

Arts et nouvelles technologies Mondes étranges et familiers

Bernard Lévy

Volume 39, Number 160, Fall 1995

Arts et nouvelles technologies

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/53416ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (print)

1923-3183 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Lévy, B. (1995). Arts et nouvelles technologies : mondes étranges et familiers. *Vie des arts*, 39(160), 3–3.

qu'il en soit, elles n'en demeurent pas moins l'expression d'un commentaire de l'espace et du temps et, par là adhèrent à l'immémoriale raison d'être de toute production visuelle.

L'organisation du 6^e Symposium international des arts électroniques à Montréal (ISEA 95) constituait pour *Vie des Arts* une occasion propice pour explorer les principaux enjeux que suscitent la réalisation et le rayonnement d'œuvres issues des équations binaires des programmes informatiques: réalité virtuelle, téléprésence, simulation...

Louise Poissant, membre du Comité de rédaction de *Vie des Arts* et professeur en esthétique au Département d'arts plastiques de l'Université du Québec à

pace immersif virtuel de l'artiste Char Davies, constitue une nature végétale et minérale alternative. Dans les deux cas, seule l'interaction du spectateur donne un sens à ses œuvres: sentiment du dialogue avec les portraits; sentiments de pénétrer un territoire vierge. Mais, raconte Suzanne Leblanc, il existe aussi une virtualité qui n'a rien d'imaginaire dont l'art consiste à produire des relations entre des individus ou des groupes c'est-à-dire à constituer des réseaux: plongée surprenante. Et justement, Michael Century simule ce que pourraient devenir les musées au sein de réseaux en adoptant le concept et les modalités de la téléprésence et de la réalité augmentée. Enfin, je me demande s'il sera encore possible de parler d'artistes dans un monde que domineront peut-être des robots: une telle réalité dépasserait la fiction.

Les arts électroniques annoncent aux yeux de certains la fin de l'art de représentation au profit d'un art d'immersion et d'interaction. En effet, le spectateur ne se contente plus de la contemplation mais, en intervenant, se transforme en acteur et même en artiste. Il reste pour le moment que même avec des interfaces de plus en plus conviviales, l'accès du spectateur aux réalités virtuelles n'est pas immédiat – il est, par définition, médiatisé – il lui faut passer par un appareillage encore très complexe et délicat. Il convient néanmoins, comme le suggère Louise Poissant, de faire preuve d'indulgence et d'un peu de patience pour un art qui n'a pas dix ans et parfois moins encore que dix ans d'âge mental.

...À LA RÉALITÉ RÉELLE

Est-ce provocation si les hasards de l'actualité nous ont conduit à mettre en vedette quatre artistes peintres qui ont en commun de célébrer les objets c'est-à-dire des représentations de la *réalité réelle*? Tel est bien le cas de Tatiana Demidoff-Séguin avec ses bris de coquillages, voiles de cocotier, fils de cordage; de Michèle Assal avec un simple fruit, un simple meuble; de Marc-Antoine Nadeau avec ses bateaux, avions, boîtes de conserve, bouteilles de whisky; de Jacques Payette avec ses habits inhabités. Modifier de telles œuvres pour quiconque tenterait d'investir le monde de l'un de ces artistes relèverait du sacrilège, de l'acte d'agression... Mais qui songerait à une telle entreprise devant le plaisir de se laisser investir par ses mondes si étranges et si familiers?

Bernard Lévy

ARTS ET NOUVELLES TECHNOLOGIES MONDES ÉTRANGERS ET FAMILIERS

Ainsi les arts électroniques seraient-ils en passe de supplanter les arts dits traditionnels. Tel est du moins la prise de position qu'exprime Hervé Fisher dans le dossier consacré aux nouvelles technologies. Adieu papier, toile, plâtre, marbre, céramique... Adieu pinceaux, crayons, fusains, ciseaux... Adieu encre, gouache, huile, acrylique. Évidemment, la Rédaction de *Vie des Arts* ne souscrit pas à une attitude aussi éradicative. Combien de grands manifestes qui se prétendaient définitifs ont été recouverts par d'autres aussi définitifs? Certes, la tentation est grande de réduire les arts électroniques à une idéologie esthétique à connotation sociale. Cependant, ils relèvent d'un autre ordre. Les mixages multimédias qui mettent en alerte tous les sens et particulièrement le toucher voire l'odorat sont impressionnants. Les prouesses techniques et les perspectives qu'ouvrent les nouvelles images sont vertigineuses au point de révolutionner les rapports entre l'œuvre et le spectateur. D'ailleurs, Philippe Quéau, l'un des meilleurs experts français de la réalité virtuelle, n'estime-t-il pas qu'elles introduisent des bouleversements comparables à ceux suscités, il y a trois mille ans, par la naissance de l'alphabet et, en ce sens, à l'émergence d'une écriture? Quoi

Montréal (UQAM) a eu l'idée de réaliser le dossier *Arts et nouvelles technologies*; elle en a coordonné la rédaction.

DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE...

D'emblée, il a fallu choisir et se limiter à quelques angles précis illustrés de quelques applications significatives. Ainsi Louise Poissant a-t-elle volontairement reserré la thématique autour de ce qui lie le mieux les arts et les nouvelles technologies soient les arts médiatiques. Elle a réuni une équipe composée de collaborateurs réguliers de *Vie des Arts* mais aussi de critiques et d'analystes susceptibles d'évaluer la portée des innovations matérielles et conceptuelles qu'introduisent les technologies requises pour la production de nouvelles formes d'art.

Jean-Pierre Le Grand évoque une course à obstacle qui a le mérite d'offrir un bel inventaire. A sa suite, Véronique Lefebvre débusque la réalité (cachée) de la réalité virtuelle. Hervé Fisher voit une révolution (sociale) là où André Salwyn perçoit un divertissement. Marie-Michèle Cron en présentant les portraits hypermédia de Luc Courchesne montre que les arts médiatiques exaltent à leur manière le corps humain; à l'opposé, Jean-Pierre Le Grand décrit comment *Osmose*, l'es-