Document généré le 4 août 2025 11:57

Inter
Art actuel

Piazza Virtuale
La visualisation du network

Christian Vanderborght

Numéro 55-56, automne 1992, hiver 1993

URI : https://id.erudit.org/iderudit/1079ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

Découvrir la revue

Citer cet article

Vanderborght, C. (1992). Piazza Virtuale : la visualisation du network. *Inter*, (55-56), 48–51.

Tous droits réservés © Les Éditions Intervention, 1993

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

PIAZZA VIRTUALE

LA VISUALISATION DU NETWORK

Christian VANDERBORGHT

PENDANT LA *DOCUMENTA* 9 À KASSEL, UNE STATION DE TÉLÉVISION INTITULÉE *VAN GOGH TV* A ÉMIS PENDANT CENT JOURS, 24 HEURES SUR 24, DU 13 JUIN AU 20 SEPTEMBRE 1992.

VAN GOGH TV A FAIT ÉCLATER LA STRUCTURE HABITUELLE DE L'ÉMETTEUR/RÉCEPTEUR DE LA TÉLÉVISION CONVENTIONNELLE. LES SPECTATEURS ONT PU INTERVENIR DIRECTEMENT DANS LEURS PROGRAMMES DE TÉLÉVISION.

VAN GOGH TV A CRÉÉ LA *PIAZZA VIRTUALE* : UNE VISION ARTISTIQUE DES MÉDIAS INTERACTIFS. *VAN GOGH TV* A PRÉSENTÉ POUR LA *DOCUMENTA* 9 UN MÉDIA DE COMMUNICATION DOUBLE FACE, UN OBJET ARTISTIQUE QUI SE RÉGÉNÈRE DE LUI-MÊME.

L'ÉCRAN INDIVIDUEL DEVENU LA PLACE VIRTUELLE DE L'ESPACE PUBLIC : L'AGORA CATHODIQUE.

Parmi toutes les expériences que nous avons menées depuis quinze ans, *Piazza Virtuale* est le premier projet qui à l'évidence rend visible le concept de *network*.

Aujourd'hui la pratique artistique ne peut plus être l'apanage d'un être individuel, sorte de démiurge qui projetterait dans le monde l'idée de la création : une idée plastiquement accomplie dont pourrait se repaître à satiété notre soif de connaissance.

Le temps de la *Machine célibataire* prend fin, n'en déplaise aux nostalgiques. Il prend fin avec la primauté de l'industrie mécanique sur les activités humaines. Aujourd'hui vient le règne de l'information. D'objet de réclame assujetti au discours critique et glorieux de l'industrie, l'information est devenue une entité abstraite qui contrôle et règle le contenu du réel et de son corollaire artificiel, le langage.

L'interprétation du monde ne peut plus être soumise au seul objet esthétique, critique d'une apologie du consumatoire. Le postmodernisme a spéculé sur l'Art Pop et il ne nous reste plus qu'un emballage jetable impropre à être recyclé.

Aussi après avoir magnifié le monde du religieux, puis celui plus prosaïque des phénomènes, les artistes sont confrontés à la pratique des médias comme véhicules de conscience. JACOBSON l'a énoncé simplement : « the message is the media ».

L'accessibilité immédiate d'un point distant de l'espace et du temps grâce aux médias oblige la conscience à une autre gymnastique mentale que celle aristotélicienne de la représentation.

L'articulation ne joue plus entre le pouvoir de représentation et la sacralisation de l'objet fini mais entre le pouvoir de présence et le processus de perception.

Aujourd'hui l'art se joue à décliner le processus de présence sur tous les modes de perceptions et non plus à élaborer des formes sur tous les modes de représentations.

La notion égotique de l'homme solitaire, tentant de maîtriser le monde *the winner*, fait place à la notion tangente de l'homme interfacé, joueur blasé d'un monde virtuel *the joker*.

Nous sommes passés de l'angoisse existentialiste de l'être au trac illusionniste de la participation. À moins qu'il ne fasse revoir les règles théoriques qui nous animent.

Se pourrait-il que le concept de *network*, étendu au territoire de l'art comme pratique et comme éthique, devienne le nouvel enjeu de l'intention créatrice ? Le concept de *network* pourrait-il générer un langage propre à transcrire l'expérience émotionnelle perçue dans la pratique du processus de communication, à travers l'usage des médias ?

Piazza Virtuale, notion générique utilisée par le network de *Van Gogh TV*, est l'exemple d'une œuvre artistique qui ne se situe plus dans le champ de la représentation mais dans celui du processus mis à nu.

Piazza Virtuale : la technique du *All Over*

Ici, les instruments de composition n'ont plus rien à voir avec la panoplie habituelle de l'artiste. La configuration mise en place fait appel aux technologies de communication : téléphone, fax, modem, *touchtone*, vidéo, ordinateur, visiophone, lignes ISDN, satellites. Assemblés et interconnectés entre eux, ces outils permettent de créer un espace virtuel propre au network : une télévision interactive.

Dès qu'il est présent dans cet espace virtuel, chaque participant a la possibilité de couvrir, grâce à ces instruments, une partie de la composition en termes de son, d'image et de data. Il peut à tout instant recouvrir les états déjà existants et intervenir dans le flot de la communication.

Piazza Virtuale propose un canevas qui rendrait visible, en temps réel, le processus même du langage : la présence de l'autre à soi-même et la réciprocité de cet état, la conscience de soi-même donnée à l'autre. Les intervenants s'interpellant au travers de cet espace construisent strate par strate les éléments d'une œuvre fluctuante, toujours en devenir. À la fois créateur et véhicule, chacun use de sa virtuosité pour composer l'œuvre selon la technique du *All over*.

Une épidémie de signes se propage au sein de l'espace virtuel et développe un abécédaire chaotique d'où émerge çà et là le sens d'une parole qui se découvre, d'une œuvre singulière qui se donne à voir. Singulière parce qu'elle préexiste avant toute manipulation intelligible, avant tout traitement interprétatif. À l'intersection de l'imagination et de l'expérience, *all over the media*, elle signifie sa propre existence à l'instant où le système est opératoire, c'est-à-dire dès que le network en fait usage. L'architecture électronique de *Piazza Virtuale* recouvre l'espace et le temps mental de notre attention au monde. Sa perspective interagit avec nos sens et se crée au fur et à mesure que nous l'énonçons, que nous la pratiquons.

Sur cette place, point de ligne de fuite, point de distance, point de décalage horaire. Chaque personne présente, qu'elle soit à Vancouver ou à Riga, constitue le principe actif de l'œuvre. Elle est l'œuvre elle-même puisqu'elle investit le pouvoir de la présence allongée le long du processus de perception. *All Over*.

Piazza Virtuale : la logique émotionnelle des danseurs-visages

Nous oublions souvent que, quelle que soit l'intelligence que nous avons du monde, nous sommes des êtres peu enclins à analyser les motifs qui nous poussent à mettre de l'ordre, à mettre une chronologie, à établir un sens dans notre relation au réel.

Pour quelle raison *Piazza Virtuale* nous entraîne-t-elle hors du monde phénoménologique et nous fait-elle pénétrer dans le monde virtuel du processus ? Certains pour-

raient penser qu'il ne s'agit que d'une vague élucubration technico-utopiste réalisée par des *ackers* en mal d'aventures. Il n'existe en effet aucune référence et encore moins de chronologie historique d'une configuration de ce type dans la mémoire. Pourtant dans cette prospective du cyberspace, surgit de notre être un principe agissant qui nous permet de raisonner notre présence à travers le processus, de connaître l'état de notre action et de notre découverte au fur et à mesure qu'elle se donne à voir dans le média par un effet réflexif, un effet miroir qui ajuste notre conscience à l'expression immédiate de notre perception. Ce principe agissant rend compte des étapes que nous franchissons dans le média, non plus en termes de temps et de durée liés à une causalité tels que nous les trouvons dans le continuum de l'image-temps du cinéma, mais en termes d'usage et de pratique liés à une émotion transcrite immédiatement dans le média. Ce monde virtuel ne cherche plus à représenter le réel. Il est un monde en soi. Ce monde, artificiel certes parce que c'est la technologie qui le crée, possède des règles propres, des lois propres, encore à explorer. Nous reconnaissons un principe qui nous guide dans cette virtualité, parce qu'il atteint la croisée de l'imagination et de l'expérience. Ce principe a dans ce nouveau continuum la possibilité d'exister à part entière. Ce principe nous le nommons « logique émotionnelle ». L'imagination et le rêve nous ont fait envisager cet espace virtuel. L'expérience nous a permis de l'assembler. La logique émotionnelle le rend agissant.

La place publique où les hommes s'interpellent, racontent leurs histoires, régulent leurs échanges, répondait à une nécessité structurante de la pensée. Elle instaurait le lieu commun de leurs existences et, dans la profusion des bruits, des couleurs, des mouvements, composait une chorégraphie où chacun s'individualisait et s'indifférenciait tour à tour dans les diverses représentations du corps social.

Piazza Virtuale répond à une nécessité du monde digital de l'information. L'épidémie des signes qui se propage en son sein est le symptôme du besoin de participation des individus isolés du réel devant leurs écrans cathodiques.

L'hégémonie des médias ayant dissous le corps social au profit d'une manipulation systématique de l'information, les individus n'ont plus le pouvoir d'agir eux-mêmes physiquement dans l'espace et le temps de l'échange. Devenus consommateurs passifs, ils ne sont que les ponts de convergences statistiques d'un système d'information qui régule le champ économique.

Ce sont leurs avatars virtuels, « les danseurs visages » qui les remplacent pour jouer le simulacre d'un corps social devenu une forfaiture politique. La logique émotionnelle des danseurs visages permet ainsi à la conscience humaine, toujours ignorante des motifs qui la poussent à ordonner le sens de sa relation au réel, de trouver un nouveau terrain d'investigation de la pensée. La logique émotionnelle oblige les participants du network à agir dans le monde virtuel des médias.

Ce monde de simulacre ne révélera son essence qu'au détour de son évolution, dans son usage interactif permanent. Nous verrons apparaître, peu à peu, un corps médiatique qui, acceptant les implications d'une mutation des langages analogiques vers les langages digitaux, composera une chorégraphie encore plus riche d'émotions, encore plus riche de désirs, pour faire la nique à notre limitation mortelle et tenter d'échapper au cercle vicieux de la frustration et de l'incompréhension, lié à l'éternel innassouvissement de l'être.

Piazza Virtuale : pour en finir avec le jugement de dieu

Cet innassouvissement de l'être est créateur de vérité.

En énonçant ces présupposés philosophiques sur l'expérience tangible de *Piazza Virtuale*, nous voulons en finir avec le jugement de dieu qui définit le bien et le mal, le créateur et la créature, le maître et l'esclave, le dominant et le dominé, le modèle et la copie, l'illusion et la réalité, le vrai et le faux. Ce jugement est lié à notre goût immodéré de la forme où nous nous contentons d'invoquer le temps historique et ses références. Nous ne cessons de prendre mesure sur le passé et ses représentations. Les conséquences de ce jugement sont partout visibles. Nous voyons aujourd'hui l'effondrement de ses valeurs et de ses dogmes. Tout cela témoigne d'un élan vital épuisé, d'une lâcheté spirituelle. Nous ne tenons pas compte de la multiplicité, de la duplicité et de l'ubiquité du désir de la pensée de vouloir transcender notre conscience du monde.

La puissance du simulacre inventé par les danseurs visages s'effectue non plus dans la forme mais dans la transformation. Dans l'espace de *Piazza Virtuale* il n'y a ni vérité, ni apparence ultime. Il y a un processus qui appartient au présent antérieur de la perception que la perception ne cesse de transformer dans un devenir en évolution constante. Car la vérité de ce continuum virtuel n'a pas à être atteinte, trouvée, ni reproduite, elle n'a cesse d'être créée à partir du processus artistique. L'existence de ce continuum donne de la pensée à la pensée. Il énonce l'impensable de la pensée. Il crée de la voyance en ce monde, une voyance qui éclaire d'un nouveau point de vue l'éthique, l'esthétique, le religieux. En ce sens, *Piazza Virtuale* est à considérer comme une révélation, une télé-vision de la pensée.

« Je suis le moi, je suis le toi, je suis le trois, je suis le roi... » chantent les danseurs visages.

Le réseau Van Gogh Tv
Berlin
Rudolf STOERT
Bremen
Ronald GONKO
France
Christian VANDERBORGHT
Québec
Richard MARTEL
Italie
Giacomo VERDE
Zurich
Peter PREISSLE
Genève
Philippe COEYTAUX
Prague
Michael BIELICKY
Laetia
Baiba RIPA, Leila JURENEVA
Moscou
Kirill PREOBRAZENSKIJ, Leonid BAJANOV
Saint-Petersburg
Arkikii DRAGOMOSHCHENCO
Slovénie
Egon March Institut
Omaha
Lee LUBBERS, USA Scola
Tokyo
Yukiko SHIKATA Art Lab Tokio
Nagoya
Elichi KUBOTA, NHK Japan

Das Van Gogh Tv Team :
1 Wolfgang WERNER ;
2 - Christian WOLFF ;
3 - Karel DUDESEK ;
4 - Kathy HUFFMAN ;
5 - Fritz GROß ;
6 - Benjamin HEIDERSBERGER ;
7 - Manuel TESSLOFF ;
8 - Ole LÜTJENS ;
9 - Salvatore VANASCO ;
10 - Jendo NEVERSIL ;
11 - Christiane KLAPPERT ;
12 - Michael ULRICH ;
13 - Gerard COUTY ;
14 - Julian BOYD ;
15 - Daniel HAUDE ;
16 - Tim BECKER ;
17 - Axel ROSELIUS ;
18 - Ludwig SEYFARTH ;
19 - Holger RIX ;
20 - Mike HENTZ ;
21 - Sahar KHAN.

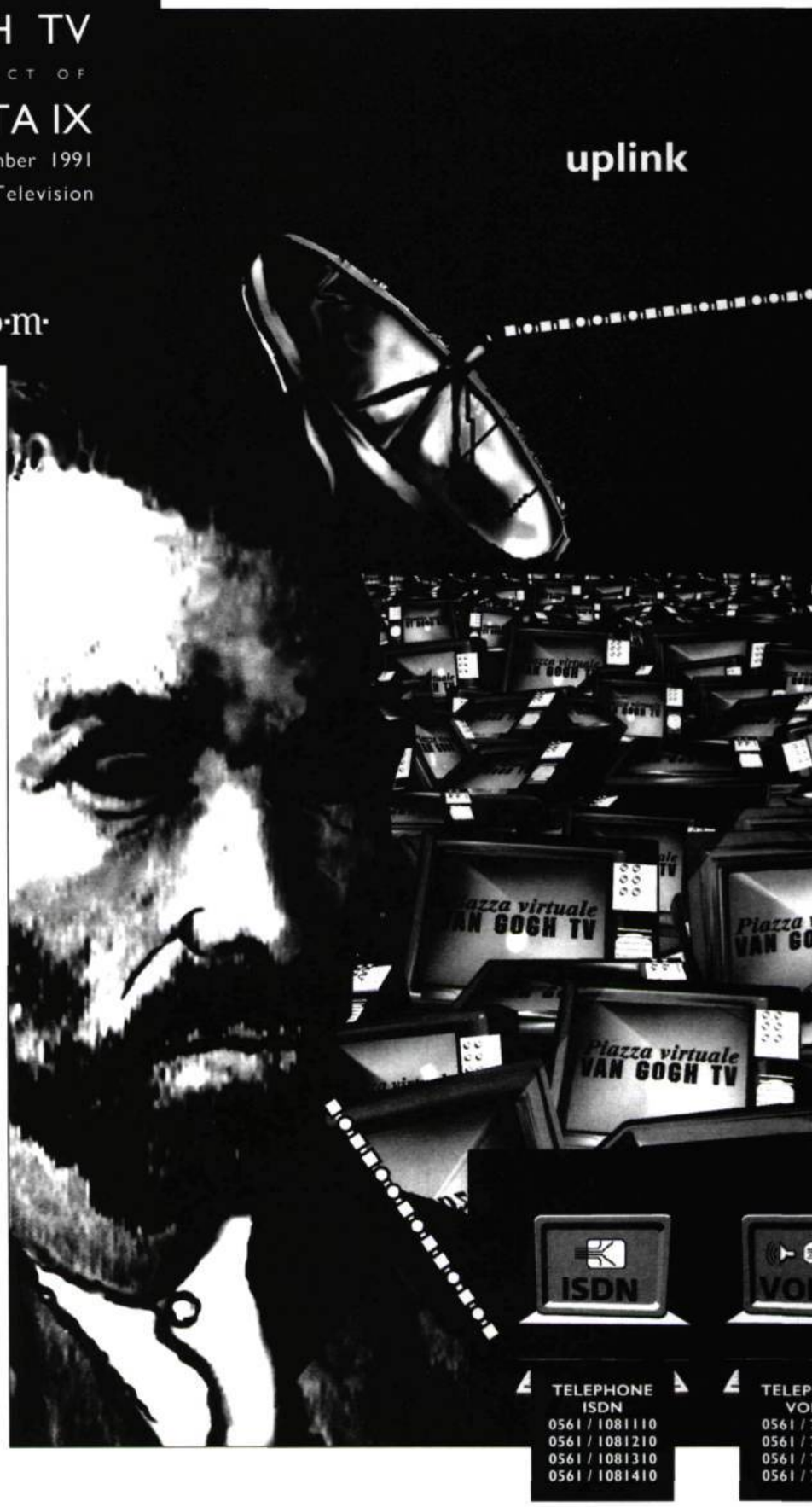
Piazza virtuale
VAN GOGH TV

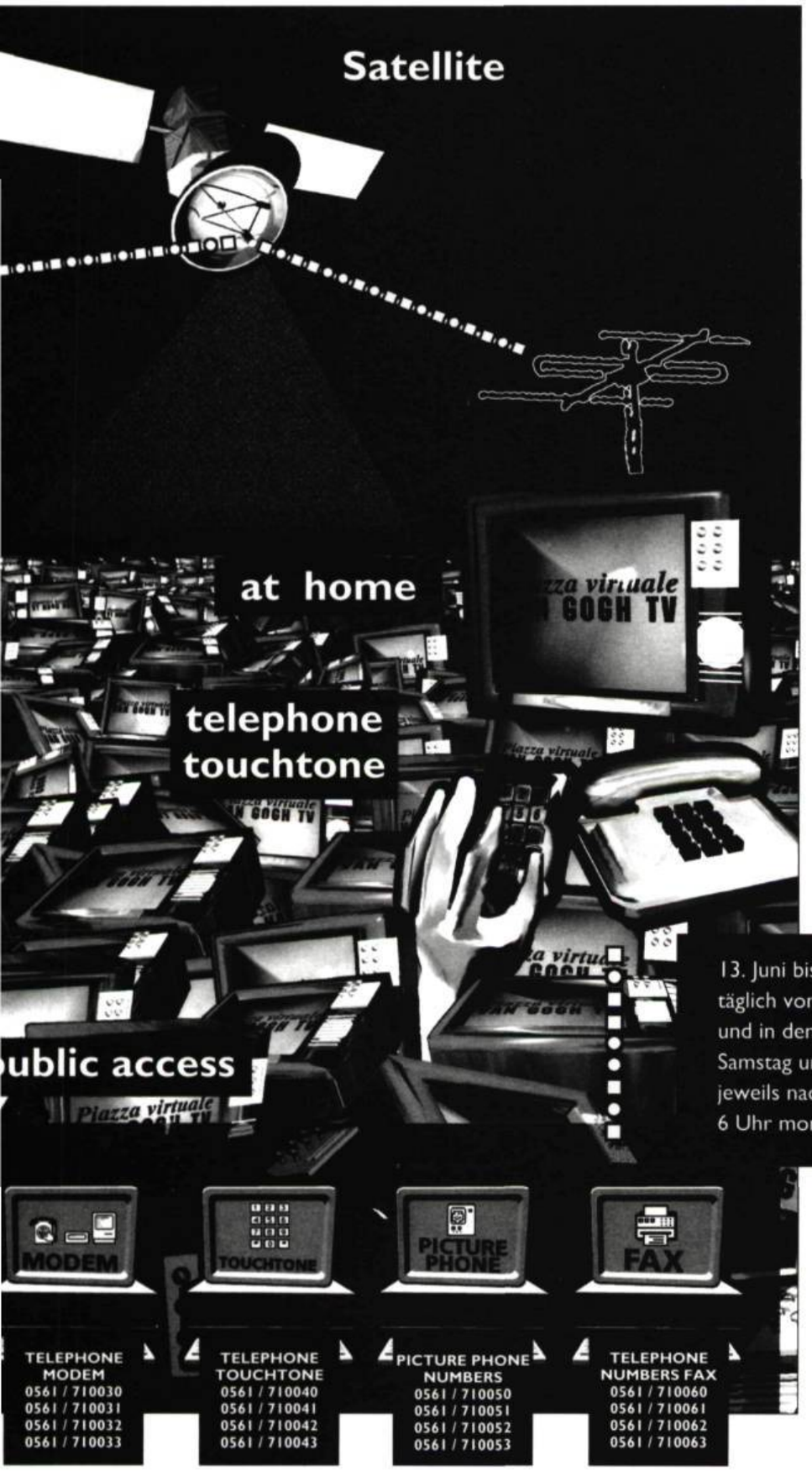
A SPECIAL PROJECT OF

DOCUMENTA IX

13. June to 20. September 1991
100 Days Interactive Television
gefördert von:

EDS
Telekom





13. Juni bis 20. September 1992
täglich von 11.00 bis 12.30 Uhr,
und in den Nächten von Freitag auf
Samstag und Samstag auf Sonntag
jeweils nach Programmschluß bis
6 Uhr morgens in 3sat.

3 sat