

EFFETS DE BORD

Un certain nombre de réflexions ont étayé le travail de 66gnes.

Au fil du temps, ces réflexions sont passées en arrière-plan pour finir par s'effacer au profit du travail purement artistique qui s'en est affranchi, comme il se doit.

Lors des présentations préliminaires du projet, on m'a souvent reproché d'être très universitaire ou intellectuelle dans mes explications. J'ai donc dû reléguer ces recherches au répertoire des oubliettes.

66gnes est terminé et va vivre sa vie d'œuvre, le moment est devenu opportun de partager ces quelques réflexions plus générales sur mon travail.

Je resterais néanmoins modeste sur la profondeur ou la pertinence de mes réflexions. Elles sont mon creuset, le magma de matière dans lequel je puise pour mouler mes formes, tel un artisan qui élabore son matériau. Ce matériau est vivant, en perpétuel composition.

Je ne conçois pas le statut d'artiste en dehors de toute réalité, exonéré de cette charge du quotidien que le commun des mortels partage avec la plèbe. L'artiste ne peut pas être au-dessus des contingences, au-dessus de la mêlée et regardant ses congénères se débattre avec une complexité qui leur échapperait mais que lui, l'artiste, va savoir leur révéler.

La complexité des choses lui échappe au moins autant, mais il en est tellement angoissé qu'il lui faut trouver des solutions pour les supporter : leur donner des formes (instables, éphémères ?) pour se rassurer, et surtout rester conscient que cette angoisse est partagée par le plus grand nombre. Je rentre, je crois, dans cette catégorie...

L'artiste, s'il en est, vit dans un contexte, une société, une culture. La même que les autres. Il en est au même titre le témoin et l'acteur. Et ce dont il rend compte c'est de cela : la vie comme elle se présente à nous, à notre époque.

Si je me sens obligée de parler de ces choses, c'est que le contexte actuel, et celui dans lequel j'œuvre, amène des questions de « légitimité » et de « clarté ». On parle de multimédia, d'art numérique, de net-art parce qu'il faut catégoriser les productions artistiques pour les situer et les appréhender.

Or, un certain nombre d'entres-nous ne peuvent se situer dans aucune de ces catégories. Parce que nous-mêmes ne pouvons définir la nature exacte de nos activités dans les mots-répertoires qui sont proposés.

Si on parle de rupture du numérique, c'est trop restrictif et une approche, à mon sens, trop technologique : le numérique a amené des transferts de supports techniques, pas toujours des changements fondamentaux de principe. Par exemple, au théâtre, on a remplacé la bougie par l'électricité, les fils des cintres par des moteurs : le principe de la pièce de théâtre, le travail de mise en scène et de l'acteur

en ont-ils été bouleversés pour autant ? Je ne le pense pas. Une projection vidéo dans le théâtre ne bouleverse pas le théâtre : la vidéo devient éventuellement un nouvel acteur à mettre en scène, ou un élément de décor projeté, une possibilité supplémentaire de la mise en scène.

Ce qui a changé à une époque le théâtre, c'est le monde tel qu'il s'est transformé. Les questions d'art total, englobant le spectateur et tous ses sens, contre un dispositif fait d'interstices et d'ouvertures à la réflexion qui laisse ce même spectateur dans le trouble de la question et de la complexité. Brecht contre Wagner. Où comment les questions du fascisme et d'indifférenciation de la société de masse ont imposé des formes nouvelles à un art millénaire. Par exemple. Mais pas l'électricité...

De même, le transfert numérique du cinéma ne change pas le langage cinématographique : le film reste le film, un plan un plan. Ce qui change, c'est sa souplesse de fabrication (caméras moins lourdes, montage facilité par les bancs numériques, économie de la production cinématographique et démocratisation). Les apports de la technologie 3D dans les effets spéciaux amènent de nouvelles possibilités narratives dans le domaine de l'illusion, des effets de réalité des univers fictionnels proposés. Mais dès ses débuts, le cinéma a proposé le trucage, il a été constitutif de cet art. Et la mimésis grecque pose cette question de l'imitation et de la confusion de la réalité et de sa représentation depuis déjà très longtemps.

Le numérique traverse toutes les disciplines artistiques connues.

L'interactivité en temps réel pose quant à elle des questions plus spécifiques de la place du spectateur qui deviendrait spect-acteur . Mais cette fameuse interactivité n'est pas l'apanage des productions artistiques : elle est à l'œuvre tous les jours dans la vie courante. Dans la forme artistique la question se pose du « jusqu'où laisse-t-on le pouvoir (quel pouvoir d'ailleurs ?) à ce nouvel acteur » celle de sa manipulation et de sa créativité, puisque il évolue dans un dispositif qui a été pensé en amont et qui reste, jusqu'à preuve du contraire, le terrain de jeu de l'artiste.

Notre époque connaît un changement bien plus important que la révolution informatique sur laquelle nous focalisons : la façon de communiquer, l'ubiquité de cette communication, sa délocalisation et sa fragmentation, ses médiations multiples, sa pratique, son accès et sa circulation sont à mon sens bien plus perturbants. En bref Internet et les NTIC.

Le langage même en serait atteint. Nous serions donc plus dans des problématiques culturelles plus vastes qui atteignent notre compréhension du monde, notre façon de le structurer et de le concevoir. Alors forcément de le raconter...

C'est pour cela que les artistes ne peuvent plus se prévaloir d'une spécialité dans tel ou tel domaine de l'art. Ni dire s'ils sont numériques ou plutôt multimédia, ou interactifs ou collaboratifs...En tout cas, moi, je suis gênée pour me définir dans ces genres. Parce que dans le fond, je m'en fiche, ce n'est pas ce qui m'intéresse. C'est un peu provocateur bien sûr : mes outils me forgent autant que le contraire...

Mon domaine, c'est celui de l'image. Au départ, le dessin, puis très rapidement le cinéma d'animation, puis la narration cinématographique, et en même temps la littérature et l'écriture. Le langage, le récit et puis le corps, dans une société qui collectivement se projette dans les images plus que dans la réalité (mais qui devient une réalité...). Et puis la mémoire : quelle mémoire, l'intime et la collective. Quelle forme pour cette mémoire, qui est constituée d'images, de ressentis, de spatialités et de temporalités à la fois personnelles et universelles, à la fois constituée par des événements du réel et des événements imaginaires, implantés par la circulation même des images ? Quelle image de son corps l'homme moderne acquière-t-il dans toutes ces possibilités nouvelles qui lui sont offertes, l'extension de ses sens et capacités ordinaires ?

66gnes dans tout cela ?

Une expérience qui tente de parler, dans son registre de récit, de ces interrogations.