représente une machine imaginaire qui transcende le temps et l'espace et témoigne de la pérennité des liens qui nous unissent.

Toutefois, si le *Tunnel* reprenait à son compte ce rêve tant ressassé du voyage spatio-temporel et les fantasmes d'un village global où l'on circulerait d'un point à l'autre sans difficulté, ses créateurs et producteurs auront donné à ce rêve une forme bien plus intéressante que celle que nous donne trop souvent l'art électronique. Il vaut en tout cas la peine d'y regarder de plus près.



Depuis longtemps déjà, bien avant *Star Trek*, nous rêvions de franchir les limites de notre nature physique, de voyager sans entraves à travers le temps et l'espace, et aujourd'hui nous tendons à le faire sous une forme éthérée, aérienne, à l'opposé de cette lourdeur terrestre qui ralentit sans cesse nos élans. « Sans entraves » est bien le mot clé. Immédiateté, instantanéité et même facilité sont les injonctions qui s'accordent le mieux à cet imaginaire que l'art électronique semble de plus en plus reprendre à son compte.

Car s'il y a un art électronique, il y a aussi un « imaginaire électronique ». Inspiré par un fantasme peut-être millénaire, nourri et conforté par une technologie qui n'en finit plus de nous promettre monts et merveilles, réinterprété et rationalisé par la grande entreprise commerciale, le leitmotiv de l'instantanéité est aujourd'hui de plus en plus scandé par l'art électronique. De cette manière, la volonté de transmettre par de nouvelles voies techniques du son, de l'image et des données en plus grand nombre, au plus grand nombre et de plus en plus vite, déborde le strict cadre technologique et prend la forme d'une conception du monde, de l'être humain et de l'art. Les visées scientifiques et commerciales deviennent un leitmotiv philosophique et esthétique. Au centre de cet amalgame entre la technologie, le commerce et les arts électroniques se trouve cette idée d'un monde éthéré et lumineux où « la distance n'a plus d'importance ».

Voilà déjà un point sur lequel le *Tunnel sous l'Atlantique* se distingue passablement. Avec le *Tunnel*, exit le rêve de l'immédiateté, de l'instantanéité, de l'immanence, car il faut creuser, il faut créer. Loin des métaphores aériennes et lumineuses dont l'imaginaire électronique nous abreuve souvent, c'est dans la terre que les créateurs du *Tunnel* ont restitué nos rêves et nos espoirs de village global. Car nous avons beau voler, planer, nous avons beau être fascinés par tout ce qui est aérien et nous disperser en une infinité d'ondes et de micro-ondes, nous restons attachés à la matière la plus tangible : la terre, le roc, la glaise, métamorphosés ici en fragments iconographiques. Si l'air donne à nos vies son caractère évanescent, intemporel et immédiat, la matière solide nous renvoie au labeur, à la création, bien loin donc de cet imaginaire stéréotypé de l'instantanéité.

Et c'est ce même *Tunnel* qui nous livre la raison de ce travail : la rencontre, celle qui ne survient qu'au terme d'un effort. Car au-delà de tout son « emballage » électronique, c'est bien à cela que nous conviaient les créateurs du tunnel : une rencontre entre deux voyageurs, entre deux peuples, qui ne s'accomplit qu'au terme d'un long processus. Un type de rencontre qui se situe donc à l'opposé du nouveau monde cybernétique qui, bien souvent, ne prétend plus se borner à franchir les frontières mais souhaite les éliminer toutes, qu'elles soient culturelles ou

De ce point de vue, une œuvre comme le *Tunnel sous l'Atlantique* accomplit un sain détournement. Bien sûr, le *Tunnel* suppose lui aussi le déploiement d'une technologie du « toujours plus ». Qui plus est, il joue lui aussi sur cette corde usée du monde qui n'est plus qu'un. Pour autant, son projet esthétique et philosophique ne sombre pas dans les lieux communs de l'imaginaire électronique. Il y a, à l'évidence, dans la conception du *Tunnel*, une distinction, ô combien saine, entre les objectifs techniques et le sens de l'œuvre. Et cette distinction, ce n'est rien d'autre que l'impératif esthétique qui l'impose. L'art a peut-être trop souvent été ramené à sa seule dimension expressive. De ce seul point de vue, il devient facile de confondre art et communication et d'épouser, ce faisant, des objectifs qui appartiennent en fait à l'industrie du « toujours plus vite ». En ce sens, il n'est certainement pas inutile qu'une œuvre électronique nous rappelle que l'art est aussi, en tant que création, un labeur. Et cette dimension est peut-être, en ces temps de l'instantané et de l'immédiat, ce que l'art porte de plus bouleversant et de plus séditieux. Même virtuel, le monde exige qu'on le creuse, qu'on le travaille : oui, vous irez à Paris sans quitter votre salon, le monde sera peut-être un immense village – mais n'empêche, vous devrez creuser pour cela.

C'est bien connu, derrière chaque architecte, chaque constructeur, se cache un mégalomane. Le directeur de Zone Productions n'échappe pas à la règle. Et c'est tant mieux. Car s'il faut en croire Denis MARTINEAU, la première version du *Tunnel*, présentée en septembre dernier, ne serait qu'un premier tronçon appelé à se développer et à se perfectionner pour que ce ne soit plus un tunnel unique mais bien tout un réseau de tunnels qui, à moyen terme, relie les principaux points du globe au Canada et au Québec. Nous n'avons pas fini de creuser...

Frédéric KANTO ♦



Le *Tunnel sous l'Atlantique*, un événement de télévirtualité de Maurice BENAYOUM. Une création musicale de Martin MATALON. Développement technologique : David NAHON et Tristan LORACH.

physiques. Un monde imaginaire où la notion même de rencontre, si elle suppose un effort, est embarrassante, si ce n'est pire. (À cet égard, dans le nouveau monde des cybernautes, SAINT-EXUPÉRY et son *Petit prince* bien enfantin, parce qu'il parlait d'apprivoisement, de progression lente, est un auteur séditieux.)