

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'UTILISATION DE L'IMAGERIE DE SYNTHÈSE DANS L'ART RÉSEAU :
LE PASSAGE DE L'ESPACE PHYSIQUE
À L'ESPACE NUMÉRIQUE

MÉMOIRE-CRÉATION
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR
CLAUDE FORTAICH

AVRIL 2006

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

À la mémoire de ma mère Jeannine Vaillancourt.

À Jean-François Guillard, pour ses coups de patte et son ardeur personnelle.

À CIAM, mais tout particulièrement à Marie Pallard, pour sa bienveillance et son soutien technique (particulier) extraordinaire.

À Jean-Philippe Chénier, le technicien (particulier), qui, par sa gentillesse, son goût du détail, son esprit ouvert et ses conseils, m'a permis de mener mon travail sur le Web et de progresser dans mes réflexions.

À Diane Laurin, pour son soutien moral lors de mes premières années dans le programme de maîtrise.

À ma fille Eva, qui a expérimenté et validé l'usage des plateformes virtuelles de mon projet.

À Alain et Stéphane, mes deux frères sur lesquels je peux toujours m'appuyer.

À Barbara Weil, pour ses conseils et tout ce qu'elle a fait, au long de ce parcours, pour me garantir au sein du dédale administratif afin que je termine cette aventure.

REMERCIEMENTS

Merci à Éric Raymond, mon directeur de maîtrise, qui est responsable de mon incursion dans l'univers de la modélisation en 3D; sans lui, rien ne serait arrivé. Il m'a encouragé à faire une demande pour le programme de maîtrise et il m'a soutenu tout au long de ce parcours.

À Jean François Gauthier, pour ses conseils judicieux et son amitié précieuse.

Au CIAM, mais tout particulièrement à Martin Pelletier, pour m'avoir déniché un technicien (partenaire) extraordinaire.

À Jean Philippe Choinière, le technicien (partenaire), qui, par sa générosité, son goût du risque, son esprit ouvert et ses conseils, m'a permis de transposer mon travail sur le Web et de progresser dans mes recherches.

À Diane Laurier, pour son soutien moral lors de ma première année dans le programme de la maîtrise.

À ma fille Eva, qui a expérimenté et trouvé COOL les premières versions de mon projet.

À Alain et Stéphane, mes deux frères sur lesquels je peux toujours m'appuyer.

À Barbara Wall, pour ses conseils et tout ce qu'elle a fait, au long de ce parcours, pour me soutenir au sein du dédale administratif afin que je termine cette aventure.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	ii
LISTE DES ŒUVRES	iv
RÉSUMÉ	v
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I ORIGINE DE LA RECHERCHE.	3
CHAPITRE II LES DOMAINES D'APPLICATION DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE.	6
CHAPITRE III MÉTHODE DE TRAVAIL UTILISÉE PAR L'ARTISTE POUR MENER À TERME CETTE RECHERCHE : EXPÉRIMENTALE, INTUITIVE.	8
CHAPITRE IV RECHERCHE : CRÉER UN SITE INTERNET EN 3D DONT LE BUT EST L'INTÉGRATION DE LA DIFFUSION ET DE LA PRODUCTION EN ART CONTEMPORAIN DE L'INSTALLATION, DE L'ART IN SITU, ET DE L'ART RÉSEAU	10
CHAPITRE V CORRESPONDANCE	13
CONCLUSION ÉVOLUTION DE MON PROCESSUS CRÉATEUR.	28
BIBLIOGRAPHIE	30

LISTE DES ŒUVRES

- **Site Web**

- <http://www.pinoush.com/claudefortaich/>

- **Liste des œuvres qui peuvent être consultées sur le cédérom :**

- **Rendu 3D _CLIQUEZ_ICI.html**

- Origine de la recherche.**

- Planche Contact-001origine de la recherche.jpg

- Mise en boîte**

- Planche Contact-001mise en boite.jpg

- Images des pièces**

- Pièce 1 : Planche Contact-001_pièce_1_bulle.jpg

- Pièce 2 : Planche Contact-001_pièce_2_vagues.jpg

- Pièce 3 : Planche Contact-001_pièce_3_arbres.jpg

- Pièce 4 : Planche Contact-001_pièce_4_bouche_movie.jpg

- Pièce 5 : Planche Contact-001_pièce_5_temple.jpg

- Images_rejects**

- Planche Contact-001images_rejects.jpg

- Projet actuel**

- Planche Contact-001_pièce_laurent.jpg

- **Première version de l'oeuvre**

- ALPHA1nov_CLIQUEZ_ICI.htm

- **Pots**

- affiche-pots_1.jpg

- affiche-pots_2.jpg

- pot_eau.jpg

- pot_main6X.jpg

- pot_w+eau12X16.jpg

- pot-2.jpg

- pot.jpg

- **Version Beta_CLIQUEZ_ICI.html**

RÉSUMÉ

Ce mémoire contient une sélection de textes écrits durant les années 2004 à 2006; il relate un cheminement artistique depuis ma demande d'admission dans le programme en arts visuels et médiatiques jusqu'à ce jour. Ainsi, ces écrits qui sont rassemblés ici témoignent de mon parcours.

J'ai réuni ces textes afin que le lecteur ait une vue d'ensemble du travail que j'ai accompli pour mener à terme ce projet. En guise d'introduction, j'ai choisi le texte de la publication du forum qui reflète et synthétise les préoccupations auxquelles j'ai été confrontées tout au long de cette entreprise. Par la suite, vous aurez accès à la communication (actualisée) que j'avais préparée, à l'origine, pour le forum de la maîtrise et que j'ai découpée sous forme de chapitre. Dans cette communication, je parle de la genèse de mon projet ainsi que des domaines d'application de la réalité virtuelle; je parle, entre autres, de l'installation interactive « Osmose » de Char Davies inaugurée au musée d'art contemporain de Montréal en 1995.

Il s'ensuivra la description de la méthodologie de travail que j'ai utilisée pour achever cette recherche, c'est-à-dire une méthode expérimentale, intuitive : la recherche se déroulant sous la forme de l'errance et de la découverte. Puis, je vous entretiendrai du dessein de cette quête dont la visée était de créer un site Internet en 3D, en ayant comme objectif l'intégration de la diffusion et de la production en art contemporain de l'installation, de l'art in situ et de l'art réseau. Une correspondance, que j'ai eue avec mon directeur de maîtrise au cours des derniers mois, résoudra cette aventure.

En guise de conclusion de ce mémoire, je vous ferai part de l'évolution de mon processus créateur. Le lecteur y trouvera donc une partie, une infime partie de mon histoire.

INTRODUCTION

Dans ce projet, je reprends et prolonge une recherche esthétique que j'ai déjà amorcée; à l'aide d'un logiciel de modélisation 3D, j'ai créé, en l'an 2000, une installation virtuelle faisant référence à l'œuvre « Portland Mirrors » de Robert Morris (1998). J'ai créé l'année suivante un site Internet « Ordre et Chaos » dans lequel le spectateur internaute était convié à construire l'image en déplaçant une souris. Afin d'approfondir mes recherches, j'ai décidé de combiner ces deux propositions artistiques : la modélisation en trois dimensions et l'art réseau.

Dans cette recherche, la mise en perspective, la mise en espace et sa représentation sont expérimentées. De tels questionnements tirent leur origine de problématiques qui précèdent l'apparition de l'informatique. Si les artistes de la Renaissance découvrent, en même temps que la perspective à projection centrale, les anamorphoses, les peintres du cubisme analytique, quant à eux, seront particulièrement intéressés par les phénomènes de la vision qu'ils traduiront par un mode plus autonome de construction plastique. Nos contemporains, Georges Rousse et Peter Gnass, poursuivront ces recherches. Chez David Hockney, par exemple, les jeux de perspective occuperont une place centrale, comme dans les tableaux en « perspective inversée » qu'il entreprendra en 1975 suite à la lecture d'Hogarth. Les œuvres de réalité virtuelle, dans lesquelles l'image devient un espace englobant, peuvent être perçues comme cas limite dans l'actualisation de ces mêmes enjeux : l'illusion y devient prépondérante, tant par le volume et l'animation que par les processus interactifs y étant impliqués. Ainsi, Tamas Waliczky exploite les possibilités de la perspective inversée en 3 D dans l'œuvre « The Garden ».

Puisque je travaille avec une grande ouverture d'esprit, ce sont des découvertes fortuites, inhérentes à la technique et aux logiciels choisis, qui

influenceront l'orientation de ma recherche. Il s'agit donc, dans un premier temps, de ne pas tout contrôler mais de travailler de façon intuitive afin de créer une œuvre inédite à partir des connaissances et des capacités que je développe en apprivoisant ces logiciels. Cependant, puisque cette méthodologie de travail n'est pas toujours efficace, que les expériences prennent plus de temps que prévu ou échouent, il faut en accepter le risque. L'expérimentation requiert une certaine gratuité, une liberté d'action; n'en est-il pas de même pour la recherche?

La fin des années 1990 et début de laquelle j'ai initié cet art numérique, ont vu se produire à ma pratique artistique. Depuis, ma recherche portera tout la photographie numérique, la vidéo, la conception de pages Web ainsi que la modélisation en trois dimensions se sont ajoutés à mon travail d'artiste qui se déploie en trois volets de production : le dessin, la peinture et la sculpture.

L'adoption des nouvelles technologies, en permettant des interventions en temps réel, se traduit à partir d'un des médiums numériques et offre de nouvelles possibilités. Elle offre l'abolition de la limite spécifique parant l'abstraction des images, ainsi, tout comme une nouvelle vie, une lecture divergente transgresse la norme pour qui laisse apparaître des horizons inconnus. Par conséquent, de nouvelles possibilités sont ainsi rendues possibles au-delà du signifié qui s'imposait de fait à l'interprétant.

Enfin, il ne doit pas être que d'examiner le médium qui m'intéresse que l'expérience que celui-ci rend possible. Pour moi, l'art est une exploration de l'univers et se fait dans la pratique, par le façon dont nous faisons l'expérience des choses, notre expérimentation et la perception du monde qui nous entoure. Je crois que toute œuvre d'art propose l'entrée dans un autre univers, différent de celui auquel appartient le spectateur.

Ce projet résulte d'une transformation provoquée par la rencontre de ma pratique picturale (artistique) avec les nouvelles technologies de l'information et de la

CHAPITRE I

ORIGINE DE LA RECHERCHE

Dans ce projet, je parachève une recherche esthétique que j'ai amorcée depuis la fin des années 1990 et lors de laquelle j'ai intégré l'art numérique comme mode de production à ma pratique artistique. Depuis, ma recherche picturale mue; la photographie numérique, la vidéo, la conception de pages Web ainsi que la modélisation en trois dimensions se sont ajoutées à mon travail d'artiste qui se déployait en trois volets de production : le dessin, la peinture et la sérigraphie.

L'utilisation des nouvelles technologies, en permettant des interventions en temps réel, m'autorise à poursuivre des recherches formelles et offre de nouvelles opportunités. En effet, l'utilisation de logiciels spécifiques permet l'animation des images, ce qui leurs insuffle une nouvelle vie; une lecture divergente transgresse la surface inerte qui laisse apparaître des horizons méconnus. Par conséquent, de nouveaux signifiants sont ainsi rendus possibles au-delà du signifié qui s'imposait de lui-même auparavant.

Toutefois, je dois préciser que c'est moins le matériau qui m'intéresse que l'expérience que celui-ci rend possible. Pour moi, l'art est une exploration de l'univers et traduit dans sa pratique, par la façon dont nous faisons l'expérience des choses, notre expérimentation et la perception du monde qui nous entoure. Je crois que toute œuvre d'art propose l'entrée dans un autre univers, différent de celui auquel appartient le spectateur.

Ce projet résulte d'une transformation provoquée par la rencontre de ma pratique picturale (artistique) avec les nouvelles technologies de l'information et de la

communication. En l'an 2000, j'ai conçu une installation virtuelle faisant référence à l'œuvre « Portland Mirrors » de Robert Morris (1998) avec un logiciel de modélisation en trois dimensions (Maya). Dans cette installation, j'inclusais des projections d'images qui découlaient d'animations créées antérieurement durant l'année 1999, à l'aide du logiciel After Effects.

Pour créer ces animations, je me suis inspiré des recherches du photographe Eadweard Muybridge qu'il a publiées en 1887 dans le livre « Animal locomotion »; recherches par lesquelles nous assistons à la décomposition du mouvement en ses phases, en instants successifs. C'est ainsi que s'est posée pour moi la problématique de la durée, de la vitesse, du mouvement, de l'instantané, du figé, de la mémoire visuelle concentrée en un nouvel espace-temps du regard et donc de la perception.

Par la suite, j'ai travaillé sur un projet de site Internet « Ordre et Chaos » dans lequel le spectateur-internaute était convié à reconstruire une image en déplaçant le curseur d'une souris. Dans cette œuvre, le spectateur était confronté à un espace sombre. Dès qu'il déplaçait le curseur sur la page Internet, de petites photographies apparaissaient sous ses yeux selon le trajet qu'avait emprunté son geste; de la même façon dont l'encre s'écoule du pinceau lorsque l'on fait de la calligraphie ou d'une plume lorsque l'on écrit. Par conséquent, le spectateur était confronté avec un espace qui se poursuivait à l'extérieur du cadre de l'écran de l'ordinateur et il assistait ainsi à la construction et à la déconstruction d'un espace toujours incomplet. Pour arriver à saisir entièrement l'ensemble de cet espace virtuel, l'internaute devait obligatoirement utiliser les barres de défilement ainsi que la souris afin de compléter et comprendre l'ensemble de la composition photographique qui se dévoilait sous ses yeux, ce qui l'amenait à se servir impérativement de sa mémoire photographique s'il voulait reconstituer mentalement l'image qu'il venait de visualiser. Disposés en grille, ces clichés composaient une vue panoramique d'une pièce de mon logement.

Cet espace virtuel a été construit dans le but de faire prendre conscience aux spectateurs de l'impossibilité qu'il nous est donné de rendre compte de l'environnement dans lequel nous vivons à l'aide d'un seul point de vue. Cette œuvre, constituée de prises de vues multiples d'un même sujet, lequel se trouve ainsi fragmenté puis reconstruit grâce à l'ordonnance imposée sur le plan/support (page web) donc, cette œuvre fait référence aux œuvres photographiques de Bill Vazan et de David Hockney qui, dans des formats souvent très grands, combinent les possibilités de dénaturation, de distorsion, de superposition, d'étirement, etc. de la photographie.

Afin d'approfondir ces recherches, j'ai jumelé deux propositions artistiques : la modélisation en trois dimensions et l'art réseau.

CHAPITRE II

LES DOMAINES D'APPLICATION DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Les domaines d'application de la réalité virtuelle sont de plus en plus nombreux, pensons aux simulateurs de vol et de guerre utilisés par l'armée ou lors d'opérations chirurgicales. Effectivement, l'omniprésence de ses logiciels spécialisés s'accroît dans le domaine de l'architecture, des communications ou son application dans les jeux vidéo ainsi que dans le domaine artistique. En effet, maints artistes, qui recherchent l'intervention du spectateur, disposent et proposent des dispositifs variés qui sollicitent son concours au moyen du geste, du toucher, de la parole, etc.

Char Davies, peintre et cinéaste de formation, a utilisé le médium numérique de modélisation en trois dimensions au milieu des années 1980; sa recherche artistique portant sur l'environnement virtuel immersif fait suite à quinze ans de peinture et de construction d'images fixes tridimensionnelles conçues par ordinateur. Elle explore dans son travail les contradictions de l'incarnation de l'être et de la nature dans un espace virtuel immersif. s'inspire du monde naturel et de la formation de peintre de l'artiste. Produite par Softimage, l'œuvre « Osmose » de Davies est présentée pour la première fois au Musée d'art contemporain de Montréal en 1995. Cette installation interactive comprend des sons en direct qui permettent de faire l'expérience des nombreux mondes virtuels qui la composent. Le participant utilise sa respiration et son équilibre pour se diriger dans un univers de formes inspirées de la nature; ces mondes comprennent : le monde du texte et de la littérature, une forêt, une clairière, un étang, une feuille, la terre, l'abysse et le monde du code informatique. Tandis que dans la plupart des environnements virtuels un gant, raccordé à un ordinateur, crée une relation instrumentale entre le geste et la perception du

mouvement dans l'espace virtuel, dans « Osmose » le spectateur est muni d'un casque et d'une veste qui détectent et analysent la capacité pulmonaire et le mouvement; ces données se traduisent dans l'expérience, en temps réel, de l'utilisateur à l'intérieur de ces mondes virtuels. Par exemple, si l'utilisateur se penche vers l'avant, il traverse un monde; s'il inspire, son corps s'élève au-delà d'un monde, baignant alors dans une sensation d'apesanteur. Une projection sur un écran permet aux visiteurs de visionner les images en temps réel et de participer, de s'intégrer ainsi à l'œuvre de l'utilisateur qui la façonne au gré de l'inspiration du moment.

Avec « Osmose », j'utilise la respiration d'une manière très spécifique, non seulement aux fins de la navigation, mais également pour aider les gens à reprendre contact avec leur corps. Cela entraîne un certain état d'esprit qui influence leur manière d'interagir. L'objectif d'« Osmose » est de susciter chez eux l'abandon du besoin de contrôle. La plupart des technologies interactives nécessitent d'être en contrôle. Lorsque vous jouez, vous êtes récompensés pour votre habilité à contrôler, pour la rapidité de vos réflexes.¹

Quoique ce lien entre la matérialité du corps et son immersion dans le monde virtuel constitue une composante essentielle de l'œuvre de Davies, le contenu de l'environnement artificiel compte tout autant. Contrairement aux environnements virtuels dans lesquels nous faisons l'expérience de grilles « hard-edge » et d'architecture futuriste générées par ordinateur, « Osmose » déploie un univers de transparences sourdes et à translucidité atmosphérique où les formes organiques et leurs mutations se renvoient leurs reflets de façon imprévisible et labyrinthique. Grâce à une interface entre le souffle et l'équilibre, dont l'intention est d'affirmer le rôle du corps physique ressenti subjectivement dans un espace virtuel, l'exploitation novatrice des ressources technologiques et la création d'un environnement artificiel font de la stratégie de Davies un double processus d'intégration de la technique et du métaphysique, de la matière et de l'illusion.

¹ Char Davies citée dans Carole Lee Craver, « Char Davies' OSMOSE » *SGI Animator* vol. 1 no 2 (1995):

CHAPITRE III

MÉTHODE DE TRAVAIL UTILISÉE PAR L'ARTISTE POUR MENER À TERME CETTE RECHERCHE : EXPÉRIMENTALE, INTUITIVE.

Accordant du sens, voire une pertinence au hasard, je travaille avec la conviction que ce sont les événements imprévus, propres à la technique et aux logiciels choisis, qui influenceront l'orientation de ma recherche. Par conséquent, en apprivoisant ces logiciels, travailler de façon intuitive sera la base de ma méthodologie afin de créer une œuvre inédite à partir des connaissances et des capacités que je développe.

Le terme « expérimentation » demande d'abord à être expliqué. Il évoque « expérience », sans en être synonyme. Si l'expérience scientifique mène souvent à la vérification ou à la démonstration d'une hypothèse, et conclut donc en quelque sorte, l'expérimentation relève davantage d'une systématique de la découverte : expérimenter, c'est « provoquer un phénomène dans l'intention de l'étudier ou d'obtenir des connaissances nouvelles le concernant ». L'expérimentateur analyse les composants de l'expérience, en « éprouve les qualités », approfondit ce qui est en jeu, ce qui s'opère et ce qui pourrait s'opérer autrement. L'expérimentation est une manière d'explorer un processus de création « du point de vue de ses puissances »¹, selon ce qu'il peut offrir. La méthode expérimentale questionne donc profondément la pratique et les phénomènes qui en résultent. C'est une démarche réflexive.

Ce faisant, elle révèle l'essence du matériau ou de la technique testée. L'expérimentateur y distingue les éléments constitutifs, des plus basiques aux plus complexes. Chacun est « entrepris » afin de révéler son fonctionnement. Il observe et analyse comment ils réagissent entre eux et pousse ces réactions dans leurs limites, dans leurs retranchements éventuellement inattendus. L'expérimentation dans une technique particulière amène donc des résultats intrinsèques.²

² Anne Sarah Lemeur, *De l'expérimentation en image de synthèse*,

<http://www.nextmovies.com/fr/html/oasis/contribution/balpe.html>

Puisque cette méthodologie s'élabore en fonction de variables incontrôlables, elle est parfois inefficace; les expériences prennent plus de temps que prévu, sont stériles ou échouent. Toutefois, il faut en accepter le risque car l'expérimentation requiert une liberté d'action lors de laquelle peut intervenir l'inventivité du hasard.

Cette attitude apparemment peu efficace, peu rapide, peu raisonnée, n'en demeure pas moins propice à d'heureuses découvertes, amenant avec elles la fraîcheur des débuts, la vitalité du questionnement sans a priori, peut-être l'insaisissable de l'art. L'image de synthèse, comme tout autre technique artistique, prise entre savoir-faire technique et recherche « d'autre chose », a tout à gagner dans une attitude d'ouverture, afin de produire des images non encore vues, non pas enfermées dans un but figé et convenu, mais « frémissantes ».³

Je suis conscient que la période d'apprentissage de ces logiciels s'avère laborieuse, voire pénible; que j'accorde à l'expérimentation en image de synthèse la priorité depuis le début de ma recherche. Cependant, il est nécessaire que j'étudie ses composantes et que je les teste car je dois tirer profit de ses propriétés : de ce qui lui est propre. Ainsi, l'ordinateur devient un laboratoire idéal puisque l'absence de matière réelle ou physique offre une certaine latitude. Elle rend possible la création sans contrainte matérielle; c'est comme travailler le vide d'une matière subitement éthérée.

³ Anne Sarah Lemeur, *De l'expérimentation en image de synthèse*,
<http://www.nextmovies.com/fr/html/oasis/contribution/balpe.html>

CHAPITRE IV

RECHERCHE : CRÉER UN SITE INTERNET EN 3D DONT LE BUT EST L'INTÉGRATION DE LA DIFFUSION ET DE LA PRODUCTION EN ART CONTEMPORAIN DE L'INSTALLATION, DE L'ART IN SITU ET DE L'ART RÉSEAU.

D'emblée, j'avoue que ce projet était informel. J'avais une méconnaissance des outils de travail que j'utiliserais. Par conséquent, afin de me familiariser avec certains concepts développés par des artistes tels que David Tomas, Nancy Paterson et Lise-Hélène Larin⁴, j'ai fait des recherches pour trouver des sites Internet en 3D. Elles m'auront permis d'entrevoir les possibilités existantes de même que les contraintes prévisibles pouvant permettre ou nuire à la diffusion de mon travail sur Internet : site optimisé, vitesse de connexion, interface.

Ainsi, afin d'explorer les possibilités et les moyens qu'offre le logiciel de modélisation en trois dimensions Maya, j'ai expérimenté. Dans mon approche, j'utilise les caractéristiques inhérentes du médium : la transparence, la luminosité, le clair-obscur, l'ambiguïté spatiale et la temporalité. Puis, je suis parvenu à concevoir l'œuvre interactive⁵ qui est présentement diffusée sur le réseau Internet.

Au cours des dernières années, puisque la gravure et la peinture ne me semblaient plus les formes d'expressions adéquates pour rendre compte de ce que je voulais exprimer, j'ai commencé à utiliser l'ordinateur comme un outil afin de poursuivre mon esthétique qui exprime mon appréhension face au réel. En effet, je définis l'espace qui m'entoure c'est-à-dire l'univers macroscopique, microscopique,

⁴ Nancy Paterson, <http://www.thelibrary2.com/>, David Tomas, <http://www.cddc.vt.edu/encodedeye/>, Lise-Hélène Larin, <http://pages.infinit.net/artscie/jardinelect.htm>

⁵ <http://www.pinoush.com/claudefortaich/>

indéfini et illimité comme faisant partie d'un tout; comment ne pas être désarmé face à l'immensité? Comment décrire ce type d'espace sur une surface plane?

Pour mener à terme ce projet de site Internet en 3 dimensions, je me suis servi d'images numériques et de séquences vidéos, dont certaines sont activées par l'internaute. Celui-ci peut donc circuler au sein d'un univers en trois dimensions et il intervient dans la visualisation de l'œuvre. Par conséquent, l'action du spectateur participant peut mener à de nombreuses variations, à lui faire adopter plusieurs points de vue, il a la possibilité d'explorer cet espace dans tous les sens : il peut s'approcher des objets, en faire le tour. Le spectateur internaute est ainsi, par les rapports au temps et à l'interactivité, transformé en instrumentiste du monde, en maître de l'univers. Le spectateur joue avec sa perception; il organise son expérience de manière à ce qu'il soit plus près de l'œuvre. L'interactivité fournit donc l'opportunité au spectateur d'accroître son implication, d'autant plus que le déplacement au travers de l'espace virtuel est calculé en temps réel par l'ordinateur, ce qui le maintient dans une certaine réalité.

Dans ma recherche, c'est la mise en perspective, la mise en espace et sa représentation qui ont été expérimentées. De tels questionnements tirent leur origine de problématiques qui précèdent l'apparition de l'informatique : les artistes de la Renaissance découvrent, en même temps que la perspective à projection centrale, les anamorphoses. Par la suite, les phénomènes de la vision ont particulièrement intéressé les peintres du cubisme analytique. Songeons à leurs recherches picturales dans lesquelles ils ont substitué aux types de représentation issus de la renaissance des modes plus autonomes de construction plastique. Les contemporains Georges Rousse et Peter Gnaess ont poursuivi ces recherches picturales. Les jeux de perspective préoccupent aussi David Hockney, comme le démontre les tableaux en « perspective inversée » qu'il entreprend en 1975 suite à la lecture d'Hogarth « Que se passe-t-il si la perspective est fausse ». Avec « Grand Canyon » (1982), soixante toiles

juxtaposées offrant soixante points de fuite, le spectateur en mouvement est immergé dans l'espace. « Le sujet du tableau n'est pas le Grand Canyon, c'est vous en train de le regarder... » dit-il. Les œuvres de réalité virtuelle, où l'image devient un espace englobant, peuvent être vues comme cas limite dans l'actualisation de ces mêmes enjeux. L'illusion y devient prépondérante, tant par le volume et l'animation que par les processus interactifs entrant en jeu. Ainsi, Tamás Waliczky exploite les possibilités de la perspective inversée en 3 D dans l'œuvre « The Garden »⁶.

⁶ Tamás Waliczky, http://www.waliczky.com/waliczky_start.htm

CHAPITRE V

CORRESPONDANCE

Éric_ Ton texte fait plusieurs liens entre la découverte de la perspective, les analyses de l'espace telles qu'ont pu expérimenter les cubistes, les artistes utilisant l'anamorphose etc. Tu ramènes cette problématique à la question de l'illusionnisme. Cet ancrage n'est pas illégitime ou sans pertinence car nous savons que les logiciels d'animation 3D utilisés pour créer des environnements de synthèse ont surtout été développés pour l'industrie du cinéma et des effets spéciaux.

Je crois cependant qu'il y a quelque chose qui échappe à cette donne et que les environnements tels que tu les construis s'articulent autour d'un autre paradigme qui permet de développer la relation au spectateur autour de modalités différentes du rôle relativement passif du simple regardeur. Il s'agit d'une relation entre l'espace, le temps et le parcours du spectateur. Peux-tu élaborer là-dessus?

Claude_ Effectivement, les logiciels de modélisation 3D couramment utilisés dans ces secteurs d'activités ont été développés et continuent d'évoluer afin de recréer avec de plus en plus de justesse l'univers tel que nous le percevons. Mais mon propos ne se situe pas là. Au contraire, je ne me soucie guère de représenter l'univers qui m'entoure. Ces logiciels me permettent avant tout de travailler de façon intuitive et les espaces que je construis sont fictifs. J'ai l'impression d'être plus près du domaine de l'architecture et de la sculpture quand je travaille.

J'ai commencé à me questionner sur le rôle du spectateur suite à mon incursion dans l'univers de la modélisation en 3D en 2001. En effet, pendant que je

concevais des objets, je devais circuler autour de ceux-ci afin de vérifier leur disposition dans l'espace. C'est ainsi que j'ai pris conscience, au fur et à mesure que je travaillais, d'une nouvelle façon d'entrevoir la création. Je me déplaçais dans mon espace de travail selon mon bon vouloir, je pouvais errer au sein de l'univers que je construisais et adopter des points de vue inédits. Il faut dire qu'au début je voulais transposer le travail que j'effectuais en 3D à l'aide de sortie numérique sur papier et que tout cela était nouveau pour moi. Jamais je n'aurais cru qu'un jour je puisse circuler au sein de mon travail d'une quelconque façon.

Suite à ce constat, je me suis mis dans la peau d'un spectateur pendant que je travaillais. En adoptant ces deux visions, soient celles du spectateur et du créateur à tour de rôle, mon attitude vis-à-vis du travail que j'accomplissais a changé radicalement. C'est alors que j'ai perçu des possibilités d'interaction entre mon travail en tant qu'artiste et en tant qu'acteur. J'ai pris conscience du temps qu'il me fallait pour me déplacer à l'aide de la souris et que me sont venues les questions suivantes : Pourquoi n'en serait-il pas de même pour le spectateur? Circuler librement, à son propre rythme, interagir au sein de l'œuvre. C'est à partir de ce moment que j'ai commencé à entrevoir la possibilité que le spectateur devienne actif au sein de mes œuvres et que m'est apparue cette problématique. Je me devais de créer une œuvre où le spectateur passerait du mode passif de la contemplation au mode actif, que d'une certaine façon grâce à sa participation et à son parcours, il élabore une version de l'œuvre qui lui soit personnelle.

Éric_ C'est précisément ce rapport au spectateur que ma question vise. L'expérience temporelle du type de travail que tu fais en 3D s'apparente à celle de l'installation mais implique aussi une dimension interactive car le spectateur doit manipuler, naviguer à l'aide d'une interface qui n'est pas toujours « naturelle » et permet de garder une part de l'œuvre en réserve, c'est-à-dire potentiellement inexplorée. Comment perçois-tu ce rapport entre l'œuvre 3D et l'installation?

Claude_ Dans un premier temps, je crois que nous devons tenir compte des conditions d'exposition de l'œuvre. Dans une installation, le spectateur se retrouve dans une relation publique vis-à-vis de l'œuvre qu'il parcourt. Le fait de visionner et de parcourir une œuvre interactive sur le Web, chez soi, entraîne une perception de l'ordre du privé, de la projection individuelle. En ce sens, l'œuvre s'inscrit dans une relation où le spectateur vit une expérience engendrée dans un espace privé puis diffusée vers un autre espace privé. Mais si je dispose cette œuvre Web dans un espace public avec une projection sur un grand écran, elle acquiert dans les faits certaines propriétés d'une installation.

C'est donc selon le type d'installation devant lequel on se retrouve, que l'on peut y voir une différence. En effet, dans certaines installations interactives, le spectateur est appelé à se mouvoir pour déclencher des actions; en tant que spectateur nous assistons alors à d'incessants va-et-vient de la part des autres spectateurs qui se retrouvent dans le même espace que nous occupons. Nous agissons alors à titre de spectateur, d'acteur puis de figurant; le tout dépendant du point de vue que nous adoptons.

Dans l'œuvre que j'ai conçu pour le Web, le spectateur-acteur est maître de sa destinée, il peut circuler à son rythme, prendre une pause, s'affairer à faire d'autres choses puis renouer avec son parcours et ce dans l'intimité, chez lui et ce à tout heure du jour comme de la nuit. Le spectateur n'a plus à se déplacer à pied pour se rendre et visualiser mon travail dans une galerie ou dans d'autres lieux. En effet, il se sert du clavier et de la souris comme outil de déplacement afin de se rendre de façon virtuelle dans un lieu spécifique (site Internet), pour avoir accès et fréquenter la proposition artistique que j'ai élaborée. Par contre, et c'est ce qu'il y a de paradoxal, il doit toujours se déplacer pour circuler au sein de l'œuvre mais en utilisant cette fois-ci ses mains et ses doigts à la place de ses pieds. Que l'on se déplace à l'aide de ses pieds ou de ses mains, comme tu le vois, le tout demeure une question de forme.

Pour ce qui est de la difficulté de navigation dans l'œuvre à l'aide d'une interface qui n'est pas toujours « naturelle », j'ose te demander « Est-ce naturel de conduire une automobile? », je m'avance et je suis sûr que la réponse serait non. Il va de soi qu'il en est de même pour ce qui est de la navigation au sein de mon œuvre. Une période d'apprentissage est nécessaire avant de se sentir à l'aise avec l'interface. Je dois ajouter qu'au cours de ma recherche, j'avais élaboré une stratégie afin de faciliter la navigation au sein de mon œuvre. J'ai demandé au technicien, Jean Philippe Choinière qui s'est chargé de créer la programmation de mon œuvre, qu'il conçoive l'interface de façon à ce que le spectateur-acteur utilise les mêmes touches de clavier que s'il jouait à un jeu sur ordinateur pour se déplacer.

Grâce à cette stratégie, je croyais rejoindre et simplifier la vie des utilisateurs. Par contre, je me suis rendu compte, et ce dès le début de la diffusion de la version Alpha de mon œuvre sur le Web, que plusieurs personnes avaient de la difficulté à naviguer avec l'interface que j'avais prévue. Après consultation auprès de ces utilisateurs, je me suis aperçu que la plupart de ces personnes n'étaient pas à l'aise avec la manipulation des touches du clavier et que la majorité d'entre elles n'avaient jamais joué à des jeux interactifs. J'ai décidé malgré tout de conserver cette interface.

Cette attitude de ma part n'a pas été dictée par un sentiment de provocation ni par dépit mais afin que les personnes qui sont habituées de jouer à des jeux interactifs à l'ordinateur puissent continuer de naviguer de façon « naturelle » au sein de mon travail, comme si cela était un jeu. Que rajouter de plus, pour avancer, évoluer dans la vie, il faut oser. Il en est de même pour le spectateur, il devra tôt ou tard s'adapter aux conditions d'exposition et aux propositions artistiques que les artistes lui proposent.

Éric_ On a souvent tendance à parler des environnements de synthèse en réseau comme si les « visiteurs » y déambulaient réellement. Le web emprunte d'ailleurs aisément cette métaphore quasi urbaine. On dit généralement: Va visiter ce site etc. Pourtant, la majeure partie des documents consultés en réseau est en fait copiée sur le

disque rigide de notre poste, un peu à la manière dont on commande un repas par téléphone. Ici, le processus est seulement un peu occulté par l'interface de l'ordinateur qui nous laisse dans l'illusion de « naviguer » sur la toile. Cette nuance qui peut sembler technique à prime abord implique en fait des conséquences et des enjeux conceptuels importants qui définissent certains contours des environnements dits « virtuels ». Elle démontre que, d'une certaine façon, le régime d'expérimentation de ces « nouveaux espaces » est encore, en grande partie du moins, celui de la représentation illusionniste. Comment vois-tu les répercussions de cette contrainte dans ton travail?

Claude_ Tu sais Éric, quand j'ai commencé cette recherche, je m'intéressais surtout au mouvement dans ma pratique artistique que ce soit au niveau du ralenti au cinéma qu'au geste que l'internaute devait poser pour visualiser l'œuvre que je lui proposais « Ordre et chaos ». Le ralenti nous permet de voir des instants, des choses qui sont hors de notre portée visuelle (que serait la création, la science aujourd'hui sans cette prothèse optique?), je dois rajouter que cet effet me donne aussi l'impression de saisir le caractère sacré de la vie. Quant au geste, il nous permet de nous affirmer, de rendre compte de nos humeurs. Ce sont parfois des gestes qui sont tendres, de temps en temps violents, ils sont souvent discrets; tous ces gestes sont le reflet de notre état d'être. Je me suis beaucoup plus attaché à ces aspects dans mon travail de création.

Pour ce qui est de la représentation illusionniste, je dois t'admettre que c'est une avenue qui peut paraître intéressante au premier abord et je dois t'avouer que lors de la construction de la scène faisant référence à « Portland Mirrors » de Robert Morris que je m'y suis adonné de même que lors de la construction des pots. Mais je dois t'admettre que j'ai commencé à me sentir libéré et créatif quand je me suis laissé aller et que j'ai fait fi de cet aspect. En effet, j'ai tordu le plancher de cette scène par la suite, je l'ai troué, etc. Je crois que la représentation illusionniste est un choix

esthétique parmi d'autres, qui requiert beaucoup de savoir faire technique et que l'artiste peut tout aussi bien passer un message en contournant cet aspect.

Pour conclure, je ne veux pas faire une œuvre qui soit définitive et fermée. Je préfère faire une œuvre qui soit suffisamment abstraite et ouverte pour que le spectateur puisse se la créer (recréer dans sa tête), l'interpréter à sa façon.

Éric_ Une autre de mes questions se pose à partir de tes références à l'œuvre « Portland Mirrors » de Robert Morris. Dans le cas de Morris, les miroirs sont utilisés afin de créer une ambiguïté entre le réel et le virtuel. Dans ton cas, une des boîtes de l'« installation » utilise des miroirs mais c'est l'ensemble du travail qui prend son départ dans le virtuel. Comment expliques-tu cette tension?

Claude_ D'entrée de jeu, je dois te dire que la création de cette pièce s'est faite suite à un concours de circonstance, au hasard. En effet, je bouquine régulièrement et mon premier réflexe est de me diriger vers la section des arts, quand je vais dans une librairie. C'est suite à l'acquisition et à la lecture d'un livre de Robert Morris⁷ qui accompagnait la dernière des trois installations successives qu'il a fait en l'an 2000 au Musée d'Art Contemporain de Lyon et à mon incursion dans l'univers de la modélisation en trois dimensions au cours de la même année que m'est venu l'idée de transposer cette installation en 3D.

L'œuvre « Portland Mirrors » de Robert Morris dont tu fais mention met l'accent sur l'extension virtuelle de l'espace créée par les miroirs qu'il dispose dans cette installation. L'inclusion des miroirs dans cette installation crée d'autres lieux possibles. Ils n'existent que dans la mesure où les spectateurs acceptent de jouer le jeu et admettent que le miroir est le prolongement de l'univers dans lequel ils se déplacent. Miroirs dans lesquels ils pourraient se mouvoir virtuellement.

⁷ Robert Morris, *From Mnemosyne to Clio : The Mirror to the Labyrinth (1998-1999-2000)*. Musée d'art contemporain de Lyon, Skira editore, Milan, 2000, 275p.

Ces espaces virtuels prennent corps parce que nous avons la possibilité mentale de nous projeter dans ces espaces. Je crois qu'il en est de même lorsque je conçois des univers en trois dimensions, ils deviennent réels dans mon esprit. Je crois que la dynamique engendrée par la manipulation du clavier et de la souris renforce ce sentiment et qu'il en est de même de la part du spectateur lorsqu'il accepte de jouer le jeu. En définitive, c'est notre façon de penser puis la somme de nos expériences personnelles qui modèlent la perception que nous avons du monde qui nous entoure.

Dans ta question, tu fais aussi référence aux « miroirs virtuels » que j'ai utilisés dans une des boîtes. D'entrée de jeu, je dois te dire que l'origine de cette partie de ta question doit avoir pour source les rendus que je t'ai montrés et que j'ai réalisés avec le logiciel Maya⁸. J'ai dû cesser de travailler avec des « miroirs virtuels » au cours de ma recherche pour des raisons techniques. En effet, je dois te dire que l'utilisation de surface réfléchissante tout comme l'emploi des ombrages ne peuvent pas être simulés lorsque nous transposons un univers créé à l'aide d'un logiciel de modélisation en trois dimensions vers le Web en 3D. Les logiciels de rendu 3d pour le Web tel que Director ne permettent pas cette possibilité pour l'instant.

Je crois qu'il est temps de faire une mise au point et de mettre en perspective la naissance de ma recherche qui fut plutôt chaotique. En effet, au début de ma recherche, je n'avais aucune connaissance des logiciels à utiliser pour transposer le travail que j'effectuerais en 3D vers le Web et des contraintes auxquelles je devrais faire face. C'est ainsi que je me suis lancé dans la modélisation de cette installation, en étant confiant que tout était possible. Ce n'est que beaucoup plus tard que j'ai été rattrapé par la réalité. Réalité avec un grand « R », réalité qui allait modifier le cours des choses, ma façon de travailler et les stratégies que j'ai utilisées pour mener à terme ce projet.

⁸ Voir sur le CD-ROM, Rendu 3D, CLIQUEZ_ICI.html

Toujours est-il qu'il est vrai qu'au début de ma recherche, je voulais intégrer des « miroirs virtuels » dans mon travail. De surcroît, dans la stratégie que j'avais élaborée à l'époque, l'utilisation des miroirs devait servir de piège; ils devaient agir comme des trompe-l'œil afin d'attirer le spectateur vers des surfaces planes. Je voulais confondre le spectateur, le confronter avec ces surfaces planes créées par les miroirs et l'univers en trois dimensions dans lequel il circulait. De plus, l'utilisation des miroirs me permettait de multiplier visuellement les espaces à l'infini et de déconstruire l'espace. Je dois rajouter qu'à cette époque, j'entrevois aussi une autre possibilité, les miroirs devaient servir de porte d'entrée vers les autres univers, que le spectateur puisse passer de l'autre côté du miroir, comme Alice au pays des merveilles.

Disons que ce projet est né d'un rêve plutôt que de la raison et que tout au long de mon parcours, j'ai dû m'adapter et orienter ma recherche au fur et à mesure que j'acquerrais les connaissances nécessaires pour mener à terme ce projet et ce en prenant en compte les spécificités inhérentes du médium. Bref, j'ai dû abandonner cette avenue bien malgré moi.

Éric_ Je soulignais précédemment que ton travail impliquait certaines contraintes chez le spectateur, tant au niveau de l'interface de navigation que par le fait que le « visiteur » n'est pas toujours libre d'aller là où il le veut dans tes espaces. Certains murs ne peuvent être traversés, il faut parfois aligner une série d'éléments pour obtenir un effet chromatique imprévu etc. Je comprends ces limites comme un choix très subjectif et intuitif qui te permet de « doser » le niveau d'information que le spectateur a la possibilité d'acquérir en un temps donné. Une manière de rendre l'expérience plus contemplative en quelque sorte. Comment expliques-tu cela?

Claude_ Je dois te dire que la première « contrainte » qui m'est venue à l'esprit et ce dès la conception de cette œuvre se situait au niveau de la vitesse; le spectateur aurait à parcourir l'espace que je construisais au ralenti. Le fait de circuler lentement au sein

de ces environnements devait inciter le spectateur à se questionner sur le rapport qu'il entretient vis-à-vis du temps, qu'il prenne conscience de l'environnement dans lequel il circule et qu'il fasse l'expérience du temps qui s'écoule. Idéalement, je voulais qu'il ait l'impression de circuler au sein d'un film visualisé au ralenti.

C'est ainsi que j'ai développé et élaboré par la suite certains stratagèmes pour que le spectateur soit confronté à cette dimension, soit celle de l'espace-temps. Je dois te dire que cette contrainte m'a aussi été dictée suite à l'observation du comportement de ma fille lorsqu'elle jouait à certains jeux sur l'ordinateur. En effet, je la voyais frapper les touches du clavier frénétiquement afin de se déplacer et d'accomplir plusieurs manœuvres dans ces jeux. C'est à partir de ces comportements incongrus de la part de ma fille que j'ai commencé à prendre conscience des enjeux et du temps alloué dans certains jeux vidéo pour que nous puissions terminer notre mission avec succès. Je peux te donner comme exemple le jeu « Nanosaur™ de Pangea Software Inc » dans lequel le joueur a 20 minutes pour réaliser sa quête. Dans ce jeu, le spectateur doit ramasser un œuf de cinq espèces de dinosaures, les ramener à bon port dans un lieu précis et cela en un temps donné. S'il échoue, il doit recommencer du début et ce jusqu'à ce qu'il parvienne à accomplir sa mission. Ce qui amène le joueur à être compulsif et à se mouvoir de plus en plus vite au sein de cet environnement. Il en est de même dans les jeux de course, de guerre, etc. Le tout se fait au détriment de la visualisation de l'espace que le joueur parcourt, il n'y voit qu'une succession d'images fuyantes. On est bien loin de mes préoccupations actuelles.

Aujourd'hui, je prends conscience que nous vivons de plus en plus dans une société où la primauté est accordée à la performance, à la compétitivité et ce dès notre plus jeune âge. J'ai l'impression de vivre à cent milles à l'heure et je dois t'avouer que je ne tiens pas à vivre avec le pied enfoncé sur la pédale d'accélération, bien au contraire. C'est donc aussi en réaction vis-à-vis de ces mises en scène et des valeurs

véhiculées par l'industrie du jeu vidéo que je me suis attelé à développer une structure qui questionne et qui va à contre courant de la pensée dominante véhiculée aujourd'hui par ce milieu et dans la vie en général.

Je dois rajouter que selon le schème initial, je n'avais prévu aucune autre contrainte. Le spectateur pouvait circuler au sein de l'espace que je lui proposais dans tous les sens et cela sans aucune restriction (Tu peux le constater en visualisant les premières versions interactives de mon œuvre que je t'ai fait parvenir.)⁹.

Ces suites à l'obtention d'une bourse du CIAM et aux multiples rencontres et discussions que j'ai eues par la suite avec Jean Philippe que j'ai pris conscience des possibilités d'interaction qui s'offraient à moi. Cette nouvelle donne m'a amené à me questionner par la suite sur la liberté de mouvement, d'action de la part du spectateur au sein de l'œuvre que j'étais en train de construire. C'est ainsi que j'ai décidé d'aller de l'avant et de pousser plus loin mes recherches. J'ai délibérément choisi d'imposer dans ces espaces certaines contraintes pour amener le spectateur à se questionner sur l'expérience qu'il vivait suite à mon propre questionnement. Voici certaines contraintes que j'ai prévues par la suite : le spectateur devait être aspiré lorsqu'il s'approchait de trop près de l'ouverture de l'une des cinq boîtes de l'œuvre à laquelle il était confronté. Par la suite, il se retrouvait prisonnier de cette boîte jusqu'à ce qu'il trouve la sortie et qu'il en soit expiré (expulsé) et se retrouve à nouveau devant la série de boîtes qui était alignée devant lui.

Éric Les jeux vidéo conditionnent donc le langage utilisé dans ce travail mais un peu « par la négative », c'est à dire dans un positionnement critique par rapport au mode traditionnel d'appréhension de l'imagerie de synthèse?

⁹ Voir sur le CD-ROM, Première version de l'œuvre, ALPHA1nov_CLIQUEZ_ICI.htm

Claude_ En effet, mais je dois t'avouer que cette problématique s'est définitivement greffée à ma démarche suite à la mise en ligne de la version « Alpha » de mon œuvre sur le Web. Il faut dire que j'ai eu droit à de nombreux commentaires de la part des internautes suite à cette diffusion. De plus, comme j'ai testé cette œuvre sur plusieurs postes informatiques au sein de l'université afin de trouver et de déterminer la vitesse minimum des processeurs qui convenait pour la visualiser de façon satisfaisante, j'ai demandé aux étudiants qui étaient présents (et intéressés) lors de ces tests d'essayer l'œuvre en ma présence. C'est ainsi que j'ai été confronté avec leurs comportements, j'ai pu voir leurs réactions, j'ai découvert la manière dont ils se déplaçaient dans l'espace et cela en direct. Je me suis entretenu avec eux tout au long de leurs parcours afin d'obtenir leurs commentaires sur le vif. Je dois ajouter que j'ai profité de cette occasion pour répertorier les bogues informatiques qui se présentaient au fur et à mesure qu'ils circulaient et apparaissaient au sein de l'œuvre.

Voici un aperçu des commentaires que j'ai recueillis suite à cet exercice : la plupart d'entre eux trouvaient que la navigation était difficile au début mais qu'ils avaient fini par l'appriivoiser. Certains trouvaient que la vitesse de navigation était trop lente, d'autres au contraire ont apprécié le fait de pouvoir se mouvoir lentement au sein des environnements que je leurs proposais. Suite à leurs commentaires, je leurs ai demandés de me dire s'ils étaient des habitués des jeux vidéo et, à mon grand étonnement, la plupart d'entre eux ne s'adonnaient pas à cette pratique. Je dois ajouter que ce sont ceux qui n'avaient jamais joué ou jouaient peu à des jeux vidéo qui étaient les plus audacieux et ce malgré leur maladresse à naviguer. En effet, ce sont eux qui se sont aventurés à explorer l'œuvre dans son ensemble, ils se sont promenés à l'intérieur des pots, ont franchi les murs, les planchers comme si cela allait de soi.

Quant aux habitués des jeux vidéo, ils s'attendaient à pouvoir se déplacer plus rapidement d'une zone à l'autre, ils se déplaçaient en cliquant sur les boutons de la

souris afin de trouver la porte de sortie. Ils voulaient parcourir la pièce suivante au plus vite, bref ils voulaient quitter les pièces afin de trouver... je ne sais quoi, dans la pièce suivante; d'ailleurs je crois qu'eux mêmes ne le savaient pas.

Comme tu le vois, ce positionnement, cette attitude n'a vu le jour que très tardivement au sein de ma recherche. En effet, dois-je te rappeler qu'au début de cette recherche, je n'avais qu'un objectif en tête : c'est-à-dire que le spectateur puisse jouir de la même faculté de déplacement que celle à laquelle j'avais accès lors de la construction de cette œuvre. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle j'avais décidé d'entreprendre cette recherche. Dans le meilleur des cas, je n'imaginai que certaines possibilités que m'offrait ce médium, je me mettais à la place du spectateur et je me voyais tel un oiseau en train de parcourir l'univers que je construisais. Je n'ai jamais pensé, voir songé à avoir un regard critique vis-à-vis de cette forme de langage de communication à cette étape. Ce n'est que suite à cette confrontation que cette avenue s'est dessinée et que j'ai vraiment pris conscience de ces enjeux.

Toujours est-il que j'ai décidé d'aller de l'avant et de conserver les paramètres que j'avais prévus à la base, c'est-à-dire de m'investir dans le milieu du jeu vidéo et d'aller à contre courant de certains clichés qui y sont véhiculés. J'ai donc décidé de créer une œuvre qui emprunte certains aspects du jeu vidéo : même touche de clavier pour se déplacer, un peu d'interactivité (pas trop nous ne sommes pas dans un jeu), créer des obstacles (certains transparents, pour que le spectateur se demande ce qui se passe) et surtout d'imposer une vitesse de croisière qui soit relativement lente, voire à la limite du supportable pour le joueur de jeu vidéo. En créant cette œuvre, j'ai voulu avant tout partager mon univers avec le spectateur et selon moi le moyen le plus approprié était d'imposer cette vitesse de croisière qui est la mienne. La vie est un courant d'air, pourquoi ne pas prendre le temps de la vivre à notre rythme.

Éric_ Les choix esthétiques que tu nous proposes semblent davantage liés à une démarche intuitive qu'à un choix conceptuel calculé. Comment perçois-tu cet

investissement subjectif d'un espace imaginaire auquel ton travail nous confronte d'emblée? Comment décrirais-tu le processus qui te conduit à opter pour des photographies de visages froissées puis placées dans des pots de conserve par exemple?

Claude_ Je travaille effectivement de façon intuitive, cependant je dois te dire que le processus qui m'a conduit à modéliser des pots en trois dimensions et à les intégrer dans chacune des boîtes est dû à un autre projet que j'ai réalisé avant de me lancer dans la conception de cette œuvre en 3D. En effet, au cours de l'année précédant la conception de cette œuvre, j'ai entrepris une série d'œuvre en faisant usage de pots Mason dans lesquels j'insérais des photographies. Je prenais soin de les modeler de façon à construire des portraits en trois dimensions et je photographiais les pots par la suite¹⁰.

Donc, quand j'ai commencé ce projet il était tout à fait normal que j'essaie de transposer de manière virtuelle ces recherches et que je m'attarde à construire des « pots virtuels » à l'aide du logiciel de modélisation en 3D. Je peux donc te dire que l'intégration des « pots virtuels » dans chacune des pièces s'est imposée de façon naturelle par la suite. Je peux rajouter que j'ai même pensé, à un certain moment donné, construire un cabinet de curiosités.

Je peux te donner un autre exemple de ma façon de procéder. Dans la pièce qui fait référence au travail de Robert Morris, j'ai voulu transposer, à l'époque, l'ambiance de cette installation en ayant deux objectifs en tête, soit d'acquérir certaines connaissances techniques, tels que simuler des miroirs, maîtriser les éclairages, les textures, etc. puis de créer une installation virtuelle en partant des textures d'un lieu physique que je connaissais par cœur, c'est-à-dire en imitant les lattes du plancher de bois franc de la galerie Graff, en simulant les textures des murs

¹⁰ Voir sur le CD-ROM, pots

de placoplâtre de cet espace (Je dois te dire que j'ai été engagé à plusieurs reprises au cours des ans pour rénover à la fois les locaux des ateliers et de la galerie et que c'est un lieu qui m'habite). Puis en incluant dans cet espace une projection d'un film d'animation que j'avais réalisé au cours des ans.

Tu vois, après réflexion, je peux te dire que le travail que je fais, d'une œuvre à l'autre, est en filiation avec les précédentes; chaque projet engendrant le suivant, l'on pourrait parler d'une suite étalée dans le temps. (Est-ce une page de plus qui s'ajoute au livre de ma vie?) Peut-être pourrais-je parler d'une page de plus dans la quête de mon identité?

Présentement, je suis en train d'amorcer la création d'une œuvre de concert avec Laurent Lamarche dans le cadre des quarante ans de Graff. Qui sait ce que je récupérerai du passé pour construire cette nouvelle œuvre dans le cadre de cet événement. J'ai ma petite idée, mais cela est une autre histoire.

Éric _ Il semble donc y avoir des contraintes d'ordre technique qui ont conditionné la forme et le contenu de ce travail donc ses modalités langagières? Comment perçois-tu cela en lien avec un médium plus traditionnel?

Claude _ Je crois que toute œuvre, peu importe le médium utilisé, qu'il soit traditionnel ou non, porte les traces de ses propres contraintes. En effet, tous les médiums de création sont soumis à des contraintes d'ordre technique et je crois que la nouvelle donne se situe beaucoup plus au niveau de sa diffusion. Car nous parlons ici avant tout d'une œuvre qui par la nature de sa diffusion est sujette à des contraintes techniques importantes.

En effet, lors de la première diffusion de la version « Alpha » de mon œuvre sur le Web, j'ai été confronté avec une nouvelle donne. Plusieurs internautes m'ont fait parvenir des courriels pour m'aviser que l'œuvre ne fonctionnait pas sur leur ordinateur. Suite à cet afflux de courriels, je leurs ai fait parvenir un courriel dans

lequel je leurs demandais de me spécifier le type d'ordinateur qu'ils possédaient, le système d'exploitation, la vitesse du processeur, la mémoire vive puis le type de carte graphique qu'ils possédaient. Le résultat de cette enquête m'a permis de trouver certaines sources du dysfonctionnement de mon œuvre chez plusieurs internautes. Les ordinateurs qu'ils possédaient étaient devenus vétustes avec le temps, leur processeur n'était pas assez puissant, leur carte graphique n'était pas assez performante, etc. Quant aux autres internautes qui possédaient des ordinateurs assez performants mais qui ne pouvaient pas ouvrir l'œuvre, je leurs ai conseillé de télécharger la dernière version du logiciel « Shockwave Player »; ils ont ainsi pu circuler au sein de mon œuvre par la suite.

Par ailleurs je me dois de te dire que malgré le fait que je m'emploie de concert avec Jean Philippe d'optimiser cette œuvre pour sa diffusion sur le Web, je suis conscient que cette œuvre ne sera jamais accessible à tous. Comme tu le vois, le fait de travailler et de concevoir des œuvres avec les nouvelles technologies impliquent des choix qui sont parfois déchirants de la part de l'artiste. En effet, j'aurais bien aimé que tous les internautes aient accès à mon travail mais, à cause de contraintes techniques qui sont hors de mon contrôle, cela relève plutôt de l'utopie.

CONCLUSION

ÉVOLUTION DE MON PROCESSUS CRÉATEUR.

Ce projet veut faire prendre conscience au spectateur des dimensions de l'espace, de la multiplicité des points de vue qui s'offrent à nous. Dans cette œuvre le spectateur est ainsi en état d'expérimenter sur sa propre perception esthétique, le point de vue ne sera plus unique, il se multipliera dans la dynamique mobile de l'existant. Je veux m'ouvrir à un nouveau champ expérimental qui pourra fort bien, dans un proche avenir, se vivre au quotidien.

Mon processus exploratoire m'amène vers une construction virtuelle, une construction numérique de la création; en fait, vers la dématérialisation physique de l'œuvre d'art. Vraiment, je ne me soucie plus de donner une présence physique à mon travail de création puisque je n'accorde aucune importance à la pérennité de mes œuvres, la vie humaine leur étant supérieure. C'est pourquoi la présentation de concepts réalisés par le truchement des technologies numériques de modélisation et d'animation en trois dimensions est devenue une finalité. Ce projet de maîtrise avait pour objectif de confronter le spectateur à ces deux réalités.

Les mondes virtuels sont de nouveaux labyrinthes. Ils nous confrontent à de nouvelles expériences de l'espace et du corps et à des paradoxes d'un nouveau genre. L'objet est traité comme une proposition qui ne prend sens qu'à condition d'y répondre de trouver ce qu'il faut faire, et de la faire, d'où le besoin de manipulation. Mais surtout ils nous obligent à un effort d'intelligibilité, à une meilleure intelligence des liens et des nœuds entrelaçant les réalités et les apparences, les illusions et les symptômes, les images et les modèles.¹¹

¹¹ P. Quéau (1993) « *Le virtuel, vertus et vertiges* », Éditions champ vallon/TNA, Seyssel, p.79

Mon processus de création se dirige vers une dématérialisation de l'œuvre d'art, c'est-à-dire plus précisément vers sa construction numérique. C'est pourquoi la forme électronique de ces œuvres est partie prenante de mon approche conceptuelle. Dans les années soixante-dix, la critique d'art Lucy Lippard créait l'expression « dématérialisation de l'œuvre d'art » pour qualifier un courant de l'art américain où la présence physique de l'œuvre perdait sa prépondérance au profit de l'intervention dans un lieu donné ou même au bénéfice de la pensée. Présentement, le sens de cette expression se doit d'être précisé car il ne peut qu'être fort éloigné de son contexte historique.

L'art numérique, parce qu'il repose essentiellement sur la digitalisation (sic), s'origine sur une rupture : il est un art sans matière. Cela ne signifie nullement que dans ses manifestations de surface, il se réalise hors de toute matière, puisqu'il est mémorisé sur des supports matériels et doit, pour s'actualiser, investir celle de divers espaces - écrans, environnements, volumes, etc. La dématérialisation de l'art numérique signale essentiellement que, dans ses fondations, toute création d'art numérique est d'abord pensée en-dehors d'un rapport pragmatique à la matière. En ce sens, il ne prend définitivement forme que dans un simulacre : l'art numérique est un moment simulé d'une matière absente.¹²

Dans mon travail personnel, je cherche à élargir mon champ de connaissances par une perpétuelle remise en question de mon processus créateur. L'ensemble de mon œuvre picturale est marqué par l'urgence de vivre et l'urgence de créer, je n'accorde aucune importance à la pérennité de mes œuvres. La vie humaine leur étant à mes yeux essentiellement supérieure. J'aime œuvrer au sein de l'inconnu et ce sont les accidents de parcours qui participent au renouvellement de mon processus créatif. Que rajouter de plus, j'ai abordé cette recherche sans avoir de buts précis, je ne savais donc pas où le processus de création me conduirait et cela est bien ainsi.

¹² Jean-Pierre Balpe, (1998) « Quelque concept de l'art numérique », <http://www.labart.univ-paris8.fr/chantier/nouv/anne-gaëlle/art-num-JPB.html>

BIBLIOGRAPHIE

- Balpe, Jean-Pierre. *Contextes de l'art numérique*. Hermès, Paris, 2000, 249 p.
- Begel, Florence. *La philosophie de l'art*. Collection Mémo, Éditions du Seuil, Paris, 1998, 62 p.
- Bertrand, Pierre. *L'art et la vie*. Éditions Liber, Montréal, Québec, 2001, 129 p.
- Colmar, Philippe. *La perspective en jeu : Les dessous de l'image*. Découvertes / Gallimard sciences, Paris, 1992, 128 p.
- Couchot, Edmond. *La technologie dans l'art : De la photographie à la réalité virtuelle*. Éditions Jacqueline Chambon, Nîmes, 1998, 271 p.
- Duguet, Anne-Marie. *Déjouer l'image : Créations électroniques et numériques*. Éditions Jacqueline Chambon, Nîmes, 2002, 221 p.
- Gombrich, Ernst, H. *L'art et L'illusion : Psychologie de la représentation picturale*. Sixième édition française, Phaidon Press Limited, Paris, 2002, 386 p.
- Laïdi, Zaki. *Le sacre du présent*. Collection Champs, Flammarion, Paris, 2002, 278 p.
- Mèredieu, Florence de. *Arts et nouvelles technologies : Art vidéo art numérique*. Larousse, 2003, 239 p.
- Morris, Robert. *From Mnemosyne to Clio : The Mirror to the Labyrinth (1998-1999-2000)*. Musée d'art contemporain de Lyon, Skira editore, Milan, 2000, 275p.
- Poissant, Louise. *Esthétique des arts médiatiques, tome 1*. Presses de l'université du Québec, Sainte-Foy (Québec), 1995, 456 p.
- Quéau, Philippe. *Éloge de la simulation : De la vie des langages à la synthèse des images*. Collection milieux, Éditions du champ Vallon, INA, Seyssel, France, 1986, 257 p.

Quéau, Philippe. *Le virtuel : Vertus et vertiges*. Collection milieux, Éditions du champ Vallon, INA, Seyssel, France, 1993, 215 p.

Rush, Michael. *Les Nouveaux Médias dans l'art*. Collection L'Univers de l'art, Éditions Thames & Hudson, Paris, 2000, 224 p.

Sers, Philippe. *Entretiens avec Nicolas Schöffer*. Éditions Pierre Belfond, Paris, 1971, 190 p.

VIDÉOS

Frigon, Michel. Charbonneau, Chantal. Courchesne, Luc. *Salon des ombres*. Français, Musée d'art contemporain de Montréal (MACM), Groupe de recherche en arts médiatiques (GRAM), 1996, Vidéocassette, NTSC, 8 min. 11 s. Couleur.

Bidlack, Rick de Softimage. Charbonneau, Chantal. Davies, Char. *Osmose*. Anglais, Français, Musée d'art contemporain de Montréal (MACM), Groupe de recherche en arts médiatiques (GRAM), 1995, Vidéocassette, NTSC, 26 min. 15 s. Couleur.

SITES INTERNET

Ars Electronica 1997. <http://www.olats.org/reperes/ars.shtml>

Balpe, Jean-Pierre. 1998 « Quelque concept de l'art numérique »
<http://www.labart.univ-paris8.fr/chantier/nouv/anne-gaelle/art-num-JPB.html>

Bibliographie générale sur les nouveaux médias.
<http://www.newmedia-arts.org/francais/bibliographie-generale/biblio-generale.htm>

CIAC (Biennale de Montréal, 2002). <http://www.ciac.ca/magazine/perspective.htm>

CIAC (Magazine électronique).
http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_11/magelectronique.html

Courchesnes, Luc. <http://www.fondation-langlois.org/portrait1.html>

Davies, Char. http://collections.ic.gc.ca/waic/chdavi/chdavi_f.htm
<http://www.immersence.com/>
<http://www.fondation-langlois.org/f/projets/mbacchardavies/artiste.html>

Dictionnaires des arts médiatiques © 1996, Groupe de recherche en arts
 médiatiques - Université du Québec à Montréal.
<http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/Accueil.html>

Encyclopédie des Nouveaux Médias.
<http://www.newmedia-arts.org/sommaire/francais/sommaire.htm>

Internet : huitième art? Actes du colloque « De l'art ou du multimédia? »
http://www.injep.fr/colloque/actes/huitieme_art.html

Larin, Lise-Hélène. <http://pages.infinet.net/artscie/jardinelect.htm>

Lemeur, Anne Sarah.
<http://www.next-movies.com/fr/html/oasis/contribution/balpe.html>

Lévy, Pierre.
http://www.telug.quebec.ca/diverscite/SecArtic/Arts/96/06apl0/06apl0_ftxt.htm

Macweb3D. <http://www.macweb3d.org/>

La Médiathèque du Musée d'art contemporain de Montréal.
<http://media.macm.org/f/rep/disci/artsmedia/index.html>

Paterson, Nancy. <http://www.thelibrary2.com/>

Popper, Frank. « L'art à l'ère électronique : La conférence »
<http://www.arpla.univparis8.fr/~canal2/lectures/popper/index.HTML>

Rokeby, David. <http://www.interlog.com/~drokeby/mirrors.html>

Sims, Karl. <http://www.biota.org/ksims/index.html>

The Walter Sculpture Garden. <http://www.walkerart.org/msg/vrml/0.html>

Tomas, David. <http://www.cttic.vt.edu/~madedeve/>

Waliczky, Tamás. http://www.waliczky.com/waliczky_start.htm

Émilie Morales

LES FABULEUSES AVENTURES DE BILLIE LA BRICOLE

10 au 25 mars 2006
Mardi au samedi de 12h à 17h
Vernissage le 9 mars, 17h À 21h

 **PARISIAN LAUNDRY**

3550, rue Saint-Antoine Ouest
Montréal, Québec
514.989.1056
parisianlaundry.com





COLLISION

- 1 **RANDALL ANDERSON &
CATHERINE CARMICHAEL &
SUNHYE HWANG &
ALIETTE MAHÉ &
STÉPHANIE POULIOT &
TOMASZ SZADKOWSKI**

17 février au 4 mars 2006
Vernissage le 16 février, 17h à 21h

- 2 **IAN CAMPBELL &
PATRICK LUNDEEN &
ÉMILIE MORALÈS &
CLINT NEUFELD &
NELLY-ÈVE RAJOTTE &
MARGO RAY**

10 au 25 mars 2006
Vernissage le 9 mars, 17h à 21h



PARISIAN LAUNDRY

3550, rue Saint-Antoine Ouest
Montréal, Québec
514.989.1056
parisianlaundry.com