

Faiseurs d'instruments

La construction d'un nouvel espace-temps de l'imaginaire au XX^{ème} siècle.

Présentation du concept

Faiseurs d'instruments est une proposition pour une grande exposition historique et contemporaine ayant pour point focal l'invention des artistes au XX^{ème} siècle confrontés à la révolution scientifique et technique, l'invention de leurs instruments et les œuvres qu'ils en ont produites. Le projet a été initialement proposé par Jean Gagnon à la réunion de Souillac de juin 1998, dans le groupe de discussion présidé par Don Foresta sur les rapports entre l'art et l'industrie, dans ce qui semblait être le constat de l'incompréhension de l'industrie vis-à-vis des pratiques artistiques et de leur importance pour la recherche et le développement technologique. Ainsi émergea l'idée d'une exposition qui tenterait une démonstration des liens intimes entre la pratique des artistes et l'invention d'instruments technologiques au XX^{ème} siècle.

Au cours des quarante dernières années, de nombreuses expositions ont été organisées sur des thèmes approchants, mais restaient toutes assez généralistes sous l'étiquette arts et technologies : *The Machine As Seen at the End of the Mechanical Age*, Museum of Modern Art, 1968-69, University of St. Thomas, Houston, 1969 and San Francisco Museum of Art, 1969 ; *Cybernetic Serendipity* en 1969 au Institute of Contemporary Art de Londres ; le projet *Art and Technology* du Los Angeles County Museum of Art entre 1967 et 1971; les projets nombreux et divers de Robert Rauschenburg et Billy Kluver avec *Experiments in Art and Technology* entre 1966 et 1977 ; *Électra* au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris en 1983-1984; *Les Immatériaux* au Centre Georges-Pompidou à Paris en 1986. Plus près de nous dans le temps et dans l'esprit, fut l'exposition de *Ars Electronica 1992*, *Eigenwelt Der Apparate – Welt. Pioneers of Electronic Art* dont Steina et Woody Vasulka étaient les commissaires.

Nous constatons par l'étude de ces exemples d'exposition, qu'à l'exception de celle de 1992, la spécificité des instruments liés aux arts et le rapport instrumental des artistes à la réalisation de leurs œuvres n'a jamais été observé. Ce rapport évolue bien évidemment à mesure des développements industriels, scientifiques et technologiques qui modèlent aussi la culture. Cette approche permettra à l'exposition de mieux cerner les rapports complexes entre art, science, technologie et industrie dans la mesure où les artistes puisent à toutes ces sources constituant la culture d'une période donnée avec ses savoirs techno-scientifiques.

Faiseurs d'instruments s'attachera, dans son investigation, sur les développements scientifiques et technologiques, aux points charnières de la domestication de l'électricité et de l'enregistrement de la lumière. En effet ces réalisations de la science et de la technique qui prennent leur essor au XIX^{ème} siècle, remodelent notre conception de l'univers tout au long du XX^{ème} par le développement des technologies de communication électriques, électroniques et numériques. Il n'est donc pas étonnant de voir des artistes ou la motivation artistique aux tournants de cette évolution : par exemple, Philip Reiss invente le téléphone pour la transmission d'opéras et de poésies; Charles Cros, poète, invente le phonographe....

Tout ceci témoigne de plusieurs changements dans l'ordonnement du sensorium humain : le temps autant que l'espace deviennent l'objet du travail artistique; la simultanéité des signaux et l'interactivité dialogique des médias électriques et électroniques créent un nouvel espace-temps de l'imaginaire. Ces technologies de communication de même que l'informatisation actuelle de la société constituent à la fois un environnement social et de communication modifiant la culture, et un savoir techno-scientifique servant de base aux élaborations artistiques.

Description de l'exposition

Introduction

L'exposition présente, suivant le concept décrit, des œuvres historiques et contemporaines des arts plastiques et des installations multimédias interactives, des performances des arts vivants et d'autres réalisations connexes, des projections d'art cinématographique et vidéo, une mise en parallèle avec des représentations de modèles scientifiques, des instruments à visée artistique ayant historiquement marqué l'évolution conjointe de la technologie et des arts en particulier dans le développement des réseaux interactifs, une documentation et des publications sur le sujet.

L'exposition sera constituée d'une part d'œuvres historiquement importantes et d'autre part, d'œuvres contemporaines, ayant toutes élargie de manière significative le champ de l'invention artistique au XX^{ème} siècle. Nous considérerons aussi des œuvres dont le processus est conditionné par l'utilisation des instruments de leur création, et dont la mise en scène modifie la perception de l'espace et du temps. La particularité de ces nouveaux instruments est d'être basée sur un principe de processus, un principe d'interaction dans la durée par lequel les artistes transforment notre manière d'appréhender le monde. C'est le cas par exemple d'instruments logiciels ou de couplages de l'ordinateur avec des périphériques divers à la base d'autant d'œuvres singulières.

Arts Plastiques

Peintures, sculptures et photos qui soulignent historiquement et artistiquement le propos de l'exposition, et dont les auteurs sont des artistes qui ont marqué l'évolution de l'art contemporain : par exemple, "Réseaux de stoppages" de Marcel Duchamp, "Rayographie" de Man Ray...

Installations multimédias interactives, elles aussi importantes sur les plans historiques et de l'art contemporain et dont leurs auteurs marquent tout autant l'évolution artistique; ces œuvres sont pourrout faire l'objet de commandes et de créations originales : par exemple, des œuvres de Piotr Kowalski, James Turrell, David Rokeby...

Arts Vivants

Dans un espace de l'exposition, une présentation documentaire de dessins, croquis, maquettes, photos, pièces musicales, expérimentations sonores et visuelles, vidéos et films d'œuvres scéniques démontrant la réinvention par les artistes de l'espace de l'imaginaire. Par exemple, dessins de John Cage, de Alwin Nikolais... Ces documents sont complétés de témoignages et d'interviews d'artistes.

Dans des espaces scéniques publics de la ville de l'exposition, une programmation de performances théâtrales, chorégraphiques, musicales et d'autres formes de spectacles vivants concourant à la même

dynamique d'invention, créations originales faisant l'objet de commandes ou œuvres historiques et contemporaines. Cette programmation est appelée à changer en fonction des lieux et des périodes d'accueil de l'exposition.

Œuvres projetées

Dans une salle de projection liée à l'exposition, présentation de films, de réalisations vidéos et numériques, historiques et contemporains, d'artistes marquant la redéfinition de l'imaginaire visuel, sonore et spatial : œuvres d'art expérimental du cinéma des années 20 jusqu'à aujourd'hui, œuvres d'art vidéo et numérique, réalisations sur les arts vivants, documentaires artistiques. Par exemple, films d'Oskar Fischinger, de Stan Brakhage, documentaires de Guy Debord et des Situationnistes...

Représentation de modèles scientifiques

Exposition de documents, croquis, schémas et dessins, films et vidéo représentant l'interprétation scientifique contemporaine de la réalité au travers de ses modèles visuels et sonores, qui s'inscrivent dans une même vision du monde construite et partagée par les artistes : réinvention de la représentation de l'espace et de son organisation, création du concept d'espace-temps, prise de conscience de l'échelle variable de la durée, transition d'une pensée mécanique vers une pensée quantique, et réseaux interactifs, nouvelle métaphore du réel.

Instruments technologiques historiques à visée artistique

Présentation d'instruments conçus et développés par des artistes et d'autres inventeurs dans un objectif artistique, dont l'application a largement débordé ce cadre et en a fait des instruments historiques, par les tournants qu'ils ont marqués dans la progression culturelle, technique, sociale, et l'évolution de la civilisation en général. Cette partie de l'exposition, décrite dans la présentation du concept, peut jouer un rôle introductif.

Réseaux interactifs

Cette catégorie ne fait pas forcément l'objet d'un espace séparé, parce qu'elle se retrouve illustrée et mise en scène dans la plupart des parties de l'exposition où elle témoigne de la prédominance des contenus sur l'instrumentalisation : œuvres historiques et contemporaines mettant à profit les réseaux de communication depuis les premières expérimentations du début du siècle et participant au progrès technique, créations interactives et performances en ligne...

L'exposition est conçue selon une configuration variable qui lui permet de tirer profit de ses divers contextes d'accueil. Elle est imaginée pour être présentée de façon couplée dans différentes villes, simultanément ou successivement. Ainsi, comme première configuration, l'exposition pourrait être présentée simultanément dans des musées ou centre d'expositions à Montréal et à Paris, où s'ajouteront des événements théâtraux, en danse, musique, des programmes de projection cinéma et vidéo, des conférences et des débats. Cette configuration initiale se poursuivrait par des accueils successifs dans d'autres villes, de l'exposition modifiée selon les nouvelles ressources en présence, villes couplées entre elles et/ou avec les villes initiales, dans un temps différé ou synchronique.

Commandes d'œuvres

Outre l'exposition historique d'œuvres ayant marqué le siècle, seront commandées des œuvres à des artistes contemporains, metteurs en scène, chorégraphes, compositeurs, etc... en créant des contextes de production pouvant les aider à explorer des instruments (logiciel ou dispositif précis) afin de réaliser leurs œuvres. Cela permettra de montrer et favoriser le travail de l'artiste soumis aux contraintes génératrices d'idées formelles nouvelles pour lui, un peu comme les règles de prosodie étaient des contraintes génératrices d'agencements formels dans le langage de la poésie.

La notion d'instrument

L'instrument suppose un rapport instrumental avec quelque chose. Par exemple, le rapport instrumental du musicien avec la production sonore : il s'agit là d'un rapport d'immédiateté avec le son au cours de sa production. L'instrument de musique est à cet égard un modèle. Mais le rapport instrumental permet aussi de se détacher de cette immédiateté, dans un rapport intemporel, mais qualitativement constant, à la chose produite; par exemple, les instruments numériques autorisent de nombreuses phases de traitement dans le processus de création avant obtention de l'œuvre construite.

Ce qui nous intéresse c'est ce rapport instrumental avec la production de notre espace visuel et sonore. Or ces rapports instrumentaux changent avec l'apparition de l'électricité, de l'enregistrement de la lumière, puis avec les médias électroniques et numériques. Quand on en arrive aux ordinateurs, nous n'avons plus affaire à un médium mais plutôt à un instrument de couplage (de plusieurs médias), un instrument de transformation et de production directes des images et des sons. On remarque également que progressivement le rapport instrumental de l'artiste avec la matière qu'il travaille lui permet d'en jouer comme d'un objet : par exemple, le musicien produit et modèle directement le son (l'apparition de la musique concrète vers 1940, le sampling et le montage sonore par la suite, etc.) ; l'artiste visuel commence à "jouer" des objets visuels (les "*time energy objects*" de Woody Vasulka par exemple) grâce aux synthétiseurs analogiques et numériques

Avec la notion d'instrument et de rapport instrumental à l'œuvre, il faudra explorer dans les œuvres l'idée d'improvisation et de composition instrumentale. Au travers de l'exploration des instruments d'artistes, nous pourrons évaluer, par les œuvres présentées, la teneur de l'utopie de la composition.

Instruments et langages artistiques

Mais l'instrument seul ne suffit pas à notre propos. Il nous faut considérer deux niveaux dans la dimension instrumentale :

- l'instrument comme prolongement corporel, c'est à dire une prothèse permettant de manipuler une matière support de l'œuvre (le son sortant du violon d'un soliste; l'instrument est un intermédiaire de premier niveau entre l'artiste et l'œuvre.
C'est l'aspect " appareil " de l'instrument.
- avec l'accès aux territoires de l'électricité jusqu'au virtuel, l'instrument se décompose en deux strates :
une première strate relevant de l'outil manipulant une matière " matérielle ", en l'occurrence des électrons, intermédiaire nécessaire à l'accès à l'immatériel, concept, imaginaire, représentation et symbole;
une deuxième strate, basée sur la première, où fonctionne le processus de génération de l'œuvre elle-même, processus qui autorise l'interactivité et l'implication publique. C'est l'aspect " méta-appareil " de l'instrument.

Une œuvre fonctionne sur deux langages : un langage technique qui relève de la dimension instrumentale et des développements techno-scientifiques, et un langage symbolique qui relève du processus artistique, du langage de l'œuvre et de ses rapports à la culture.

Des instruments pour faire quoi et pour dire quoi ?

L'exposition s'attachera à montrer le rôle de l'artiste pendant tout le XX^{ème} siècle, rôle de développeur et d'expérimentateur des technologies de création, d'expression et de communication par ses recherches personnelles et son besoin de créer des outils lui permettant de développer sa recherche et de réaliser son œuvre. Il était et est toujours un faiseur d'instruments ; mais des instruments pour faire quoi ? Explorer l'interactivité, développer et modifier le nouvel espace de perception de notre civilisation, proposer un nouveau moyen de penser le monde, un nouveau support de l'imaginaire...? Mais aussi la question est de savoir qu'est-ce que les artistes dévoilent ou disent qui nécessite l'invention ou l'utilisation d'instruments :

- L'électricité, les médias électroniques et numériques déterminent un réaménagement du sensorium humain où la prédominance d'un sens sur les autres se trouve rééquilibrée; ainsi après plusieurs siècles où la vue dominait, depuis plus de cent ans un déplacement s'opère vers un ensemble sensoriel où sont réintégrés l'ouïe et le corps. Les œuvres, souvent marquées par un aspect sonore ou musical important, illustrent cette évolution.
- L'"accélération" et la "dislocation" générée par les nouveaux médias numériques de télécommunication, déterminent une distance nouvelle quand le "réel" n'est plus nécessaire et que nous avons affaire à des modèles numériques, à des simulations. Déjà la photographie, le cinéma puis la vidéo problématisaient notre rapport au "réel", mais dans le domaine analogique le "réel" est toujours préalable et le média est toujours redevable d'un monde naturel posé devant l'objectif. Dans le domaine numérique une nouvelle distance s'instaure, plus radicale, non plus la distance qui définit toute culture comme seconde nature, mais une distance redoublée, une seconde distance par

rapport à la fois à la nature et à la culture. **Cette dislocation de l'espace et du temps, des identités et des cultures, dominera dans plusieurs œuvres.**

- Enfin, cette distance accrue de l'humain par rapport à sa nature pose les questions cruciales qui nous confrontent à l'heure présente dans la crise que l'on sent dans notre monde numérisé. Qu'est-ce qui demeure encore humain parmi les mutations (même littéralement génétiques) qu'on nous annonce pour le prochain siècle ? Qu'est-ce que l'imagination, dans un environnement numérisé où agit cette nouvelle distance redoublée des simulations dans nos rapports à la nature, aux matières, dans les rapports interpersonnels ? Et malgré tous ces facteurs technologiques modifiant notre mode d'être, n'y a-t-il pas quelque chose d'inchangé relevant de l'inconscient et de l'imagination : désirs, angoisses, espoirs et craintes. Les œuvres de l'exposition exploreront ces questions, archétypes et imaginations qui agitent la culture et l'art actuel, entre utopie et dystopie. Au final, cette exposition espère soulever la question de la liberté dans cette culture numérisée. Si une part de nous-même devient servomécanisme en abdiquant certaines fonctions mentales ou physiques fondamentales au profit de machines, d'instruments et de médias, est-ce que l'imagination peut encore être une fonction humaine de la liberté ? **Tout en soulevant de tels questionnements, l'exposition explorera les possibilités d'une poétique et d'une esthétique des médias qui soit aussi une "critique du présent", ce qui est, selon Adorno et Ernst Bloch, la fonction de l'utopie.**

"En explorant l'interactivité, les artistes du XX^{ème} siècle réinventent le paradigme de notre civilisation, où le réseau, au sens générique, devient la métaphore culturelle, et sa géométrie, la géométrie de notre imaginaire" (Don Foresta à une conférence au CICV, mai 1997).

Jean Gagnon
Fondation Daniel Langlois
jgagnon@fondation-langlois.org

Don Foresta
IMC
foresta@wanadoo.fr

Etape de recherche : 1^{er} mai 1999 à septembre 2000

Cette première étape doit permettre de réaliser ce qui suit :

- Description du contenu de l'exposition
- Sélection du comité scientifique et artistique : recherche et propositions pour chacun des volets (arts visuels, cinéma-vidéo, musique, théâtre, danse)
- Sélection, négociation avec des Musées intéressés et des partenaires potentiels
- Sélection d'œuvres d'art historiques (préparation des demandes de prêts d'œuvres)
- Sélection des artistes contemporains (commandes d'œuvres)
- Sélection d'événements artistiques (coproductions)
- Développement budgétaire, structure de financement, négociations avec des bailleurs de fonds et des partenaires potentiels

A la fin du processus de recherche sera produit un cahier de charges donnant les détails de l'exposition avec les partenaires engagés ou potentiels, la liste des artistes et des œuvres; les commandes d'œuvres; le budget complet de l'exposition.

Personnes impliquées dans la recherche :

Commissaires de l'exposition :

Jean Gagnon et Don Foresta

Consultants:

Arts visuels et plastiques

Marc Partouche, Directeur de l'Ecole Nationale d'Arts de Cergy, France

Danse

Patricia Kuypers, Responsable de publication, revue Nouvelles de Danse, Bruxelles, Belgique

Musique

Joel Chadabe, Directeur-fondateur de Electronic Music Foundation, New York, USA

Histoire comparée de l'invention artistique et technique en communication

Dan McVeigh, Auteur-responsable du projet Ocean of Know, Dover, NY, USA

Publications

Roger Malina, Rédacteur en Chef de Leonardo Magazine, San Francisco, USA

Film et vidéo, en discussion

Modèles scientifiques, en discussion

Personnes ressources

Robert Lepage, Auteur-metteur en scène de théâtre, Québec, Canada

Georges-Albert Kisfaludi, enseignant, concepteur et consultant en multimédia, Paris, France