

## Arts et technologies

Rossitza Daskalova and Marine Van Hoof

Volume 45, Number 183, Summer 2001

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/52986ac>

[See table of contents](#)

### Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

### ISSN

0042-5435 (print)

1923-3183 (digital)

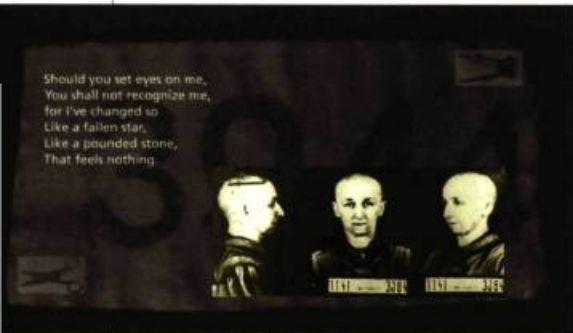
[Explore this journal](#)

### Cite this article

Daskalova, R. & Van Hoof, M. (2001). Arts et technologies. *Vie des Arts*, 45(183), 62–63.

# Arts et technologies

**V**IE DES ARTS INAUGURE ICI UNE RUBRIQUE CONSACRÉE AUX ARTS FONDÉS SUR LES TECHNOLOGIES DES COMMUNICATIONS. ON LIRA DONC DÉSORMAIS RÉGULIÈREMENT DES COMPTE RENDUS CRITIQUES SUR DES ÉVÉNEMENTS TOUCHANT LES ARTS MÉDIATIQUES.



## CYBER-VIE

RÉVOLUTIONS VIRTUELLES / VIRTUAL RÉVOLUTIONS, 1998-2000

La chute du mur de Berlin et les perspectives d'une communication sans frontières grâce au réseau Internet: ces deux phénomènes sont survenus simultanément.

Si la chute du mur constitue l'acte physique d'abolition des frontières entre l'Est et l'Ouest, cet acte demeure symbolique; le déploiement d'internet et de son cortège de virtualités, en revanche, a rendu paradoxalement plus tangible la liberté des relations entre les communautés. Et si, après la Perestroïka, l'engouement des pays occidentaux pour les artistes de l'Europe de l'Est s'est estompé, l'intérêt des amateurs d'arts technologiques, au contraire, n'a cessé de croître au point que des artistes de grand talent comme Olya Lialina, Alexei Shulgin et Vuk Cosic sont devenus de véritables vedettes internationales.

Certes leur succès est attribuable à la place de plus en plus considérable qu'ont acquis depuis dix ans les nouvelles technologies au sein de l'art contemporain. On ne compte plus le nombre de projets web qui ont émergé et qui ne cessent d'éclorre.

Certains critiques affirment qu'il s'agit du phénomène le plus remarquable qui ait marqué l'art de la

dernière décennie du XX<sup>e</sup> siècle. Certes l'intérêt pour l'art web ne cesse de s'amplifier. Cependant un créateur (un peu provocateur peut-être) comme Vuk Cosic (Slovénie), voleur du site web officiel de Documenta X, n'a pas hésité à déclarer, en 1999 «l'art web est mort.» Plus rationnel, Alexei Shulgin (Russie), explique l'intérêt grandissant de l'art web à partir de ses

trois principes fondamentaux que sont l'expression de soi (self-expression), la communication et l'information. De tels principes pourraient évidemment s'appliquer à toutes les formes d'art.

Depuis ses débuts, internet a représenté un réseau de maillage pour des réflexions sur l'état du monde actuel. De plus, le réseau est perçu par les artistes comme un instrument de compréhension et d'analyse critique de la réalité d'aujourd'hui. Il se veut subversif, ironique et libérateur. Du côté des idéalistes passionnés du web comme de celui des sceptiques et des pessimistes, de nombreuses voix proclament que la révolution du réseau est inachevée. Mais de quelle révolution s'agit-il? Celle de la commercialisation intégrale attisée par la publicité? Celle de la propagande sans limite? S'agit-il plutôt d'un nouveau médium, outil de découverte de soi et de l'autre au-delà des normes et des formes conventionnelles? Quoi qu'il en soit, les artistes du web ont assumé le rôle d'acteurs pour explorer le potentiel créateur du réseau et valoriser ses ressources humaines; ils ont eu le mérite aussi d'en débusquer les pièges, souvent semblables à ceux que tendent les structures sociales et politiques traditionnelles.

En 1998, la conservatrice bulgare Iliyana Nedkova lance l'événement *Révolutions virtuelles* (*Virtual Revolutions*) dans le but de faire le bilan des révolutions culturelles, technologiques et politiques de la dernière décennie du XX<sup>e</sup> siècle. Organisatrice de LEAF 1997 et membre de l'équipe du symposium *ISEA 98: Revolution*, à Manchester, Nedkova intègre les premières rencontres et colloques des *Révolutions virtuelles* à l'ISEA 98. Réunissant des artistes, des conservateurs et des théoriciens provenant des deux côtés de l'ancienne frontière Est-Ouest qui œuvrent dans le domaine des nouveaux médias, *Révolutions virtuelles* a été conçu comme une plate-forme d'expérimentation de la translocalité et de la virtualité considérées dans le contexte du post-communisme et des révolutions technologiques.

Coordonné par Tapio Makela, Javor Raitchev, Andreas Broeckman et Micz Flor, *Révolutions virtuelles* évolue dans les résidences et les ateliers. L'événement a réuni quarante artistes de différents pays qui ont travaillé en collaboration dans des laboratoires multimédias à Sofia durant le festival international *Computer Space X* en 1999 et à *V2\_Organisation/V2\_Lab* (basée à Rotterdam) autour du thème *Identités dans des environnements virtuels* (*Identities in virtual environments*), ainsi qu'à Tornio et à Manchester.

Sur le plan de l'organisation, *Révolutions virtuelles* suit le modèle du *Syndicat* (*The Syndicate*), un réseau pour culture médiatique créé pendant Documenta X par V2 à Rotterdam qui met en relations des

individus et des institutions. En 1999, le réseau de *Révolutions virtuelles* comptait déjà 70 membres provenant de tous les coins du monde. *Révolutions virtuelles* a été créé en association avec FACT – the Foundation for Art and Creative Technology, Liverpool (Royaume-Uni), Polar Circuit Association, Tornio (Finlande), Soros Center for the Arts, Sofia (Bulgarie), V2\_Organisation, Rotterdam (Pays-Bas), Salford University, Manchester (Royaume-Uni). Un CD-ROM, des œuvres sur le Web et une publication contenant des textes critiques ont été lancés au cours de la sixième *Biennale de la culture de l'image mouvante – Vidéo positive 2000: L'autre côté du zéro* (*Evideo Positive 2000: The Other Side of Zero!*) à Manchester.

*Révolutions virtuelles* est déjà un projet post-médiatique qui souligne la portée de l'acte de bâtir une communauté ouverte qui prend des risques et s'oriente vers une créativité libre fondée sur le processus même de création.

Rossitza Daskalova

## CYBERIMPRESSIONS

LES HTMLLES : FESTIVAL DU CYBERTART DU STUDIO XX

Cinémathèque, Montréal

Du 7 au 11 février 2001

www.studioxx.org

La 4<sup>e</sup> édition du Festival du Cyberart – *Maid in Cyberspace* organisé par le Studio XX, un centre d'arts médiatiques pour femmes, offrait un panorama des différentes démarches d'artistes du Québec, du Canada et de l'étranger explorant les perspectives créatives de l'Internet: le festival présentait un programme très étoffé comprenant 10 sites Web, 2 installations, un CD-Rom, un Web jam (création audio en direct), une pièce électroacoustique et 4 conférences animées par des théoriciennes de l'art et des artistes participant à l'événement. Un lien sur le site Web du Studio XX permettait d'avoir accès aux œuvres et de suivre à distance à tout moment le déroulement de l'événement.

Si l'intervention de l'ordinateur dans l'art contemporain sous diverses formes remonte déjà à quelques décennies, la possibilité d'inscrire l'œuvre d'art dans l'immense réseau des utilisateurs du Web est récente. Dans l'art comme dans tous les domaines de l'activité humaine, de nombreuses études ont démontré que l'exploration de nouvelles techniques et technologies s'accompagne d'approches et de développements qui diffèrent selon la culture, le sexe et la situation politique et économique





et aboutissent à une répartition très inégale des technologies parmi les populations concernées. En concentrant ses activités sur les femmes, le Studio XX, ouvert depuis 1995, répond au désir de pallier le déséquilibre que l'on décèle actuellement entre les sexes dans l'accès aux technologies numériques en général.

Avant même d'aborder un tel festival – chez soi devant un ordinateur relié à Internet ou au premier étage de la Cinémathèque en compagnie des cyberguides de XX – les amateurs de cyberart néophytes s'étaient probablement posé plus ou moins les mêmes questions : le médium électronique augmente-t-il considérablement les facultés créatrices de l'artiste ? La tâche de l'artiste est-elle simplifiée ? Si la création sur le Web passe par un langage unifié à cause des exigences techniques, les œuvres n'en deviennent-elles pas monotones ? L'art sur le Net implique-t-il un mode obligatoirement interactif ? Que deviennent le corps et les sens alors que le mot « ordinateur » connote plutôt de la froideur ? La création sur le Web revêt-elle une importance particulière pour les femmes ?

Au terme du festival, nous n'avons évidemment pas les réponses. L'une des façons de réfléchir à l'art sur ordinateur consiste à comparer sa nature à celle des médiums traditionnels (peinture, sculpture, photographie, vidéo...). Selon Frank Popper qui a décrit l'art électronique avec beaucoup de précision, elle est très différente : avec l'ordinateur, toutes les propriétés existent potentiellement sous forme de chiffres tandis que, lorsque nous utilisons les autres outils traditionnels, nous agissons sur des matériaux concrets. Par rapport à ce que présente le festival, la réflexion de Popper qui s'avère pertinente est la suivante : ce qui distingue les artistes qui utilisent les nouvelles technologies par rapport aux générations précédentes (qui ont toujours exploré ce qui est nouveau), c'est la prise de conscience de l'immense changement socioculturel lié au progrès technologique. L'un des éléments parmi ceux qui y participent, est évidemment l'interactivité induite par la connection au réseau. Interactivité à plusieurs niveaux : dialogue entre l'artiste et ses spectateurs (faut-il dire les « cli-queurs » ?), passage du réel au fictif.

Au départ de son site *Excerpts from an Archive* qui présentait des photographies anciennes avec des liens vers des identités fictives, Deanne Achong (Vancouver) est entrée en contact avec des internautes épris de généalogie et prêts à se lancer dans une recherche généalogique bien réelle. L'installation de Mouchette (Hollande) *Lullaby for a Dead Fly*, site très fréquenté et en constante évolution depuis 1996, incite de manière ludique les internautes à tuer une petite mouche avec laquelle ils entament un dialogue à la fois poétique et métaphysique sur la vie et la mort. Les réflexions de chacun sont diffusées sur le site. Andrea Cooper, du fin fond de sa petite ville natale de Terre-Neuve, au bord de l'Atlantique, a créé *Starring*, une œuvre composée de fausses annonces publicitaires (affiches, cartes et publicités télévisées) conviant la population à visiter son site. Déguisée en poupée Barbie, elle y présente sa réflexion sur l'identité féminine et sur le contraste entre les « réalités » culturelles de son environnement et l'omniprésence de la culture américaine véhiculée par les médias. Le lieu originel est ici donné comme une composante directe de la construction de l'identité de l'artiste. L'éloignement géographique est aussi un facteur important dans la construction de l'identité de l'Estonienne Tiia Johannson. Lors de sa présentation, l'artiste a expliqué à quel point la possibilité de créer et de diffuser l'art à partir du Net lui avait permis de mener ses études en arts médiatiques conjointement à ses activités de mère de famille et de développer sa carrière d'artiste. La diffusion de son œuvre *Black Sun* sélectionnée pour représenter l'Estonie dans plusieurs festivals lui a valu contacts et rencontres qui auraient été impensables sans le réseau. Avec le Web, une démarche artistique privée des conditions « normales » d'éclosion se voit accorder toutes ses chances. Ce constat intéresse directement un grand nombre de femmes dans le monde.

Deux œuvres réfèrent en particulier à la construction de l'identité à travers l'Histoire. Dans une œuvre très subtile résultant à l'évidence d'un très considérable travail de recherche, Pat Binder, qui travaille actuellement à Berlin, évoque le contexte historique et social entourant l'emprisonnement de milliers

de femmes dans le camp de Ravensbrück en Allemagne au cours de la Seconde Guerre mondiale, ainsi que les œuvres lyriques que certaines d'entre elles y ont réalisées pour survivre. Tout au long du parcours magistralement orchestré du site *Voices from Ravensbrück*, photographies, textes, dessins et documents sonores redonnent corps aux conditions et aux espoirs de plus de 160 000 femmes dont la moitié seulement a survécu. « Saisir le mystère de la création artistique comme une force intérieure vécue à travers la souffrance et l'oppression » a été, selon les propres termes de Gita Hashemi, à la source de son CD-Rom présenté au festival. *Of Shifting Shadows* est un conte hypermédia racontant l'histoire de trois femmes fictives qui ont connu la révolution iranienne de 1979. Quarante-huit segments constituent un récit ouvert que l'on parcourt de manière non linéaire. De manière indirecte et métaphorique ou directe à l'aide de documents historiques, l'artiste établie à Toronto, fait allusion à l'histoire tourmentée de son pays qu'elle a dû quitter et aux relations difficiles entre les sexes. Vidéos et extraits sonores alternent avec des animations visuelles d'une grande beauté plastique.

Autour des nouvelles technologies s'agit le spectre des grandes mutations ; le festival avait proposé aux artistes de réfléchir sur l'art Web comme forme d'art mutante. Une installation évoquait plus particulièrement la crainte qui accompagne l'arrivée des nouvelles technologies : pour son installation *Constellations*, l'artiste montréalaise Pascale Trudel, avait suspendu au plafond de la Cinémathèque un écran donnant un aperçu du ciel étoilé, image de notre imagination nocturne, animé par des mots. L'allusion à la disparition des étoiles, comme conséquences de l'orgie de lumières électriques des espaces habités, renvoie au sentiment de perte d'identité que provoque l'inéluctable transformation de notre environnement.

Lorsqu'il est centré sur le dialogue à travers tout le réseau, le cyberart se rapproche beaucoup de l'art sociologique et s'inscrit dans la foulée de l'art désireux de secouer l'attitude passive des spectateurs. Un autre aspect considéré par plusieurs œuvres du festival était celui de la relation entre l'individu et la machine

et la façon dont celle-ci le conditionne. *Nebula MBI Autonomus* de Netochka Nezvanova (Hollande) consistait en un environnement interactif grâce auquel les données puisées dans Internet sont converties en sons et en images animées. Il s'agit d'une réflexion critique sur la situation future de l'individu qui devra définir sa pensée par rapport à celle des ordinateurs en nombre de plus en grand.

Sans qu'il soit possible de rendre compte ici de toutes les œuvres présentées lors de ce festival – dont le programme sonore fut également un franc succès –, on ne peut conclure sans évoquer l'intérêt des soirées réservées aux interventions des théoriciennes et des artistes : après une soirée consacrée à la réflexion sur le potentiel du Web en matière de création sonore et autre réservée aux présentations d'artistes, la dernière a été marquée par deux conférences très intéressantes de l'anthropologue Luce Des Aulniers et de l'historienne de l'art Christine Ross autour du thème de « Cultures en mutation et identité ». Selon Christine Ross, l'association du corps et de la technologie aboutit à la constitution d'un être hybride doté d'une identité polymorphe qui est fragilisée par l'absence de frontières clairement définies entre le naturel et le non-naturel. Considérer l'art créé à partir des nouvelles technologies, c'est observer « comment la faillibilité du corps s'intègre dans la représentation tant analogique que digitale ». Même si nous sommes loin de comprendre tous les effets de l'insertion des nouvelles technologies dans l'art, l'expérience du cyberart vécue par les actrices invitées au Festival du Studio XX suffit pour convaincre que cette forme d'art ne s'éloigne pas des préoccupations fondamentales de l'art en général qui s'est toujours nourri de doutes autant que de foi. En la technique ? Absolument pas ! En l'être humain, tout simplement.

Marine VAN HOOF