

TERRITOIRES DE MÉTISSAGE

ARTISTIQUE

REFLEXIONS SUR LA RECHERCHE-CREATION

2017

208 pages, 6,5 x 9,5 po, (dont 34 pages coul.), BOISSONNET P. et CÔTÉ JF (sous la dir.), livre collectif, Trois-Rivières : éd. Groupe URAV

RÉSUMÉ :

En septembre 2014, la galerie d'art R³ de l'UQTR présentait *Les 3 Amériques*, une exposition itinérante d'œuvres collaboratives réalisées au cours d'une année de recherche en création par trente-six artistes de Trois-Rivières, de Bogota et de Mexico, sous la coordination du Groupe URAV (UQTR). Un espace réflexif a ainsi émergé à partir de diverses pratiques en dessin, collage, estampe, écriture et art numérique, donnant parallèlement naissance au colloque *Le papier, territoire du métissage artistique à l'ère du numérique*, puis à cette publication *TERRITOIRES DU MÉTISSAGE ARTISTIQUE*. Artistes, penseurs et chercheurs de trois pays d'Amérique ont alors enraciné leurs échanges et débats dans cet ouvrage qui a le mérite de venir enrichir l'actualité des réflexions sur la recherche-crédation en partant du papier comme base commune à toutes les cultures du graphe et de l'écrit, incluant celles des hypersurfaces et de l'internet. Quatre approches thématiques se sont dégagées, regroupées sous les titres *Territoires de métissage* ; *Expressions de l'entre-deux* ; *Mixités de l'image* et *Le corps métissé du dessin*. Un catalogue couleur des soixante œuvres co-produites complète le document.

Catalyseur d'échanges entre individus, aussi bien qu'entre milieux de la recherche et de la création, ce livre contribue au dépassement des visions singulières et disciplinaires propres à chacun, comme à chaque culture. Le Groupe URAV a ainsi choisi de placer l'acte de création au coeur des facteurs de transformation de nos imaginaires collectifs à propos de l'idée de territoire au sein du monde de l'image, à une époque où hybridation et hétérogénéité des sources correspondent à une nécessité grandissante de cohabitation culturelle.

Le virtuel, l'image, le support, texte écrit conjointement avec Slobodan Radosavljevic publié dans le livre collectif « Territoires de métissage artistique - Réflexions sur la recherche-crédation », sous la direction de Philippe Boissonnet et Jean-François Côté, Éditions URAV, 2017, p.77-83.



Le Groupe URAV présente

Territoires de métissage artistique

Réflexions sur la recherche-crédation

Colloque international
Université du Québec à Trois-Rivières

Éditions Groupe URAV / UQTR



Le virtuel, l'image, le support

Jean-François Côté et Slobodan Radosavljevic

Résumé

Ce texte origine d'échanges et de moments de réflexions conjoints qui nous auront permis de partager et de préciser nos positions sur le processus dynamique de la rencontre entre le virtuel, l'image et le support. Lors de nos expériences artistiques et académiques respectives des quinze dernières années, nous avons eu la possibilité de travailler, à la fois individuellement et conjointement, la construction et la production de nouvelles images par des moyens nouveaux qui permettent de multiplier nos capacités à construire des images en transformant nos expériences imaginaires et en dévoilant des potentialités ignorées et des aspects insoupçonnés de l'image.

Mais qu'est-ce qu'une image ? Qu'est-ce qui fait qu'une image fait image ? Qu'est-ce qui fait qu'elle s'expose ? Réfléchir et travailler sur l'image c'est non seulement observer son caractère visuel mais surtout scruter ses dimensions temporelle, imaginaire, conceptuelle et affective dans le contexte d'une réalité spatiale et temporelle complexe. C'est précisément ce regard très large et englobant que nous proposons dans ce texte.

Lo virtual, la imagen, el soporte

Resumen

Este texto nació de intercambios y de momentos de reflexiones conjuntas que nos han permitido compartir y precisar nuestras posiciones sobre el proceso dinámico del encuentro entre lo virtual, la imagen y el soporte. Desde nuestras experiencias artísticas y académicas respectivas de los últimos 15 años, hemos tenido la posibilidad de trabajar, a la vez individual y conjuntamente, la construcción y la producción de las nuevas imágenes por nuevos medios que permiten multiplicar nuestras capacidades a construir imágenes transformando nuestras experiencias imaginarias y revelando potencialidades ignoradas y aspectos insospechados de la imagen.

Pero, ¿Qué es una imagen? ¿Qué hace que una imagen sea imagen? ¿Qué hace que ella se muestre? Reflexionar y trabajar sobre la imagen no es solamente observar su carácter visual pero sobre todo indagar sus dimensiones temporales, imaginarias, conceptuales y afectivas en el contexto de una realidad espacial y temporal compleja. Es precisamente esta mirada muy amplia y global que proponemos en este texto.

The virtual, the image, the medium

Summary

This text is the result of joint exchanges and moments of reflection that allowed us to explain and share our positions on the dynamic process of encounter between the virtual, the image and the medium. During the course of our respective artistic and academic experiences over the last fifteen years, we had the opportunity to work, both individually and in partnership, on the construction and production of new images using new ways of multiplying our capacities to construct images by transforming our imaginary experiences and uncovering some of the image's ignored potentialities and unsuspected aspects.

But what is an image? What causes it to become an image? What causes it to be exposed? To reflect and work on the image means not only to observe its visual character, but also and especially to scrutinize its temporal, imaginary, conceptual and affective dimensions within the context of a complex spatial and temporal reality. It is precisely this very broad and comprehensive view that we propose in this text.

1^{ère} partie

La question de la matérialité de l'image s'inscrit, autant aujourd'hui qu'hier dans l'analyse fondamentale, phénoménologique et critique de l'art. Sans doute, la matérialité première d'une image est sa qualité visuelle et communicationnelle, mais aussi le chemin plus prudent et plus rassurant jusqu'à son âme, c'est-à-dire jusqu'à sa connotation symbolique, idéologique, intentionnelle et esthétique qui, en se chevauchant, construisent ensemble son véritable sens. Mais aujourd'hui, peut-être plus qu'avant, le regard phénoménologique sur l'image devient de plus en plus complexe. Il suppose non seulement une visée perceptuelle basée sur la présence matérielle, visible et apparaissante, mais aussi, la connaissance des possibilités technologiques dans le processus de la construction de l'image. Essentiellement, car devant une existence visuelle nous sommes de plus en plus devant la question suivante : mais de quelle matérialité parlons-nous? Analogique ou numérique, réelle ou investie, reproductible ou transmutationnelle, fixe et instantanée ou fluide et mouvante.

Georges Didi-Huberman dit de la matérialité qu'elle « ne serait que le lieu toujours labile de ce contact altérant les intervalles indistincts des limites qui agressent ceux-là mêmes dont elles forment les limites » (Didi-Huberman, 2002). Nous croyons que la question du support se présente aujourd'hui justement en tant que question de limite d'une présence, physique, temporelle et poétique. Un questionnement important sera de réfléchir au support en tant que phénomène infini et fluide. Surtout parce qu'avec la communication électronique, on peut se trouver à chaque instant à n'importe quel endroit et cette possibilité nouvelle nous oblige à changer notre façon de penser et de voir. Notre compréhension du temps, du mouvement et surtout de l'espace se transforme aussi avec ce changement. Déjà, le simple fait qu'on puisse traverser en même temps de nombreuses cyber-réalités déstabilise notre expérience de l'étendue et de ses constantes. Évidemment notre rapport avec l'extérieur et l'intérieur, avec l'accessible et l'inaccessible, avec le visible et l'invisible ne finit pas de se réinventer. Alors, tout en considérant l'univers de la manière dont nous l'occupons, devant une nouvelle spatialité très complexe bondée du réseau infini des territoires inédits et des topologies en déformation continue, nous devons non seulement repenser le monde mais aussi notre propre fonctionnement dans ce monde.

En ce sens, la déterritorialisation constante de la présence physique et psychique et la réalité d'une spatialité nouvelle (simultanément numérique et physique) nous amène à un élargissement de la définition

classique (mathématique et philosophique) de l'espace qui devient de plus en plus un lieu d'inscription et de mémoire, c'est-à-dire aussi un support (dans le sens traditionnel du terme). Mais, évidemment, il s'agit ici d'un support bien différent car il se présente dans une articulation mouvante. Nous devons prendre cette situation très au sérieux. Sans doute, toutes ces nouvelles expériences nous obligent aussi à une nouvelle considération du support très concrètement mais aussi métaphoriquement et même ontologiquement. En tant qu'une articulation mouvante, ce nouveau support qui se substitue au territoire de présence visible et phénoménologique dans un cadre en débordement constant, devient avant tout une configuration visible dont le fonctionnement mécanique déploie la présence mystique propre à l'image.

Je crois que ce contexte nous oblige aujourd'hui à explorer une nouvelle potentialité de l'image, son espace réel et virtuel dans des univers spécifiques, notamment en muséologie, en communication visuelle et théâtrale ainsi que dans divers projets associés au milieu corporatif. Le but principal de ces explorations sera l'expérimentation du rapport entre l'interactivité, la nouvelle textualité, la mobilité de l'image et les différentes disciplines traditionnelles comme par exemple la sculpture, la peinture, le dessin, etc. Mais aussi, le contexte de la nouvelle réalité oblige le développement d'une nouvelle approche dans la recherche sur la notion du temps en tant qu'élément unificateur des deux espaces (physique et numérique). Car examiner la notion de temps comme élément fondamental et unificateur des espaces physique et numérique signifie affirmer la nature pluri temporelle du monde numérique et du monde réel et analyser la frontière spatiale qui sépare ces deux environnements. Cela signifie aussi réfléchir à la problématique de la spatialité, de l'interactivité, de la nouvelle textualité et de la mobilité de l'image dans un contexte interdisciplinaire et culturel élargi pour renouveler la définition de l'espace et son fonctionnement dans le contexte d'une reproduction ou une expression de la réalité immédiate, directement liée aux nouveaux médias. Je crois que c'est exactement cet axe que nous devons privilégier dans chaque recherche qui vise à cerner aujourd'hui la nature pluri-temporelle du monde numérique et du monde réel et à analyser la frontière spatiale et temporelle qui sépare ces deux environnements. C'est justement sur ces aspects que j'insiste dans ma recherche visuelle en construisant un lieu de rencontre de différentes expériences qui convergent dans une forme multidisciplinaire et événementielle.

Plus précisément, il s'agit d'une recherche sur la matérialité et la temporalité de la présence humaine dans le contexte d'un usage de plus en plus répandu d'une communication incorporelle entre les gens. L'homme d'aujourd'hui a cette possibilité de devenir l'autre ou un autre. Sa propension à l'empathie grandit. Il devient une présence éclectique. C'est dans un ici-maintenant dédoublé que sa matérialité se manifeste quotidiennement. En ce sens, je suis persuadé qu'une recherche approfondie sur la question suivante : quelle est cette différence fondamentale pour l'homme entre l'expérience de l'espace traditionnel et celui qui s'impose d'une manière autoritaire en ce moment? Ce questionnement, peut contribuer d'une manière importante à l'élargissement de nos connaissances sur l'espace. Autrement dit, pour penser à la manière de Maurizio Ferraris soulevée dans son livre *Âme et iPad* (Ferraris, 2014), cette recherche peut nous aider à comprendre les choses très anciennes dont nous n'avons pas encore compris le sens et le fonctionnement cela malgré toutes les inventions et tous les développements que nous sommes sans doute capable de faire. Alors, notre nouveau défi sera de répondre aux questions suivantes : face à l'écran qui réunit la proximité d'une présence et sa distance dans un seul instant, l'homme d'aujourd'hui commence-t-il à contempler l'espace de moins en moins comme une étendue déterminée par les distances et les proximités dans le temps? Commence-t-il à considérer l'espace de plus en plus en tant qu'un support ou dans un sens plus large en tant qu'image ou en tant qu'une figure, une reproduction et une expression de la réalité immédiate dans un nouveau monde?

2^{ème} partie

Dans ce nouveau monde, une image photographique, une image picturale, une image dessinée, une image vidéographique sont des images incarnées chacune dans un médium qui sert de support et de véhicule à l'image. Nous pouvons aussi concevoir le corps humain comme un médium où différents types d'images mentales coexistent, telles l'image de pensée et l'image-souvenir. Plus générales, l'image-métaphore et l'image-concept, liées au temps et à la mort, permettent à l'imaginaire d'animer l'image et au concept de donner une image idéale. Incarner c'est donner à voir l'invisible dans une distance infranchissable avec ce qui est proposé, c'est animer et rendre libre dans l'interrelation entre le visible, l'invisible et le regard. L'image ne montre que ce que génère le regard qui l'examine. Comme l'écrit Marie-Josée Mondzain, « l'image attend sa visibilité de la relation qui s'instaure entre ceux qui la produisent et ceux qui la regardent. En tant qu'image, elle ne montre rien » (Mondzain, 2002). L'image est à penser au-delà de ce qui est visible. Elle permet d'aller voir au-delà de l'horizon qui se présente à nous.

La succession, la surimpression, l'accumulation, le métissage, la dislocation, la dilatation et la contraction constituent la complexité de l'image comme dimension du « faire-image » et se situent dans l'expérience sensible offerte à l'autre qui retrouve un monologue intime analogue au sien, une idée étrangère, une émotion inconnue, qui l'amène à renouer avec sa propre expérience pour produire de nouvelles images. Cela dans un rapport mouvant entre les niveaux formels et référentiels.

Le paradigme des technologies photoniques d'enregistrement implique la reproduction du réel en produisant une impression directe. Parallèlement indirectes, ces technologies nous redonnent le monde d'une manière très complexe car elles débordent de leur propre objectivité. Elles tirent leur force de cette tension avec le réel. Simultanément directs et indirects, ces instruments de vision et de philosophie révèlent la manière dont nous percevons le monde actuel. Leur arrivée a transformé et continue aujourd'hui de modifier notre manière de construire une œuvre. Ces procédés d'enregistrement sont intimement liés au processus de mémorisation. Avant l'écriture, les gens parcouraient l'espace et fixaient des positions pour mémoriser. Pour se souvenir, ils visualisaient leur trajectoire marquée par les positionnements. Ce processus de remémoration active une mémoire profonde et représente une conception linéaire et successive de notre traversée du temps et de l'environnement. Aujourd'hui, la manière de se projeter dans l'espace accentue cet éclatement de la perception, donne une structure plus complexe pour réorganiser le monde, non plus d'un point à un autre, mais sans début ni fin, composé d'une multiplicité de centres où des lignes de tension se développent par prolifération et par perforation. Ces technologies et techniques qui nous entourent permettent de dévoiler à l'homme son monde, de pénétrer la surface déployée, de s'insérer dans la tension qui relie ces éclats de monde pour le révéler.

La technologie numérique possède une structure binaire qui réorganise l'information et permet de la manipuler avec une grande précision. La matière utilisée (l'impulsion lumineuse, le photon) a été enregistrée et encodée (action de transformation et de réorganisation de l'information pour lui donner une nouvelle structure) en unité numérique par la caméra. Une fois transférée dans l'ordinateur, elle est manipulable. Ensuite, l'information est décodée (action d'extraire l'intention introduite dans l'information réorganisée) pour être diffusée sur un moniteur ou projetée par un projecteur sur une surface (vidéo) ou sur un papier (photographie). Cette information retrouve son caractère électronique ou photonique (pour la photo, état précédant l'exposition du papier photosensible). L'information subit de multiples traductions alors qu'elle parcourt et se modifie dans ses passages entre différents états de la matière : solide, liquide, digitale et lumineuse. Les possibilités sont multiples dans les transferts entre les technologies traditionnelles et les nouvelles. D'une prise de vue en photographie argentique, nous pouvons numériser le négatif, le traduire en unités numériques, modifier la photographie puis l'imprimer sur un support en métal, en tissu, en bois qui sera déterminé en rapport avec l'image photographique. La photographie numérique demeure une

expérience photographique mais transformée dans le rapport que nous entretenons avec nos souvenirs. La mémoire numérique de l'appareil se charge et se décharge instantanément. La trace, le résidu et l'origine en sont évacués.

La vidéo est le temps de l'artiste, l'expérience simultanée du réel et de la création. Le spectateur d'une vidéo est aussi créateur de la durée alors qu'il prend conscience de sa perception en cours. La vidéo est liée à la perception mais aussi à la possibilité de la perception comme coexistence de la durée du vécu et de la durée de l'œuvre pour que se forme l'image. Entre perception et construction, la vidéo instaure des rapports et des liens qui proposent de nouvelles expériences. Les technologies numériques permettent de travailler la vidéo en couches et de s'introduire dans chacun de ces plans temporels pour les modifier. Nous pouvons transformer chacune des unités numériques, en changer la couleur, l'orientation et la position de chaque pixel. Nous transposons le réel en une bidimensionnalité dans laquelle est générée par l'ordinateur une tridimensionnalité virtuelle. Puis, une fois l'œuvre réalisée, la lumière projetée sur un support possède la possibilité de regagner, par l'objet, une dimension. Ainsi, l'image évolue de surface en surface qui sont transformées par l'évolution des technologies. Le rapport au cadre, aux volumes, aux supports demeure mais nous atteignons et manipulons désormais d'infimes parties.

L'écran comme support peut être cathodique, à cristaux liquides et une projection sur un mur, une toile ou un support à trois dimensions en tension avec l'objet. Il est le lieu de l'apparition de l'image vidéographique par un balayage électronique ou une lumière qui traverse l'espace dans l'attente de trouver un support d'accueil ou bien inversement un écran dans l'attente de lumière. Cet espace, à la fois réel et irréel comme condition de l'imaginaire, est non pas un espace fictif mais le lieu de la fiction. La variabilité de son format et de sa surface pousse le jeu avec les échelles pour s'adapter aux différents lieux de présentation. Nous pouvons considérer la fenêtre d'Alberti, dans la peinture de la Renaissance, comme premier modèle de l'écran. Cependant, nous ne sommes plus devant la fenêtre imaginaire mais dedans. Le rapport frontal est transformé. Le dispositif inventé par Brunelleschi serait plus près de la construction et de l'expérience que permettent les technologies actuelles car il donnait la possibilité à l'observateur qui se tient derrière la tavoletta, dans l'envers, de regarder à travers l'écran, percé d'un trou, du tableau. À la fois inclus et exclu, un point de vue unique et une place étaient pensés pour lui. Il se situait dans le circuit pyramidal de la fabrication de l'image. Aujourd'hui, nous faisons l'expérience d'une image déployée qui devient un lieu où l'on habite. Ainsi, l'écran permet de déplacer le lieu idéal de l'image. Mobile et inactif lorsqu'aucun signal ou impulsion ne lui est transmis, ce lieu sans lieu prend place dans l'espace collectif. Sa surface activée, c'est à partir de lui que s'organise l'espace du regardeur qui, dans sa solitude et dans l'acte du voir, construit la place de l'image. Cette tension entre la matérialité de l'image vidéographique et son immatérialité donne toute son importance à l'absence et au retrait de l'image. La vidéo est essentiellement une apparition et une disparition de l'image 'écranique' par un balayage électronique constant. Seule la persistance rétinienne permet la formation de l'image vidéographique. La vidéo possède toujours un écran que ce soit une rétine, une surface électronique ou une projection sur une architecture. Ainsi, le médium vidéographique possède un cadre qui délimite fiction et réalité. L'image, quant à elle, est libre de toutes limites.

Tous ces constats m'amènent à construire des œuvres vidéos et sonores à multiples projections qui proposent une fiction à partir d'images travaillées comme des tableaux qui intègrent des actions performatives inspirées par des thématiques et problématiques diversifiées. J'élabore des images qui sont les éléments de base d'une narration ouverte que le spectateur compose à son gré en faisant des associations libres qui alimentent le récit. Les images servent de charnières pour explorer différents fondements de notre mémoire culturelle, historique, individuelle et collective.

Souvent, les dispositifs de présentation dans mon travail opèrent de manière à créer un parcours pour le spectateur. Mes installations produisent l'illusion d'un lieu sans limites et composent une architecture imaginée. L'installation vidéo et sonore *Une maison, un souffle* est justement un projet dans lequel j'ai structuré l'espace afin que chacun ait la possibilité de construire ses propres trames temporelles et explorer les potentialités narratives d'un dispositif dans lequel la vidéo acquiert une qualité presque matérielle.

Ces recherches sur la spatialisation de l'image vidéographique et de la narration qui intègre le spectateur dans un dispositif installatif me permettent de couvrir un espace physique pour lui donner une existence différente par une cohabitation de la réalité et de la fiction. Une fiction qui se superpose au réel et permet au regardeur de faire l'expérience de ce nouvel espace imaginaire. La transparence permet une superposition dans laquelle s'insère un écart du voir. La réalité se trouve augmentée par l'incarnation de l'image dans un support d'une autre nature à la matérialité instable. Cette image possède simultanément un caractère matériel et virtuel, un présent, un passé et un futur entrelacés.

Ces transformations de l'image matérialisée et cette mobilité métaphorique de l'image imaginée (virtuelle) permettent d'explorer et de réinventer les liens entre l'image, le support et l'espace dans le métissage des médiums.

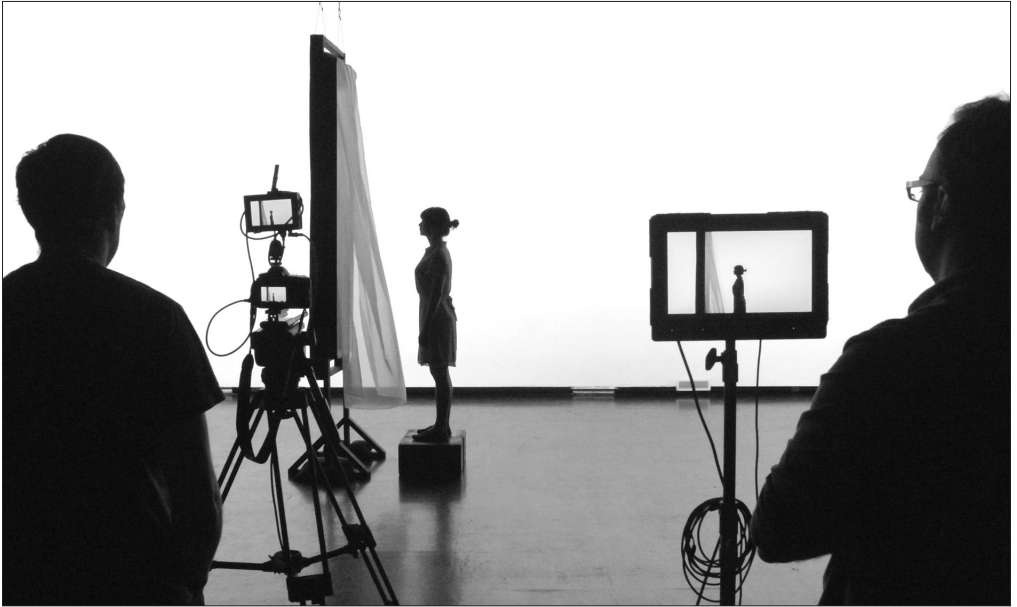
Jean-François Côté

Références

Didi-Huberman, Georges. (2002). *L'image survivante: histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Paris, Éditions de Minuit.

Ferraris, Maurizio. (2014). *Âme et iPad*, Collection « Parcours numériques », Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal.

Mondzain, Marie-José. (2002). *L'image peut-elle tuer?*, Paris, Bayard.



Jean-François Côté, Une maison, un souffle (photographie de plateau)
Installation vidéo, 2014
Crédit photo: Ginelle Chagnon



Slobodan Radosavljevic,
Inauguration de la Galerie R³
Installation interactive, 2013
Crédit Photo: Philippe Boissonnet