

ETC



## Vivre à l'ère de la culture numérique...

Christine Desrochers

Numéro 76, décembre 2006, janvier-février 2007

Le numérique

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/34954ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (imprimé)

1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Desrochers, C. (2006). Vivre à l'ère de la culture numérique.... *ETC*, (76), 6-7.



## ACTUALITÉS/DÉBATS

### VIVRE À L'ÈRE DE LA CULTURE NUMÉRIQUE...

La toute dernière décennie du vingtième siècle nous aura permis d'assister à la propagation fulgurante de la culture numérique. Sociologues et psychologues du temps présent voient là le creuset d'une véritable mutation anthropologique, puisque sur la base de ces nouveaux acquis technologiques et culturels, nous avons vu, en l'espace d'à peine quinze ans, nos façons de penser le corps et de ressentir le temps et l'espace se transformer prodigieusement.

La science-fiction au cinéma et dans les nouveaux médias dissémine cet imaginaire d'un individu en mutation. En explorant le temps présent et futur à travers les figures du clone, de l'androïde, du mutant ou du cyborg, ces fictions technoscientifiques questionnent la substance et les frontières du genre humain. Dans ces métaphores percutantes autour de l'être humain se jouent également, grâce à la modélisation numérique, une nouvelle plasticité du corps. Celle-ci faisant aussi écho aux avancées scientifiques actuelles dans le domaine des biotechnologies. En conséquence, de nombreux projets artistiques travaillent le corps comme une matière brute et malléable, comme un sujet de folles expérimentations chirurgicales ou scientifiques. Il ressort de certaines de ces propositions artistiques, comme celles de Patricia Piccinini, que le vivant serait en quelque sorte devenu une pâte à modeler, une matière informe prête à être façonnée par une force technologique grandissante. Son projet *Leather Landscape* nous offre d'ailleurs une vision plutôt dystopique de notre évolution scientifique et technologique. Dans cette œuvre sculpturale réalisée grâce à la modélisation 3D, une enfant semble intriguée par la présence de petits êtres étranges et hybrides. Il va sans dire que ce type de proposition artistique agit également comme un exutoire pour nos fantasmes et anxiétés toutes contemporaines, face à ces compétences récemment acquises, qui permettent de recréer artificiellement des formes de vie ou de modifier les patrons génétiques.

Le corps *classique* ne constitue plus le seul pilier de l'identité, la culture numérique et technoscientifique actuelle favorise les appartenances multiples. Les figures identitaires sont désormais protéiformes. En reproduisant à une échelle surdimensionnée les échantillons d'ADN de ses amis, Iñigo Manglano-Ovale repousse les frontières de genre et de race. Cette production artistique met également en relief la manière dont nous intériorisons désormais l'idée du génome comme partie prenante de notre identité. À cet égard, Nancy Burson questionne plus largement l'identité du genre humain. Dans son installation *The Human Race Machine*, un logiciel permet au participant de voir son visage sous les traits des grandes familles raciales de la planète. Partant du fait que l'ADN serait à 99,97 % identique chez tous les humains, elle questionne le concept d'appartenance raciale et veut mettre en relief ce qui nous rassemble comme genre humain. Ce projet numérique, on ne peut plus politique, circule actuellement dans plusieurs villes américaines.

L'affranchissement des lois biologiques, l'exploitation incontrôlée du vivant, caractérisent également les présents enjeux technoscientifiques. Dans son rêve de se fabriquer elle-même à l'aide de techniques de pointe, Orlan incarne ces fantasmes très actuels au sujet du corps humain : « non seulement opérer ou réparer ou même transplanter, mais fabriquer, faire vivre un clone, image d'un moi idéal purement narcissique ». Le travail d'Orlan se montre très emblématique de cette mutation anthropologique à laquelle nous assistons présentement. Nous sommes passés d'un corps asservi à son modèle d'origine à un corps autofaçonné et bientôt autofabriqué<sup>2</sup>. Depuis ses propositions artistiques où elle agissait comme maître d'œuvre dans des performances chirurgicales souvent diffusées en direct sur internet, à sa production récente, constituée d'autoportraits numériques fusionnant toute une imagerie du corps très archétypale, le travail d'Orlan exalte



les enjeux sociaux et culturels soulevés par notre rapport actuel au corps.

Le logiciel de vie artificielle *A-trees*, de Natalie Jeremijenko, nous amène à réfléchir, certes, sur notre conception de la vie, mais aussi à penser aux moyens à mettre en œuvre pour non seulement la recréer sous forme synthétique, mais également la préserver. Dans ce projet, nous sommes témoins de la croissance d'un arbre simulée sur le bureau de notre ordinateur. La programmation nous montre l'arbre qui grandit progressivement, grâce à un algorithme de croissance et de réplication<sup>3</sup>. Ce développement se voit ingénieusement relié également à l'air ambiant de mon espace de travail, puisqu'un outil de mesure enregistre la concentration de dioxyde de carbone dans l'espace immédiat autour de l'ordinateur. Si cette mesure nous met en contact direct avec la question du réchauffement de la planète et de fait, agit sur nous de manière performative; elle met également en relief notre nouveau rapport au temps, très ancré dans l'instantanéité. En cette époque marquée par la généralisation du règne de l'urgence, où le temps nous tyrannise, voir un arbre poussant ainsi sous nos yeux, directement sur notre écran, nous affranchit des contingences de l'espace et du temps. En nous permettant de voir grandir un arbre, ce logiciel nous donne le sentiment, tout comme le font également le cellulaire et internet, de s'appropriier l'instant, d'en déjouer les pièges, et nous conforte dans le fantasme d'une maîtrise de ce temps qui semble nous échapper de plus en plus.

Ces quelques projets abordés ici en guise d'introduction à notre dossier actuel ne constituent qu'un échantillon bien modeste de la diversité exponentielle des propositions artistiques abordant aujourd'hui le numérique de manière réflexive ou encore pragmatique. Ils permettent toutefois, nous l'espérons, de souligner comment l'usage de nos technologies nous façonnent et nous transforment, et c'est là une préoccupation constante de l'art des nouveaux médias. C'est donc autour de ce thème, *le numérique*, que se rassemblent ici, dans ce nouveau dossier d'*ETC*, diverses perspectives sur les enjeux soulevés par cette matrice culturelle. Manon Blanchette nous propose une analyse théorique sur ce qui caractérise présente-

ment l'art numérique et approfondit de manière spécifique la dimension processuelle et événementielle. Abordant aussi cette dimension performative, Patrick Poulin décortique la dimension esthétique du jeu vidéo et nous introduit à des propositions artistiques qui opèrent des manœuvres dadaïstes sur ces objets ludiques. Dans une perspective historique, John K. Grande analyse les œuvres photo-numériques de Paul-Émile Rioux qui jouent également la stratégie du détournement, mais, ici, de l'imagerie publicitaire. Le philosophe Michaël La Chance nous offre un entretien dense et passionnant avec Nicolas Reeves, sur la vaste question des rapports entre arts et science. Voulant aussi interroger ce dialogue entre ces deux régimes de savoir, j'analyse, d'un point de vue socio-pragmatique, le travail récent de l'artiste australienne Justine Cooper. Bonne lecture...

CHRISTINE DESROCHERS

#### NOTES

<sup>1</sup> Nicole Aubert, « Que sommes-nous devenus ? », *Sciences Humaines*, n° 154, 2004, p. 37.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 38.

<sup>3</sup> Mark Tribe et Reena Jaba, *Art des nouveaux médias*, Paris, Taschen, 2006, p. 48.

Nathalie Jeremijenko, *A-trees*, 1999. Logiciel, détecteur CO2. <http://onetrees.org/atrees/index.html>

