

anomalie digital_arts n°4

numéro spécial

Space arts

Edito

Emanuele QUINZ

0.

Le quatrième numéro d'anomalie digital_arts est un numéro spécial, conçu à l'occasion de l'édition 2003 du Festival International @rt Outsiders, consacrée au SPACE ART.

Le volume est entièrement construit à partir de la programmation du Festival et en constitue le catalogue. Il s'articule autour de deux sections : l'une, dirigée par Jean-Luc Soret, comprend les présentations des installations et des projets artistiques exposés à la Maison Européenne de la Photo ; l'autre, dirigée par Annick Bureau, se développe à partir des contributions des artistes et chercheurs qui participent à un colloque d'approfondissement.

Dans ce contexte, nous avons choisi de privilégier des interventions qui illustrent les projets, des notes d'intention, des témoignages, plutôt que des articles de fond, comme dans les autres parutions d'anomalie.

Cependant, malgré les différences, ce numéro répond aux mêmes objectifs que les précédents : d'un côté, esquisser un état des lieux d'une problématique d'actualité liée à l'application des technologies dans le domaine de la création artistique, de l'autre mobiliser un réseau d'artistes et chercheurs à l'échelle internationale.

Ces objectifs étant partagés entre anomos et @rt Outsiders, ce volume inaugure une collaboration entre les deux structures qui veut se nouer sur le long terme.

1.

L'homme atteint l'espace planétaire. Ainsi, l'art.

Les satellites, les navettes, les sondes, les réseaux d'interconnexion spatiale, les expériences psychosensorielles liées à l'exploration de l'espace, la galaxie vue de la terre, la terre vue de loin, l'énigme d'autres formes de vie dans l'univers : l'art trouve ici de nouvelles matières¹, et aussi des nouveaux lieux.

L'intérêt du Space Art réside dans l'équilibre instable entre tension utopique et réalisme scientifique, entre élan visionnaire et rigueur technique.

¹ Je reprend ici les sept catégories du Space Art proposées par Roger Malina : « fine art which exploits sensory experience generated through space exploration ; art which expresses the new psychological and philosophical conception developed through the exploration of space ; art in space, viewed from Earth ; art on Earth, viewed from Space ; the applied arts, such as space architecture, interior design and furniture design ; fine arts which takes advantage of new technologies and materials created through space activities such as satellites ». R. MALINA, Role of the artist in space exploration, fortieth congress of the international astronomical federation, IAA 1989, cit. in S.WILSON, *Information Arts*, Cambridge MA, 2002, p.263. A ces sept catégories, Stephen Wilson ajoute une huitième : « artistic response to the search for extraterrestrial intelligence ».

Les œuvres du Space Art ne sont pas tout simplement des projets de création, de propositions d'objets ou de processus artistiques, elles sont plutôt de l'ordre des utopies, ou plus précisément des « utopies réalisables », selon la définition de Yona Friedmann.

« L'apport de celui qui propose une utopie consiste, en général, à chercher l'application d'une technique déjà connue, en remède à une situation qui provoque l'insatisfaction collective... »² : s'approprier un univers technique pour proposer une solution à une situation difficile. Et cette situation difficile c'est la vie sur notre planète avec ses contraintes physiques et sociales.

2.

La suspension entre réalisme et utopie, et l'apparente marginalité par rapport aux frontières officielles de la communauté scientifique et culturelle, au-delà d'un répertoire d'images et de concepts, lient le Space Art à la Science Fiction.

Après des années de réclusion parmi les genres mineurs de la littérature et une fréquentation limitée à un noyau d'aficionados, la Science Fiction a récemment émergé comme un phénomène culturel incontournable. Ses (pré)visions ont été interprétés comme des prises de conscience aigues et profondes des pulsions et des maux de la société post-industrielle. Ses influences se sont ramifiées d'une manière imprévisible.

Au moment où les gurus comme Howard Rheingold ou Jaron Lanier fondaient une phénoménologie surexcitée de la Réalité Virtuelle comme milieu totalement modifiable (« Absolute Physics ») et comme système de communication post-symbolique³, la Science Fiction cyberpunk explorait les cauchemars liés à la nouvelle symbiose entre l'homme et la machine, à la substitution progressive de la nature par le *mediascape* de la société de l'information et de la simulation.

Habité par les mêmes pulsions, le Space Art reste cependant en surface, ne cède pas à la tentation de l'abîme, à *l'horror vacui* : les utopies réalisables ne se transforment pas en obsessions, gardent un esprit positif, qui aux jeux des plus malicieux pourrait sembler naïf : plus qu'une morale de libération, une morale libérée.

En effet, ce n'est pas une question d'« humeur », mais plutôt de méthode.

La Science Fiction intègre un vocabulaire et des démarches scientifiques à l'intérieur d'un univers fictionnel, et les utilise pour forger, pour imprégner des espaces et des récits imaginaires. En revanche, le Space Art intègre des démarches artistiques, des tensions fictionnelles à l'intérieur d'un contexte scientifique. Sa mission est, selon les termes radicaux des AAA (Association des Astronautes Autonomes), d'instaurer une « science-fiction du présent »⁴.

² Y. FRIEDMAN, *Utopies réalisables*, Editions de l'éclat, 2000.

³ J. LANIER in *The Virtual Visionary, Interview with Jaron Lanier* , « The Guardian », 29 décembre 2001. Tous les textes de J.Lanier sont disponibles en ligne sur son website : <http://www.well.com/user/jaron/>

⁴ R. BALLI, *Éléments épars d'astronautique autonome pour une propédeutique à l'exploration indépendante de l'Espace*, in AAA, *Quitter la gravité*, Editions de l'Eclat, 2001, p.37.

3.

« Lorsque les satellites commencèrent à tourner autour de la terre, ils commencèrent à faire non seulement de la télévision, mais aussi de la planète, une forme d'art. Au cours des années à venir, nous verrons apporter à notre vieille terre tous les soins et toutes les attentions que nous avons accordées jadis à Williamsburg. Ainsi va toujours le destin des anciens contextes englobés par des nouveaux ». MARSHALL MCLUHAN⁵.

L'exploration de l'espace au-delà de l'atmosphère n'est pas seulement soutenue par l'impulsion à la conquête de l'ailleurs, mais permet aussi de refocaliser les modes de fonctionnement de « notre monde ».

Non seulement elle ouvre à l'homme et à l'art, comme le voulaient déjà les Futuristes et les Suprématistes, des nouvelles frontières « cosmiques », mais permet aussi de trouver des perspectives inédites pour reconsidérer les dynamiques terrestres. Comme l'explique le Voyageur du Temps de Wells, dans cette perspective, le temps est une dimension de l'espace : voyager dans l'espace signifie aussi voyager dans le temps. Visiter le futur et le lointain pour retrouver (différemment) le présent et le proche.

4.

Citons un seul exemple.

L'analyse des expériences en état d'apesanteur contribue à étendre nos connaissances sur le corps et sur ses limites. Dans son article, la chorégraphe Kitsou Dubois raconte ses expériences en vols paraboliques⁶, pendant lesquelles elle a expérimenté un rapport totalement inédit avec l'environnement mais aussi entre ses organes de sens... les surfaces avec lesquelles le corps entre en contact ne l'attirent plus, mais le repoussent ; des nouvelles formes de communication entre l'espace interne et l'espace externe se mettent en place ; le corps se prépare à une reconfiguration psychosensorielle complexe et troublante. Bascule particulièrement intrigante pour une chorégraphe, consciente des liens profonds entre le mouvement et la gravité : la danse qui souvent a cherché à dépasser, à contourner la gravité, s'en trouve soudain libérée (et donc soumise à un nouveau régime de contraintes).

Les analyses de Dubois fournissent de la matière pour ses propres performances sur scène, mais elles ont également inspiré la chercheuse et chorégraphe Susan Kozel pour la conception du spectacle expérimental *Ghosts and Astronauts* (1997). Dans l'article *Exiles, Ghosts and Astronauts, Physical Interventions in the Critique Of Virtual Culture*⁷, Kozel confronte les descriptions de Dubois sur l'état (instable) du corps en apesanteur avec les analyses de Paul Virilio de l'état (instable) du corps en situation de télé-présence.

La suggestion est remarquable : nous savons que les astronautes, avant d'affronter le vol dans l'espace, s'exercent dans des émulateurs immersifs... Est-il alors possible que les expériences en vol parabolique nous aident à comprendre les expériences dans des univers virtuels ? Est-ce que la symptomatologie est la même ? Est-ce que la reconfiguration des sens et du sens dont parle Dubois correspond au processus de

⁵ M. MCLUHAN, *Mutations 1990*, Tours, Maison Mame, 1969, p.100. N.D.T. Williamsburg, célèbre ville historique de la Virginie, où fut rédigé le premier projet de la Déclaration d'Indépendance américaine.

⁶ K. DUBOIS, *Dance and Weightlessness : Dancer's Training and Adaptation Problems in Microgravity*, « Leonardo », Vol.27, n.1, MIT Press, 1994, p.57-64.

⁷ S. KOZEL, *Exiles, Ghosts And Astronauts, Physical Interventions in the Critique of Virtual Culture*, in "Aura: Film Studies Journal.", Volume IV, Issue1/1998.

progressive « dé-automatisation de la sensibilité » et de « *remapping* sensoriel »⁸, dont parle Derrick DeKerckhove par rapport aux Réalités Virtuelles ?

Comme l'explique Char Davies, à propos de son installation immersive, assez justement, intitulée *Osmose* : comme en absence de gravité, pour se déplacer « dans les dimensions de l'espace virtuel et du temps réel, il faut se concentrer sur la respiration, sur les sensations kinesthésiques, il faut être en *osmose* avec le monde qui nous entoure... »⁹

Dans ces environnements inhabituels, émergent des états de corps (mais aussi des « états d'art ») surprenants, suspendus entre la fragilité extrême et la puissance de l'infini.

(Cette dérive est tout simplement un exemple de la force de suggestion, de contamination à distance que les projets de Space Art sont capables d'exercer).

⁸ D. DE KERCKHOVE, *Remapping sensoriale nella realtà virtuale e nelle altre tecnologie cyberattive*, in CAPUCCI, *Il corpo tecnologico*, Bologna, Baskerville, 1998., p.45-60.

⁹ C.DAVIES, *Changing Space: Virtual Reality as Arena of Embodied Being*, in J.BECKMANN (éd.), *The Virtual Dimension*, NY, Princeton Architectural Presse, 1998, p.146.