Christine BUCI-GLUCKSMANN

Nous allons commencer par accueillir notre premier orateur, Christine BUCI-GLUCKSMANN. Elle est Professeur à Paris d'art esthétique, elle est l'auteur de différentes œuvrages, elle a écrit de nobreuses œuvrages, *De l'Esthétique du Baroque, les Rythmes du Baroque*. Son dernier livre était *la Nouvelle Abstraction Esthétique de l'Art virtuel*. Voilà, je donne donc la parole à Madame BUCI-GLUCKSMANN.

Mes chers amis, je me propose d'interroger certaines transformations de l'art à l'époque du virtuel au sens où Walter BENJAMIN analysait le déclin de l'aura propre à l'époque de la reproductivilité des œuvres d'art. En effet, cette époque, la nôtre, le temps du virtuel est marqué par une mutation historique sans précédent. Je dirais qu'il s'agit de passages d'une culture des objets, de leurs matérialités, et de reproductivilités en série à une culture des flux, des réseaux et des rhizomes, qui modifient radicalement pour moi les relations entre le local et le global de monde, entre le stable et l'instable, entre le réel et sa simulation, entre l'humain et le post-humain.

Une telle accélération du temps et des des échelles débouche sur un œil monde technologique, et dans un livre récent consacré à l'histoire de la cartegraphie dans l'art, de Léonard de VINCI jusqu'à Robert SMITHSON, j'ai tenté d'analyser l'histoire de cette œil " monde", dans la mesure où la carte du monde est à la fois un mode de visualisation et d'abstraction utilisé par de nombreux artistes contemporains dans le virtuel, on fait des cartes du corps, on fait également des planisphères "monde", tout visualisé, " cet œil" omniprésent.

La carte est le modèle d'une projection en espace près et post-perspectiviste comme le virtuel, elle est également le modèle d'une planéité non-moderniste et le modèle d'une modification des échelles ,puisque dans la carte, on a les deux infinis, l'infiniment grand du monde et l'infiniment petit d'un lieu. Cette œil technologique aujourd'hui, à l'époque d'internet me paraît toucher, et c'est ce que je voudrais développer au frontière du monde, au frontière de la vie, et aussi au frontière de l'identité. Il me semble qu'on n'est plus dans la phase de macro I, c'est-à-dire, on n'est plus dans une phase où ses seulement médiums qu'il importent , mais ce qui importe aujourd'hui, c'est la vitesse de propagation dans la télé-présence.

Dès lors, et ça sera ma proposition, dans ce nouveau régime, des images-flux, des images du temps, il me semble que l'art se doit de réiventer une nouvelle logique, une logique fluide des connextions, post-DUCHAMP, qui substiturait aux logiques dualistes de l'époque moderne de la séparation et de la contradiction. Autrement dit, il s'agirait la penser l'art dans l'espace de temps, et il me semble que cette logique floue est un point de passages interculturels, un point de dialogue entre l'Asie et l'Europe, puisque au moins au Japon," l'éphémère est le passage" sont des valeurs positifs.

Premier point de cette recherche d'une nouvelle logique des œuvres, comment concevoir le virtuel ? Il me semble que la naissance et le développement des nouvelles technologies s'est accompagnée d'une théorisation dualiste, le virtuel a été opposé au" réel", il a été pensé en termes de simulacres sans modèle, ou bien à l'autre pôle en termes d'informations tranparentes, potentiellement démocratique ou encore 3ème hypothèse qui est la nôtre ici que nous devons donc discuter, celle de la dématérialisation de l'art. Cette notion de dématérialisation de l'art remonte bien sûr à l'art conceptuel américain qui visait précisément à mettre fin au statut ontologique de la matière et d'une matériaux en prévilégiant le concept, mais aussi, à je dirais, en termes de BENJAMIN à l' espace d'exposition en art.

Dématérialisation, je reviens, se tournant de l'exposition de Beaubourg sur les Immatériaux. Cette notion de dématérialisation me paraît souligner les aspects mentaux de l'art virtuel, qui de plus en plus est un art qui programme, qui calcule, et qui combine les images, les formes, et mêmes les signes-formes comme une carte, à cette notion, je dirai l'image et le texte. Le virtuel en ce sens dans mes termes implique une cartegraphie mentale abstraite qui est semblable et je crois qu'il y aurait une communication sur cette question, aux synapses du cerveaux. Et donc, il ouvre à de nouvelles possibilités de simulation et d'hybridation des images et des projets qui manipule le "réel" en art, mais aussi qui permet de dialoguer sur des projets, je pense à l'architecture.

Il me semble néanmoins et ce n'est pas cette notion que j'emploierai, que la notion de "dématérialisation de l'art" est aujourd'hui insuffisante pour cerner la complexité du virtuel, ses syntaxes et ses dispositifs. Dans la lignée, dans certains nombres de travaux, ceux de Gilles DELEUZE et des architectes américains et japonais, il me semble que le virtuel ne s'oppose pas au réel qu'on n'est pas obligé de dire le irréalisme technologique, mais que le virtuel doit être pensé en termes de dynamique comme une force, un potentiel d'actualisation, et je dirais donc, l'art est à pensée sur le mode d'une virtualisation de processus mentaux et visuels, c'est-à-dire exactement ce que voulait DUCHAMP quand il parlait d"abstraction non rétinienne".

Cette actualisation, je ne la développerai pas, je la développe dans un livre que j'écris précisément au Japon, mais elle envois toute une tradition philisophique occidentale d'ARISTOTE au Moyen âge, ou pour donner une chose concrète quand on s'interrogeait sur , "qu'est-ce qu'un corps ?" Alors on disait qu' il y avait dans le corps une partie en trois dimentions, une partie géométrique, et puis, il y avait une autre dimention qu'on appelait la quantité virtuelle et cette autre dimention des corps est une dimention indéterminée, elle est une dimention de résistance, d'élasticité, elle est un peu comme la peau du corps qui est tellement utilisée comme métaphore de l'art d'aujourd'hui, l'enveloppe de la membranes, et donc la virtualité de ce point de vue n'est pas seulement technologique, elle est une expérience et je dirais une force différentiele, et tout actuel est enveloppé de nuages virtuels un peu si vous voulez pour encore faire concret comme les souvenirs.

AICA
association internationale des critiques d'art
international association of art critics
asociación internacional de críticos de arte
11, rue Berryer 75008 paris (France) téléphone (33) 1 42 56 00 42 télécopie (33) 01 42 66 08 42

Alors à partir de là, cette définition je vais citer, et vous me pardonnerez de ne pas vous montrer le diapositif d'œuvres virtuelles je voudrais citer quelques opérations artistiques dans trois directions avec trois types d'œuvres, japonaise, allemande, américaino-allemande. Il me semble que le point de départ de cette conception du virtuel, renvoie au DUCHAMP, au *Grand Verre*, à *La mariée mis en nu par ses célibataires même* . Car, DUCHAMP s'intéressait à entre là, entre l'image et le son, le concept ,et les machines abstraites. Il s'intéressait à ce qu'il appelle, dans ses écrits, "la 4ème dimention comme virtuel". Aussi que ce soit le "miroirique" , ce qu'il appellait "miroirique" , inframince où ses espaces à 4 dimentions qui sont très légers qui ne reste plus la pesanteur terrestre, ce qui sont en apesanteur comme de grande réalisation de l'architecture japonaise, je pense en particulier à l'espace érotique de la mariée qui est en 4 dimentions aérienne qui ne respecte pas, comme vous le savez, la perspective. Donc il développait une topologie paradoxale des formes, il chechait, je dirai, à "temporaliser l'espace", "temporaliser la sensation", pour lui, "voir", c'est "voir à travers".

Or il me semble et très rapidement, je vais citer trois types d'œuvres que le temps du virtuel et ce que j'appellerai avec un architecte japonais, Toyo ITO, le temps de l'image, post-éphémère. Très rapidement, je dirai donc, le virtuel invente de nouvelle machine de célibataire, nouvelle machine érotique, je vais en parler, mais nouvelle aussi machine socio-culturelle où le célibat est bien mondial, si vous voulez.

Alors, première démarche, celle d'un Japonais, Yoichiro KAWAGUCHI qui analyse grâce à l'ordinateur au virtuel, les formes de la morpho-genèse dans la nature, c'est-à-dire, des formes non-euclidiennes, des des formes de vie artifitielle(escargot, galaxie), la forme vague, l'effet vague, je dirai, pour parler comme ici. C'est-à-dire, des système fluids de formes et des systèmes dynamiques et je peux vous montrer le modèle que j'ai relevé, ces formes qui sont des formes qui développent en mouvements, alors vous imaginez le mouvement. Et il mélange toute les couleurs. et il y a donc CD-ROM et j'ai vu de très très belle exposition. Si on regarde, je dirai donc que le virtuel fait apparaître des formes de geométrie inexacte comme des fractales et des caos et on pourrait donner, cette forme est théorisée en science comme infraction je ne sais pas si c'est...donc des formes irrégulières comme on a mis ici, des formes de topologie, des formes spirales etc. ce sont des formes ce qu'on appellent des formes infractieuses et qui me paraissent me répondre à toute une recherche. Voilà encore toujours le travail des formes, que je citais de KAWAGUCHI.

Donc, dans cette optique de morpho-genèse des formes instables, il est évident que le virtuel créeait des portraits androgynes, des portraits électroniques, des identités fictives qui continuent, je dirai, le sexe virtuel pratiqué par exemple déjà par WARHOL dans la photographie. Ce sexe virtuel, donc, on le trouve également chez Mariko MORI qui interroge l'espace quotidien à partir d'un autre espace d'une autre identité, disons une identité de travertissiborgue pour aller vite, une identité d'un œil qui se retrouve dans tous ses travaux qui est un œil transparent, translucide dur, et puis, elle passe dans certaines vidéos et dans son travail à un œil, disons"réel".

On pourrait également citer deux types, d'autres types d'œuvres connues, je vais très vite, je remercie ici, notre ami, NAKAMURA d'avoir organisé, ici à Tokyo, une très belle exposition de Woodie VASULKA de robots programmé dont un robot qui s'appelle "Maiden" est un robot de gueule , précisément sur son lit opératoire très lourd entièrement en acier, ce que VASULKA appelle une image " post-cinématographique" et même en principe masculin, mais avec le son de la voix, vous pouvez l'actionner. Elle bouge, elle prend toutes les poses, et il y a également une projection sur écran éventail et selon de son de votre voix, l'éventail s'ouvre, et se ferme. Autrement dit, on est là dont ce que j'appellerai le "dadaïsme élctronique du virtuel".

On pourrait, ça serait très long, mais je veux respecter le temp, analyser, et nous l'avons invité à l'Université de Paris VIII, je le connais assez bien, les œuvres de Jeffrey SHAW, je ne citerai qu'une œuvre qui se trouve également dans la collection que vous allez voir, "The Cave". C'est encore un mannequin célibataire en bois et selon le mouvement du corps, on a 7 mondes succésifs, c'est-à-dire, ces mondes sont des régimes de complexités visuelles, qui au fond, on passe de monde, on est, je dirais, dans l'art du passage au sens de Walter BENJAMIN, mais ce sont des mondes possibles, des mondes virtuels, d'image abstraite de l'être, deux sens, de "paradis et enfer" ce sont des mondes virtuels, là on trouve cette idée de DELEUZE, " le virtuel implique la multiplicité et pas l'identité et le dualisme".

Aussi pour conclure ou presque développer très rapidement quelques hypothèses, je vous les donne et vous devez penser tout cela est déjà développé dans les articles ou sous la forme d'un livre.

Il me semble donc, première hyopothès que le virtuel implique à un retour sur le réel, une confrontation qu'il implique une dématéalisation, certes, mais ce que j'appellerai une esthétique polysensorielle qui explore aussi bien le toucher que le son, qui explore également dans les nouveaux types d'art, des effets combinés de l'image et du texte, du geste de la peau et de son. Il n'y a qu'à apprendre une multiplication des environnements, des cartes, des archtectures virtuelles, celle des identités fictives et farsifiées, des dialogues de famille à l'autre bout du monde, des traversée atlantiques comme on a fait à Beaubourg dans un monde virtuel pour comprendre aujourd'hui que l'écran et notre *ready-made* à l'echelle internationale à l'echelle du monde. Et donc, il me semble que cette position présuppose de repenser des rapports entre l'art et l'anthropologie, j'entends par anthropologie, le genre humain.

En effet, on pourrait dire qu'il y a dans le virtuel, la dimention d'une post-existence, d'une vie artificielle de prothèse, d'artefacts qui mettent en question tous les références stables de l'homme, je dirais la pesanteur, l'image de soi, l'image de territoire, et au fond toute les références, peut-être, d'une certaine histoire de l'art en Occident. Cette nouvelle relation fait que dans le virtuel on doit penser en termes de " flux", la "fluidité", le virtuel est un espace flou de plis, de plissé, d'un art des surfaces et des hybride, c'est-à-dire, plutôt que "dématéalisation", je dirai,"le virtuel nous introduit à nous penser avec une carence d'être".

Une diminution d'être, il désubstantialise le monde, et donc, si les artistes d'aujourd'hui se posent comme une question, "Que suis-je ?", "Qu'en est-il des lieux ?", "Qu'en est-il de l'Eros ?", "Où est la vie et la mort ?","Où est la frontière de la vie et la mort ?" , et on voit que tous les travaux sur le virtuel relèvent de cette question, c'est parce que la carence ontologique dont je parlais est ambigüe, je ne veux pas clore, cette analyse sur une position dogmatique, il me semble qu'il y a le risque d'engendrer une culture schizophrénique , une culture pré-humain et une culture technologique de l'anonymat au mauvais sens de termes, mais qu'il y a également la possibilité grâce aux artistes qui créeront ces œuvres, qui créent déjà , et je leur laisserai la parole de créer la culture la post-humain de développer peut-être avec DUCHAMP, après DUCHAMP, et sans DUCHAMP, l'idée qu'il y a pas d'art sans opérateurs, sans écarts. J'ai voulu ici marquer quelques opérateurs, quelques écarts qui séparaient, je dirai, "le virtuel strictement technologique" du "virtuel artistique" et ces opérateurs me paraissent (et c'est encore une autre hypothèse) étranger aux dualismes de la phase moderne et moderniste avec son fétichisme de l'objet, dualisme qui fait que le monde et l'objet d'une maîtrise, et que le sujet identitaire s'oppose à l'objet à consommer.

Il me semble que dans la neutralité et dans l'instabilité, dans la fluidité, il y a une esthétique nouvelle de l'indifférence au sens positif, au sens DUCHAMP parlait de "la beauté d'indifférence" qui fait que des valeurs de retraits, les valeurs de l'éphémère,les valeurs de certains anesthésies et le Japon est là pour me l'apprendre tous ceux qui relèvent l'instabilité de la symétrie et des valeurs écraniques, je dirais, doivent être incorporés dans une culture ou le dialogue entre Asie et Occident est un dialogue de penser dans la pensée. c'est-à-dire, dans les catégories qui me paraissent anticiper sur ce que peut être l'art, je ne déciderai pas, c'est aux artistes de le faire , mais ce que peut être l'art du 21ème siècle.

Merci.