

Emily Falvey, La persistane de la fleur bleue (catalogue d'exposition Techno pauvre, La galerie d'art d'ottawa, 2007 (pg. 1/2))

La persistance de la fleur bleue

EMILY FALVEY, COMMISSAIRE DE L'EXPOSITION

Dans un texte sur l'histoire des techniques visuelles comme outils d'État, le théoricien français de la culture, Paul Virilio, emprunte une idée fascinante au poète surréaliste Guillaume Apollinaire : « Il s'agissait surtout, dans cet art, de rendre compte du crépuscule de la réalité². » Suscité à l'origine par le cubisme, ce commentaire peut servir aussi de point de départ à une réflexion sur les effets des nouvelles technologies sur la pratique artistique depuis quinze ans, ainsi que sur l'essor de l'esthétique « à faire soi-même ».

Techno Pauvre est inspirée par cette idée et son potentiel comme véhicule d'exploration de l'intérêt récent pour les démarches artistiques fondées sur l'éphémère, une faible technicité et l'analogique. Centrée sur les rapports des technologies anciennes et nouvelles dans le travail de six artistes en art contemporain — Alexandre Castonguay, Darsha Hewitt, Stéphanie Brodeur, William Eakin, Calum Stirling et Michael Waterman —, l'exposition traitait de plusieurs problématiques de la pratique actuelle, dont l'accessibilité, le capitalisme mondial, la désuétude planifiée et, bien sûr, les perceptions du réel.

2 Paul Virilio, « Candide Caméra », *La machine de vision*, Paris, Éditions Gallilée, 1988, p. 107.

auteur à l'égard de l'altération de l'aura artistique par la reproduction. Comme socialiste, Benjamin est favorable à la politisation de l'art qui est facilitée par le déclin de sa fonction religieuse ou magique. Mais il éprouve aussi une nostalgie certaine pour l'authenticité qu'il voit disparaître dans ce « phénomène de masse³ ».

Cette attitude conflictuelle envers le progrès technique tient une place importante dans l'histoire et l'essor des arts médiatiques et électroniques. Dans les années 1970, elle alimente le débat sur la vidéo comme art démocratique ou narcissique⁴, et resurgit dans les années 1990 avec l'apparition des techniques interactives et de réalité virtuelle (RV). Rien d'étonnant donc à ce que les œuvres de RV suscitent une lutte théorique entre les idéalistes défenseurs d'une politique vaguement avant-gardiste de démocratisation par les réseaux et les communautés virtuelles, et les conservateurs qui conseillent de protéger la précieuse « fleur bleue » de la réalité immédiate du regard étioquant de la technologie commerciale. À un extrême, les rêveurs d'un réseau mondial fondé sur l'« amour » communautaire et, à l'autre, les annonciateurs de l'apocalypse cybernétique.

Même si les prophéties paranos de fin du monde nous exaspèrent, il faut admettre, à l'instar de Voltaire, que nous ne vivons pas « dans le meilleur des mondes possibles⁵ ». Voilà l'attrait et le danger des techniques de RV qui représentent la possibilité de construire des réalités nouvelles et meilleures, mais aussi des

3 Walter Benjamin, « L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité », *Essais II 1935-1940*, traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, Paris, Éditions Denoël, 1971-1983, p. 92.

4 Rosalind Krauss, « Video: The Aesthetics of Narcissism », *October* 1, 1976, p. 52.

5 Référence au roman *Candide* de Voltaire où il parodie Leibniz, le métaphysicien allemand du XVIII^e siècle, auteur de l'expression, « le meilleur des mondes possibles ».

Darsha Hewitt and/et Stéphanie Brodeur

Personal Soundtrack Emitters, 2006, wood, atmospheric sound amplifier, ear buds, control knob, 1.5v battery, edition of 12, 10.6 x 6.3 x 1.2 cm each, courtesy of the artists

Émetteurs de bandes sonores personnels, 2006, bois, circuit amplificateur du son ambiant, écouteurs-boutons, bouton de commande, batterie de 1,5 v, édition de 12, 10,6 x 6,3 x 1,2 cm chacun, avec la permission des artistes



C'est justement cet esprit qu'a voulu évoquer *Techno pauvre* dans sa critique des utopies contemporaines liées aux nouvelles formes de technologies interactives, aux expériences virtuelles et aux produits électroniques par leur confrontation avec les réalités de la désuétude, des « bogues » numériques, de l'entropie et de la ruine. Le choix des artistes fut lié aux divers moyens, médiums et métaphores qu'ils emploient et le rapport entre la technologie et la nature était un motif récurrent.

Historiquement, l'avant-garde visait l'élimination de la différence entre l'art et la réalité quotidienne, un projet qu'elle a souvent soutenu par des stratégies de rupture. Parmi les exemples les plus célèbres, mentionnons les ready-mades de Marcel Duchamp et le théâtre de Bertold Brecht. Ce contexte éclaire la discussion des *Émetteurs de bandes sonores personnelles* (2006) de Stéphanie Brodeur et Darsha Hewitt. Consistant en 12 dispositifs en bois conçus pour imiter des iPod et autres lecteurs MP3, ils étaient à la fois exposés dans un coffret tapissé de velours et accessibles au public. Coiffés, ils rehaussaient notre perception de l'environnement externe en extrayant et amplifiant le son ambiant. L'ironie du contraste entre leur allure de relique et leur accessibilité fonctionnelle joue sur plusieurs paradigmes dialectiques importants, dont le modernisme et l'avant-garde, le capital symbolique et la valeur utilitaire, les beaux-arts et la banale réalité. Toutefois, pour le propos de l'exposition, cette inversion habile du processus de déconnexion sociale et environnementale générer par la « culture de la bulle » (iPod, cellulaires, Blackberries, etc.) avait encore plus d'importance.

L'efficacité de l'approche à faible technologie de Brodeur et Hewitt envers l'interactivité contraste nettement avec la complexité et le caractère d'évasion de plusieurs des projets de RV des années 1990 et plus récents. De ces entreprises et autres projets gran-

dioses, *Osmose* (1994-1996) de Char Davies compte parmi les plus célèbres. Seuls quelques milliers de visiteurs ont pu flotter dans cet environnement immersif et interactif, et voir une série de scénarios virtuels interconnectés, ironiquement inspirés des processus naturels. L'œuvre requérait la fine pointe des techniques de RV, ce qui en faisait un objet coûteux et extraordinairement compliqué⁷.

Si les critiques ont d'abord salué *Osmose* comme l'une des premières véritables œuvres de RV, l'insistance de Davies sur l'immersion extatique du spectateur — éloquemment baptisé « immersant », ce qui fait plutôt peur — pousse en fin de compte plus d'un critique d'art à regimber. Comme l'observera plus tard Oliver Grau, « être enveloppé dans un cocon d'images limite sévèrement la capacité de détachement critique... un trait décisif de la pensée moderne qui a toujours joué un rôle central dans l'expérience de l'art et les théories esthétiques⁸. »

En fondant *Émetteurs de bandes sonores personnelles* sur une expérience quasi immersive, Brodeur et Hewitt nous étonnent puisqu'elles nous renvoient à une position de détachement critique. Au lieu de susciter un sentiment d'aliénation, comme c'est souvent le cas avec un art trop critique, *EBSP* nous relie à notre milieu. Résultat : une inversion de cette impression familière aux adeptes de la RV, soit le syndrome de l'univers substitut, une maladie causée

7 Davies était l'un des premiers vice-présidents de Softimage Co. de Daniel Langlois, l'entreprise montréalaise d'animation par ordinateur, créatrice des dinosaures de *Parc jurassique* (1993), le film de SF de Steven Spielberg. À l'époque de sa création, *Osmose* nécessitait des super ordinateurs qui coûtaient plus d'un million de dollars. Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, traduit de l'allemand par Gloria Custance, Cambridge, Maine, MIT Press, 2003, p. 196.

8 *Ibid.*

par une fréquentation assidue où « le monde virtuel s'impose à nos activités dans le monde premier⁹ » — un effet comparé parfois au passage de l'obscurité d'une salle de cinéma au plein jour. Dans le cas de *EBSP*, la réalité fait irruption dans un espace habituellement associé à la distraction. Excitation ou léger malaise sont les deux sentiments engendrés, tout comme *Osmose* suscitait exultation ou panique.

Le travail de Brodeur et Hewitt dans ce domaine a été préparé par celui de leur mentor, Alexandre Castonguay, qui explore lui aussi avec attention le rôle de l'immersion, de l'interactivité et de l'accessibilité en arts médiatiques. S'il est le plus techno de

9 Michael Heim, *Virtual Realities*, New York, Oxford University Press, 1998, p. 52.

10 Barbara Maria Stafford, « Revealing Technologies / Magical Domains », *Devices of Wonder: From the World in a Box to Images on Screen*, Barbara Maria Stafford et Frances Terpak, éd., Los Angeles, The Getty Research Institute Publications Program, 2001, p. 1.

