

Mirage ou cheval de Troie

Jean-Pierre Le Grand

Volume 40, Number 166, Spring 1997

L'art dans la vie

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/53298ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (print)

1923-3183 (digital)

[Explore this journal](#)

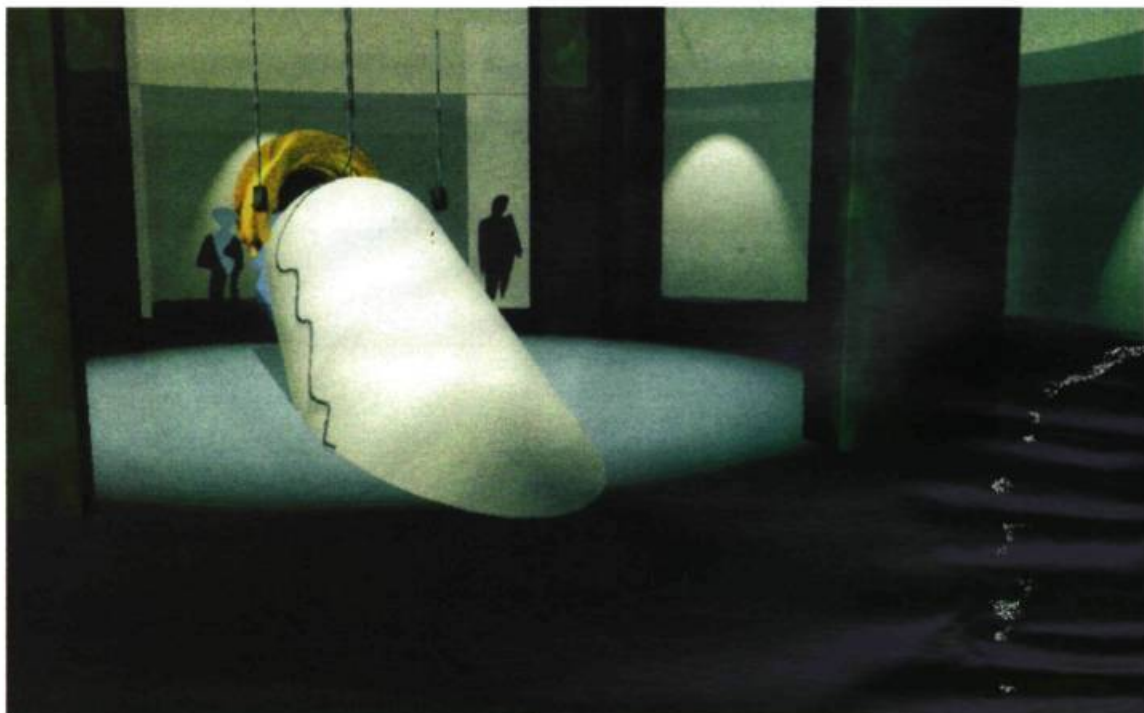
Cite this article

Le Grand, J.-P. (1997). Mirage ou cheval de Troie. *Vie des Arts*, 40(166), 31–32.

MIRAGE OU CHEVAL DE TROIE

Jean-Pierre Le Grand

L'art, qui participe d'un univers avec lequel en d'autres époques et lieux on communiquait à travers l'artisanat ou le sacré, s'est aujourd'hui largement retiré du quotidien, exception faite des spectacles à grand déploiement et des citations voilées dans les annonces publicitaires et les téléromans. Il s'est spécialisé, cantonné dans ses réseaux et ses chapelles; ni les élites ni les médias ne semblent disposés à en promouvoir la cause. Les nouvelles technologies parviendront-elles à semer une parcelle l'incertitude au sein de cette confortable hégémonie du banal?



Tunnel virtuel sous l'Atlantique
Photo: Musée d'art contemporain de Montréal

Au cours des sept jours qu'a duré ISEA 95⁽¹⁾, Le tunnel sous l'Atlantique (1995), de Maurice Benayoun, n'a jamais manqué de volontaires pour « creuser » à l'aide d'une manette de jeu la multitude d'images qui joignaient/séparaient l'ancien et le nouveau continent. Même chose pour *Osiose* (1995), de Char Davies, également installée au Musée d'art contemporain au même moment, et pour laquelle on a dû refuser du monde, les places pour faire l'expérience de l'immersion, à raison de trois personnes à l'heure, s'étant envolées dès la première des trois semaines qu'a duré l'exposition. De même, on est irrésistiblement porté à souffler dans une boîte de plexiglas pour regarder voler les pistils virtuels du merveilleux *Je sème*

à tout vent (1994), de Edmond Couchot, Michel Bret et Marie-Hélène Tramus, exposé à *Images du Futur* la même année. Si on les avait installées en permanence, ces trois œuvres continueraient vraisemblablement, quelque 18 mois plus tard, à attirer des visiteurs.

Bon an, mal an, la Cité des arts et des nouvelles technologies affirme recevoir quelque 100 000 visiteurs⁽²⁾, soit à peine moins que les 125 000 du Musée d'art contemporain. Et ce, avec un budget de publicité qui n'a rien à voir, j'en suis sûr, avec celui d'un Musée des Beaux-arts par exemple. En fait, il se dessine en filigrane de cette fréquentation une tendance de la part du public à adopter d'emblée les œuvres fondées sur les nouvelles tech-

nologies, à les prendre dans la foulée du quotidien — et je ne parle même pas de l'immense potentiel d'échanges esthétiques et artistiques du World Wide Web.

INTERACTIVITÉ, JEU ET CURIOSITÉ

La fameuse interactivité n'explique pas tout. Comme dit Stelarc : « Personnellement, je trouve qu'on abuse un peu de ce terme d'interactivité. Finalement, on parle d'une certaine convivialité : si vous entrez dans une galerie et qu'il vous faut une semaine pour maîtriser un dispositif ou pour faire quelque chose d'intéressant, eh bien, il est certain que moins de gens vont l'essayer. »⁽³⁾ Autrement dit, le pouvoir d'attraction de l'interactivité ne doit rien au hasard puisqu'elle est destinée à solliciter la participation. Et quoi de plus naturel alors que de proposer un jeu ? Cette cohabitation de l'art et du ludique pourrait, incidemment, représenter une menace pour la notion actuelle, passablement arrêtée, de divertissement.

On ne peut passer sous silence la fascination que notre société entretient à l'égard de tout ce qui est technologie, fascination sous laquelle couve le désir d'effleurer l'avenir du bout des doigts, mais peut-être aussi de conjurer une certaine peur de l'inconnu...

Ceci dit, on peut se demander si la curiosité que déclenchent les œuvres de nouvelle technologie, le public ne la réserve pas, au fond, à ce qui n'a pas de nom. À ce qui n'a pas été identifié à un objet d'art. D'une part, ces productions chevauchent souvent plusieurs disciplines, esquivant les définitions et les catégories arrêtées. D'autre part, dans bien des cas les gens se soucient peu de savoir qu'ils ont sous les yeux (et sous la main) ce qu'on appelle une œuvre. Pour l'artiste comme pour le public, il y a dans cette absence de définition un degré de liberté appréciable.

L'INDÉFINISSABLE COMME TRADITION ARTISTIQUE

Prémisse. En dépit des écrits qui en balisent l'histoire, il est dans la nature de l'art, depuis la Renaissance, de jeter sur ses sujets au moins autant d'ombre que de lumière. Loin de s'éteindre ou de s'étioler avec notre siècle, cette tradition occulte aurait plutôt connu un essor sans pareil, comme l'indiquent les productions

de Marcel Duchamp et Joseph Beuys, pour ne nommer que ceux-là. L'art actuel reposerait donc plus ou moins ouvertement sur un culte de l'équivoque, du non-dit, de l'indéfinissable (on le lui reproche d'ailleurs régulièrement). *Hypothèse.* Et si ce soi-disant hermétisme tenait moins à une supposée complaisance qu'à une recherche, au contraire, dénuée de complaisance ? Au fait que les œuvres les plus réussies nous proposent plus de questions qu'elles n'offrent de réponses et exposent — parfois de plus près qu'on ne le voudrait — la nature intime des choses, une face cachée à laquelle une simple allusion peut être perçue comme une menace ?

Cet *bermétisme*, on l'accepte volontiers de la part des sciences. À voir l'accueil qui leur est fait, on peut se demander si les productions fondées sur les nouvelles technologies ne se voient pas accorder, grâce à l'influence de la science, et de la technologie, sa cousine, un passeport pour ces contrées telles la complexité, le mystère, l'incertain, dont les arts sont à prime abord bannis par le goût du public ?

LA POIDS DE L'ART

La perception négative de l'art actuel, en ce sens, tiendrait moins à l'art actuel lui-même, avec ses excès, ses tâtonnements et ses faiblesses, qu'à une situation historique. En deux mots, beaucoup de productions actuelles ne trouveraient pas plus facilement grâce aux yeux du spectateur si elles ne devaient assumer l'aura majestueuse, mais un peu lourde, de l'histoire de l'art, la grande ? Celle qui s'est arrêtée, dans l'esprit d'un large public, aux impressionnistes : pour beaucoup, l'abstraction passe encore pour une audace ! Cette tradition a si bien formé — ou déformé — les attentes du spectateur que le goût de ce dernier se limite à une certaine beauté, qui plane au-dessus des œuvres actuelles comme une ombre, un fantôme qu'on n'en finit plus d'exorciser. L'idée d'une harmonie naturelle des formes et des décors imprègne et conditionne si bien les esprits qu'elle établit d'emblée avec l'objet d'art un rapport qui exclut toute incursion vers d'autres réalités (y compris le sublime, qu'on n'aperçoit pourtant aujourd'hui que déguisé en mendiant).

À cet égard, les nouvelles technologies amorcent une rupture avec l'histoire de l'art, devenue pour nombre de praticiens

une source d'inspiration facultative, voire suspecte. Ils manifestent la volonté de prendre leurs distances avec une tradition où certains, comme Roy Ascott et Fred Forest, ne voient qu'un cul-de-sac. Roy Ascott a d'ailleurs déjà caressé l'idée de remplacer le terme d'*artiste* par celui de *connectiviste*, afin de mieux se différencier d'une pratique dont la portée et le sens étouffent, selon lui, sous le vernis des belles galeries et revues d'art. Un jugement sévère, peut-être nécessaire à l'affirmation et au développement d'une nouvelle veine, qui ne change rien à l'affaire — fût-ce sous ses atours plus traditionnels que sont la peinture, la sculpture, le multimédia et l'installation (déjà). L'art n'a pas fini d'explorer et d'inspirer, fût-ce secrètement, discrètement, indirectement. Prétendre en faire table rase, c'est le plus souvent essayer de gommer ses dettes intellectuelles.

LE SPECTATEUR DÉPOUILLÉ

Du point de vue du public, par contre, la rupture est complète, et cette fois c'est tant mieux. Aux yeux du spectateur moyen, les productions des Davies, Benayoun et autres demeurent sans précédents, sans références et sans modèles, ce qui leur épargne de devoir être mesurées à l'aune impitoyable d'une certaine histoire de l'art. Du coup, elle hérite du privilège d'évoluer à l'abri des jugements *esthétiques* du spectateur. Et ce n'est pas tout, puisque la passivité quasi statutaire de ce dernier s'efface devant la possibilité de devenir un acteur, de vivre une expérience. Le voilà ainsi qui devient participant subjectif, introspectif, attentif, peu soucieux des canons esthétiques traditionnels. Qui pose un regard neuf, sans prétention et sans attente sur l'objet d'art. Et ce dernier de retrouver, avec sa liberté d'expression poétique, le droit de dérouter, de dire notre ignorance et notre *incompréhension des choses* tout en nous ouvrant à elles comme jamais. □

(1) (Interart Society for Electronic Artists, aujourd'hui installée à Montréal sous l'acronyme de la SAT (Société des arts technologiques : <http://www.sat.qc.ca/isea>).

(2) Selon le site Web de la Cité des arts et de la nouvelle technologie (<http://cite.artech.org/>).

(3) Entrevue avec l'auteur réalisée en décembre 1995.