Document generated on 08/06/2025 1:18 a.m.

Inter
Art actuel

Alchimie du digital

Martin Renaud

Number 89, Winter 2005

URI: https://id.erudit.org/iderudit/45828ac

See table of contents

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)
1923-2764 (digital)

Explore this journal

Cite this review

Renaud, M. (2005). Review of [Alchimie du digital]. *Inter*, (89), 37–39.

Tous droits réservés © Les Éditions Intervention, 2005

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

Robert GLIGOROV, *Bobe's Legend*.

Alchimie du digital

Martin RENAUD

L'exposition *Transfigure* propose une quête de l'image en mouvement. Elle frôle la quintessence grâce à un rare alliage d'œuvres remarquables composé par Alessio CAVALLARO, commissaire en chef de l'Australian Center for the Moving Image (ACMI). Alchimie du digital, *Transfigure* sublime la nature et transforme les perceptions du corps, de l'espace et du paysage à travers une quinzaine d'œuvres d'art médiatique.

On trouve l'exposition dans les ténèbres de l'ACMI situé dans le délice architectural du Federation Square de Melbourne, plus précisément dans la Screen Gallery qui a été conçue en convertissant deux plateformes de train souterraines, mesurant 110 mètres sur 15 mètres avec 8 mètres de plafond et pouvant accueillir jusqu'à 250 écrans simultanément ! C'est littéralement un cube noir d'où surgissent des œuvres sur écrans, à l'inverse du cube blanc de la galerie d'art contemporain.

Les perceptions de la charpente

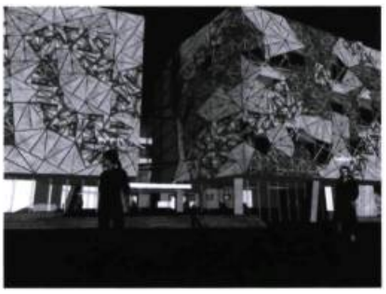
Avant de se plonger dans le noir, au palier, le visiteur se retrouve devant un premier écran. Il présente des manipulations d'algorithmes de vie artificielle de créatures filiformes, comme des bonshommes allumettes. Ces squelettes animés se déplacent dans l'espace suivant des paramètres physiques de gravité, de friction et de vitesse. Ce sont des organismes interactifs créés en ligne à partir du Sodaconstructor[1], de l'Anglais Ed BURTON, qui est un code de programmation dérivé de Java. On peut d'ailleurs construire ses propres créatures à un poste informatique derrière les escaliers. Sur l'écran, donc, un *deus ex machina* manipule les créatures « soda » ; une force extérieure initie la transfiguration.

Cet écran de biais ouvre l'exposition. Il s'ouvre sur un long couloir où est suspendu un autre écran, de forme circulaire, à mi-chemin de la Screen Gallery. Il présente *Infected*, une vidéo de danse contemporaine où un corps masculin pris de spasmes se tord dans des manipulations digitales mutantes, évoquant la *transgénèse*. Cette chorégraphie de la Melbournite Gina CZARNECKI, interprétée par l'improvisatrice flamande Iona KEWNEY, questionne les effets de la biotechnologie sur l'humain et la place de l'humain dans la technologie. Elle introduit l'humain dans le monde digital des arts médiatiques et donne un aperçu au visiteur de ce qui l'attend au détour de *Transfigure*.

On trouve sous l'escalier six postes informatiques pour jouer en réseau à Acmipark, un jeu en 3D *in situ* développé par la firme Selectpark. Les joueurs incarnent un personnage qu'ils ont créé et se déplacent dans les dédales architecturaux de l'ACMI et du Federation Square. Ils sont assis sous l'escalier, sous le lieu virtuel où commence le jeu, l'espace privé accentuant les perceptions de l'architecture. Le personnage qu'ils incarnent se déplace dans l'espace public du bâtiment et du monde virtuel, et remet en question les notions d'intimité et de sociabilité.

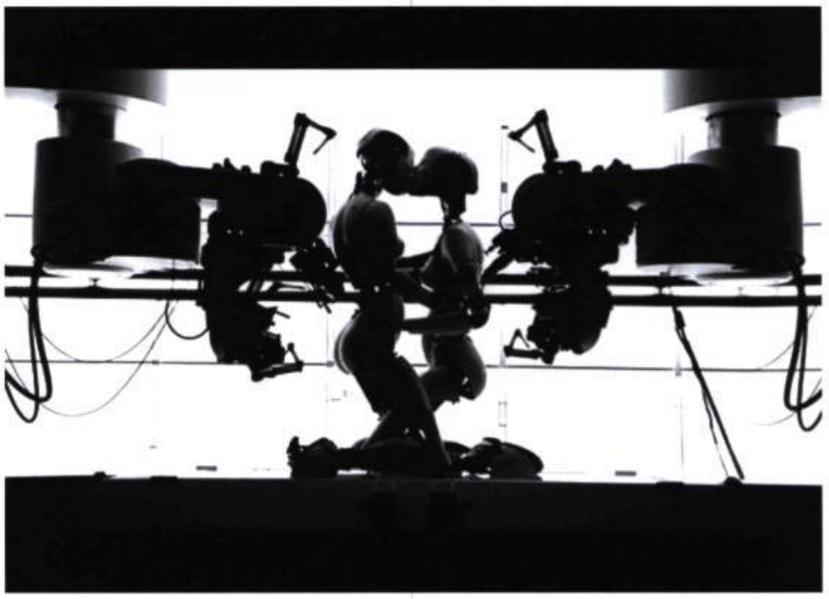
Lorsqu'on réussit enfin à se « décotcher » d'Acmipark, on peut s'arrêter devant un documentaire sur la démarche de l'artiste australien STELARC, maintenant *principal research fellow* de l'Unité de Recherche Digitale (DRU) du Nottingham Trent School of Art and Design (NTSAD).

1



2

3



4

Celui-ci proclame depuis une vingtaine d'années que le corps est obsolète. Ainsi, lors de ses performances, il utilise des prothèses, conçues par des ingénieurs, dont il explore en quelque sorte l'utilité artistique pour l'humain. Le documentaire présenté à *Transfigure* répertorie ses projets des dix dernières années : *Third Arm, Extended Arm, Motion Prothesis, Exoskeleton, Hexapod, Ping Body* et, son dernier projet, *Prothestetic Head.*

De la matérialité du corps à la transcendance

Prosthetic Head est une des pièces clé de *Transfigure*. Littéralement, il s'agit d'une projection de trois mètres sur trois mètres de la tête de STELARC en 3D qui répond à des questions formulées par le public à partir d'un clavier sur un promontoire. C'est un agent conversationnel interactif qui produit un discours en faisant des liens dans la conversation grâce à une banque de données contextuelle. Il peut donc réagir différemment à la même question, blaguer, flirter ou chanter (mal). Il intègre les développements plus ou moins récents de la technologie de synthèse de la parole : ViaVoice d'IBM, Alice Chat Bot Engine, qui génère la conversation, et un logiciel de modélisation du visage. Grâce à cela, le simple PC qui fait turbiner la prothèse de la tête de STELARC se permet quelques envolées lyriques et autres questions métaphysiques. Au lieu d'illustrer un esprit désincarné, la *talking head* expose le problème de la conscience, de l'intelligence et de l'identité du cyborg.

Dos à l'œuvre de STELARC (dans une salle de projection autonome), dans le couloir principal de l'exposition, on tombe sur le vidéoclip *All Is Full of Love* de BJÖRK, réalisé par Chris CUNNINGHAM (Madonna, Aphex Twins). Il met en scène le potentiel émotif de deux cyborgs, évoquant la déshumanisation des sentiments dans l'aliénation de la technologie. La beauté froide de la technologie rencontre la sensualité de la chair, alors que les cyborgs alchimistes (pro)créent, pièce par pièce, une figurine de porcelaine qui se révèle sous les traits de BJÖRK. Poursuivant la quête d'intelligence artificielle de STELARC, *All Is Full of Love* propose en outre l'émotivité et les relations amoureuses des robots.

Puis, un diptyque vidéo commissionné à Paul BROWN, *Chromos,* présente un automate cellulaire : un système autogénérationnel qui reproduit le comportement des chromosomes. Il rappelle les « sodas » du début de l'exposition et certaines œuvres d'Op Art. Cette œuvre marque une transition, dans la simplicité de ses formes, des chaînons se connectant dans un carrelage, évoquant les plus petits constituants du corps, les chromosomes, l'ADN.

Body Code est l'œuvre suivante de la transfiguration, et celle d'un transfuge... Drew BERRY est un des *leaders* mondiaux de la modélisation digitale biomédicale. Pourtant, CAVALLARO l'intègre comme un artiste à son exposition. Il révèle ainsi les qualités esthétiques de cette bande-vidéo qui présente l'architecture digitale du corps, de ses tissus, de ses vaisseaux, jusqu'à ses cellules et chromosomes. Ici, le langage informatique transcende le corps humain avec ses visualisations biomédicales représentant des activités cellulaires et moléculaires du corps humain.

On peut questionner la pertinence de *Body Code,* une vidéo de vulgarisation scientifique dans une exposition d'art médiatique, mais celle-ci prend tout son sens avec l'œuvre suivante, *Rapt* de Justine COOPER, dos à dos, encore une fois. *Rapt,* dans une chambre autonome, est le résultat d'un montage d'images du corps de l'artiste scanné par résonance magnétique MRI. COOPER utilise, ici, la technologie médicale à des fins artistiques, au contraire de *Body Code.* Dans

cette œuvre, l'enveloppe du corps et ses organes, comme liquéfiés, sont cartographiés et superposés en couches successives ; elle présente le corps de l'artiste « comme de la chair vivante devenue données malléables ».

Du corps malléable au paysage corporel

L'exposition que l'on suivait jusqu'ici une œuvre après l'autre, dans un ordre quasi narratif tout au long du couloir, devient une aire ouverte sur plusieurs chemins. Les œuvres vidéo *Departure*, *Landscape*, *Orka* et *Bobe's Legend* partagent ici l'aire commune. Malheureusement, cette promiscuité cause des interférences entre les trames sonores et amenuise la puissance de certaines œuvres immersives.

Dans *Departure,* d'Ian ANDREWS (Melbourne), on repère les images d'un homme qui quitte une pièce par la porte. Il semble que son auteur cherche à résoudre l'énigme de cette bande, trouvée par hasard, où cet étrange personnage sort. Cette scène unique est renversée et jouée en boucle pour donner l'apparence que l'homme entre et sort répétitivement. Répétées et décalées dans un triptyque vertical sur écran plasma, ces images suggèrent en quelque sorte le cinémascope. Elles sont montées et modifiées grâce à des techniques analogues, digitales, qui évoquent la décomposition du film et de son mouvement, la déstructuration de la matière.

Landscape de Tamás WALICZKY est une œuvre vidéo très élégante qui présente un petit village hongrois où le temps s'est arrêté durant une tempête. Les gouttes d'eau sont suspendues dans les airs tandis que l'on voyage dans les paysages. Tout est figé, seul le mouvement de la caméra incarne la vie, offrant une perspective inédite impossible sans l'œuvre d'art. Ces effets spéciaux ont été réalisés grâce au logiciel Softimage, développé à Montréal. Ils ont été utilisés plusieurs années après *Landscape (1997)* dans des films tel *The Matrix*, lorsque les balles s'arrêtent autour de l'Agent et que l'on tourne autour de lui comme si le temps s'était arrêté. Dans le cheminement de la transfiguration, cette œuvre altère les perceptions du paysage, questionne la réalité et interpelle l'imagination.

De même, sur un écran au milieu de la pièce, *Orka* (énergie vitale) de l'Islandaise STEINA est une composition de paysages et un environnement sonore qui subvertissent les lois de la nature pour altérer les perceptions du public. Malheureusement, l'expérience de désorientation spatiale qu'elle propose au public lorsqu'il se déplace dans l'espace, autour et sous l'écran, ne semble pas concluante. En effet, l'espace sonore de cette installation est envahi par le son d'œuvres adjacentes. Néanmoins, il est intéressant de pouvoir accéder à cette œuvre de STEINA, précurseure des arts médiatiques et cofondatrice du célèbre centre d'artistes new-yorkais The Kitchen, qui affirme une forte présence artistique depuis le début des années soixante-dix.

Dans une petite salle de projection à l'écart, *Superpermanence* de l'Australienne Vikki WILSON présente un hybride de film et de vidéo expérimentale. Après avoir traité et coloré ses bandes de film avec de la colle, des herbes, des journaux dans un rendu très chaotique, elle digitalise les bandes et traite le signal vidéo à nouveau dans une recherche de construction de sens. Elle rejette complètement la propreté du grain de l'image vidéo et la narrativité du monde actuel, ce qui en fait une œuvre hermétique mais significative, car elle transforme en paysage un monde immatériel et déconstruit.

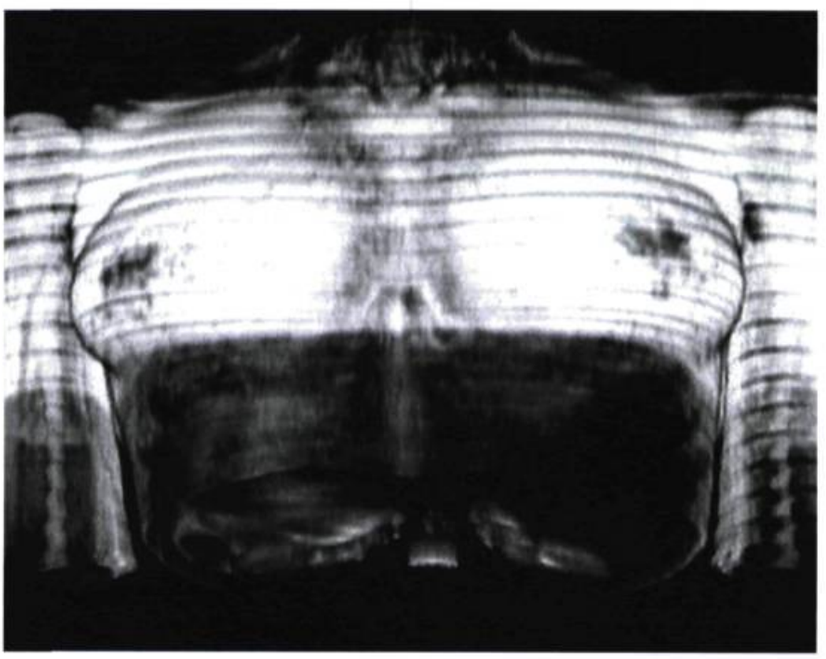
Gift de Mike STUBBS a été tourné dans la région de Wolfen-Bitterfield en Allemagne, une ville industrielle où l'exploitation minière a complètement anéanti l'environnement. Cette ville qui était réputée pour la beauté de son paysage est maintenant reconnue comme la plus polluée de l'Europe. De gigantesques grues ont envahi la région et ont ouvert ses entrailles. Aux dépens de l'environnement, la mine fait rouler l'économie. Elle emploie la population de la ville et des gens continuent à vivre dans ce désastre écologique. Le documentaire montre tout cela. Il montre aussi la machinerie à l'œuvre, presque glorifiée, sous des angles inédits, très esthétiques, comme une prothèse de la civilisation. Elle présente l'aliénation de l'homme dans ces projets industriels de transformation du minerai. Dangereuse tentative alchimique, cadeau empoisonné, *Gift* signifie aussi « poison » en allemand...

Si *Prosthetic Head* de STELARC est un pôle de *Transfigure*, l'autre pôle comprend les expériences de réalité virtuelle *Osmose* et *Éphémère* de Char DAVIES. Cette Montréalaise, cofondatrice de Softimage, propose une interface pour accéder à des mondes virtuels et expérimenter de nouvelles sensations. Elle permet au visiteur de devenir performeur en enfilant un casque et un plastron qui permettent les déplacements dans des paysages digitaux. Grâce à un système de *tracking* qui capte les mouvements dans l'espace de la performance, le visiteur peut se déplacer en se penchant dans la direction qu'il convoite. S'il plie les genoux, il accélère. S'il veut s'élever ou s'abaisser dans l'espace virtuel, il inspire ou expire comme les plongeurs sous-marins.

En utilisant des gestes familiers, on peut alors explorer des territoires inconnus créés par l'artiste. Ainsi, dans *Osmose*, on subit le passage des saisons en visitant la forêt laurentienne tandis que, dans *Éphémère,* on se meut dans un univers qui diffère de toutes parts. Par exemple, on peut visiter des paysages sous-marins, la forêt, la montagne, les nuages ou des mondes virtuels de codes et de citations littéraires selon l'endroit visité dans l'espace en 3D. D'autre part, ces deux œuvres inspirent une réflexion métaphysique sur l'environnement, d'abord sur une possible « osmose » avec la nature et, ensuite, sur le caractère « éphémère » de la nature sauvage, qui risque de disparaître à cause de l'exploitation humaine. On en sort définitivement transformé.

Posté à la sortie de l'exposition, *Bobe's Legend* de Robert GLIGOROV (Macédoine) est une pièce très touchante qui capture un moment rare et poétique entre l'homme et la nature grâce à la vidéo. Elle sert de conclusion à *Transfigure* en illustrant, peut-être, comment l'humain s'approprie et assimile la technologie de façon naturelle. Elle présente un gros plan sur le visage du performeur qui offre sa bouche comme un nid aux oiseaux. Sur une délicate musique de Philip GLASS, un canari s'installe sereinement dans cet orifice... qu'il referme lentement. Un pinson, puis toute une famille de pinsons prennent leur envol à partir de la bouche de Bobe...

1 On peut construire ses propres modèles en ligne au www.sodaplay.com.



5

1_*Infected,* (vidéo de danse) chorégraphie de Gina CZARNECKI interprétée par Iona KEWNEY
2_*Acmipark* (jeu en 3D *in situ*, développé par la firme *selectpark*) 3_STELARC, *Prosthetic Head.*
4_BJÖRK, *All is Full of Love.* 5_Justine COOPER, *Rapt.* Photos : www.nextwave.org.au