

Janique Laudouar

CHEF DE PROJET NUMEDIA-EDU
ACADÉMIE DE PARIS

L'art numérique est-il déterminé par son support informatique ? Des techniques telles que l'algorithmique, la robotique ou les biotechnologies entrent dans le domaine de la création artistique, mais toute tentative de définition doit surfer sur un art vivant, en reconfiguration permanente, qu'il faut commencer à qualifier par ses intentions et non par son support.

Ce n'est pas parce qu'un site web est esthétiquement ou technologiquement fascinant qu'il constitue une œuvre d'art. Un webdesigner peut être talentueux et ne pas prétendre au qualificatif d'artiste. Une installation peut comporter des composantes numériques – cartes à puce, réalité virtuelle – et ne pas être labellisée « art ». On ne saurait confondre l'art sur les réseaux et l'art numérique qui englobe d'autres supports et prend d'autres formes. Sans entrer dans la polémique de ce qui désigne ou non l'œuvre d'art, on se contentera de rappeler que l'art se situe dans l'intentionnalité. Le « *Ceci n'est pas une pipe* » de Magritte, droit royal de l'artiste d'indiquer ce qui fait œuvre pour lui, pourra donc s'appliquer à l'œuvre numérique. Le caractère neuf et excitant de cette effervescence est lié à son émergence : il n'existe ni sommité critique, ni « grand marchand », ni riche collectionneur. Entrer dans l'œuvre n'est pas ici une métaphore : être visiteur, c'est être acteur, c'est déjà appartenir à cette scène internationale et à ses réseaux, c'est aussi *actualiser* l'œuvre virtuelle, participer à son accomplissement.

L'art numérique est :

parfois souvent toujours...

... transversal

Le caractère transdisciplinaire de l'art numérique en rend difficile une définition unique : de nouveaux domaines font leur apparition. Pour Philippe Codognot, informaticien chercheur, « *la modification de l'œuvre en*

temps réel par les internautes est le signe indélébile de son ouverture au-delà de l'espace muséal vers l'espace mondialisé du www. » Manuela de Barros, universitaire, met l'accent sur « *la longue histoire qui unit les arts visuels et la recherche scientifique ou pré-scientifique. Les créatures issues des actuelles pratiques artistiques empruntent ainsi à la fois au cyborg et au clone* ». On pourrait encore citer ici Edmond Couchot, artiste et théoricien : « *L'art numérique est un art de l'hybridation généralisée. Renouant ici avec la tradition et la consolidant, rompant ailleurs avec celle-ci, il occupe dans le champ artistique une place singulière. Transversal à l'ensemble des arts déjà constitués dont il continue de dissoudre les spécificités, les hybridant intimement entre eux, les redynamisant en les déplaçant.* »

instable

« Médias variables », traduction de l'expression anglo-saxonne « *variable medias* », est sans doute un des termes qui permet de mesurer l'apport spécifique de cet art né des nouveaux médias. Le concept a été élaboré dès 1998 par Jon Ippolito, conservateur associé au Guggenheim Museum de New York. C'est devenu un site et une organisation¹ « *qui s'est donné pour objectif la collecte et la conservation de ce type d'art à travers le monde* ». *Variable medias* propose de « *considérer la description d'œuvres indépendamment des médiums sur lesquels elles reposent. Ainsi, plutôt que d'énumérer les composantes physiques de l'œuvre, l'approche des médias variables cherche à comprendre leurs caractéristiques comportementales et leurs effets intrinsèques et constitutifs* ». Dans la majorité des cas, l'immatériel est le point commun aux œuvres d'art numérique, comme l'avaient pressenti les organisateurs de l'exposition culte « *Les Immatériaux* » au Centre Pompidou en 1985².

Dans d'autres cas, c'est une œuvre organique qui va se dégrader physiquement ou virtuellement, se modifier au fil du temps. L'artiste est invité à laisser un scénario des conditions de l'exposition de son œuvre, y compris pour les temps futurs, en tenant compte de cette essence instable.

Une œuvre numérique, qu'elle soit en ligne ou hors ligne, est programmée pour muter sous l'action du



Ann Lee

DU VISITEUR

spectateur, pour reprendre le terme de Jean-Louis Weissberg: le visiteur d'une exposition réelle ou virtuelle est devenu un acteur impliqué dans l'actualisation de l'œuvre. Ainsi fallait-il marcher *physiquement* sur l'installation interactive de Du Zhenjun, présentée dans le cadre du festival « 1^{er} Contact » à Issy-les-Moulineaux, pour que le visiteur voie « *apparaître sous ses semelles quatre silhouettes chiffon, balai, brosse, aspirateur en main... accaparées à effacer sa présence avant même qu'il ne se soit retiré* ». Et ce, grâce à 196 capteurs au sol pilotés par quatre ordinateurs.

□ reproductible

Reproduction non interdite: l'œuvre peut donner lieu à des variantes infinies déclinées dans l'espace et dans le temps. Poussant à l'extrême le principe de la reproductibilité, Pierre Huyghe et Philippe Parreno commencent par acquérir pour 400 dollars les droits d'un personnage de manga japonais à son stade de départ, image virtuelle, fichier informatique en devenir, d'une jeune femme, Ann Lee, aux grands yeux vides. Puis, les deux artistes travaillent à leur interprétation d'Ann Lee. Pour Philippe Parreno, c'est *Anywhere out of the world*, où Ann Lee se présente; pour Pierre Huyghe, c'est *Two minutes out of time*. Enfin, ils la proposent à d'autres artistes à travers le monde. L'œuvre individuelle devient un projet collectif, *No ghost, just a shell*, présenté au SFMOMA, San Francisco Museum of Modern Art. L'image d'Ann Lee est *clonée* des dizaines de fois, à chaque fois l'artiste contribue par sa *variante* à faire de cette coquille vide une œuvre. En choisissant de travailler avec une figure qu'ils n'ont pas eux-mêmes inventée et en la faisant circuler, Pierre Huyghe et Philippe Parreno suggèrent la possibilité de mettre en question les arrêtés bien établis concernant la propriété intellectuelle: « *Notre but est de désarticuler la dynamique qui consiste à légitimer une idée en définissant une forme, puis appliquer un copyright pour ne plus y toucher* ». Le caractère « numérique » de l'œuvre se situe moins ici dans son support que dans son modèle éthique issu de l'informatique: l'art s'inspire d'un des codes de son époque, celui du logiciel libre. Dans ce qu'il qualifie de « geste artistique », Antoine Moreau institue le principe du « libre » dans l'art avec la licence art libre. Moins une technique qu'une attitude: la *copy-*



left attitude modifie le droit d'auteur et l'adapte à la circulation des œuvres sur le réseau.

□ participatif

Olivier Auber a été un des premiers à ouvrir la voie en France: le Générateur poétique convie à s'associer à une œuvre collective en ligne. En ajoutant en temps réel son pixel à d'autres pixels, on réalise un tableau numérique à plusieurs mains. Depuis, les sites avec appel à participation se sont multipliés. Que distingue-t-on dans ces dispositifs d'artistes placés sous le signe de la contribution? Que ces appels à participation ne peuvent exister sans l'autre, le participant.

Ainsi la *BIO-GRAPHIE Écrivez la bio-graphie d'Édouard Boyer telle qu'il la vivra*, dispositif conçu par Édouard Boyer, ne tient que parce que des hommes et des femmes y contribuent en ligne et inventent la vie fictive d'Édouard en déposant une phrase qui s'affiche en temps réel.

Nicolas Frespech avec la mésaventure de la censure de l'œuvre en ligne « *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets* » a provoqué une prise de conscience de la dimension du prolongement de l'œuvre par l'appel à y contribuer. Selon son auteur, « *Les Secrets est une œuvre processuelle et participative. La couper du Web pour la conserver dans les réserves du Frac, où elle irait rejoindre bon nombre d'autres acquisitions, serait la priver d'une spécificité fondamentale qui constitue l'ontologie même de l'art en ligne.* »

How are you? de Olga Kisseleva ne s'incarne que parce que les réponses d'êtres individuels finissent par tisser une histoire collective, plusieurs fois hybride: hybridité des origines et de la langue, des registres de langue, hybridité de la typographie et des supports et moyens d'expression. Olga Kisseleva tisse le lien. Pourquoi? « *Toutes les histoires sont vieilles, toutes sont découvertes et répandues. Et pourquoi les raconte-t-on encore et encore? Y a-t-il une raison? Oui. C'est comme cela qu'elles vivent, ces histoires, c'est comme cela*

Pockets Full of Memories (FROM), de Georges Legrady, présentée au Centre Pompidou en 2001, est une installation interactive – participative – qui demande au public de constituer des archives numériques en scannant des objets et en les décrivant au moyen d'un questionnaire sur écran tactile. www.pocketsfullofmemories.com/

1. www.variablemedia.net/
2. « Les Immatériaux », Centre Pompidou, Paris, 5 mars-27 mai 1985: à l'initiative de Jean-François Lyotard, philosophe.

3. *Ann Lee, utopie clignotante*, Wetterwald Elisabeth in *Le Récit* in DITS printemps-été 2003, n° 2, publication du Grand Hornu, musée des Arts contemporains de la communauté française de Belgique.

qu'elles évitent la mort. Elles n'existent que quand on les répète. »

Interagir, c'est un premier pas qui rompt l'isolement, le cloisonnement social, la haine de la différence. Il n'y a pas de message dans les dispositifs interactifs. Il faut sans doute y lire entre les lignes l'urgence aujourd'hui de se saisir de la technologie numérique pour inventer de nouvelles façons d'être auteur de sa propre vie.

□ informatif

Fred Forest a été le premier artiste à comprendre le rôle de la communication dans l'art du XXI^e siècle, avec la théorie de *l'esthétique de la communication*⁴. *L'objet informatif* est le plus souvent conceptuel. Décrypter, décoder, semer des leurres dans la machine informationnelle, la ralentir ou l'accélérer... toute une catégorie d'artistes a pris les médias comme matière première, créant ainsi des *interférences* dans les champs divers que constituent les médias de masse.

Sur le site *Ça dure un peu*, Pierre Giner énumère des faits divers – « *une ménagère est tombée de la fenêtre de son appartement, elle aurait glissé sur le parquet trop bien ciré du salon* » – le temps accéléré d'une cigarette qui se consume sur l'écran. Morts sans qualité, dont la gloire médiatique éphémère tient ironiquement à la nature insolite des circonstances du décès. Une mort qu'on évoque en quelques secondes, le temps d'une cigarette qu'on allume. Les nouveaux modes de communication font partie de cette mise à distance. Pierre Giner tourne au Japon : aussitôt sont convoqués mentalement Internet, i-mode, téléphonie mobile, SMS. Pourtant le résultat est à l'opposé de la fascination technologique, un film d'amateur, *Elsewhere*, traces fugitives et personnelles inspirées du paysage, épars et sentimental, esquissé à travers les *Notes de chevet* de Sei Shonagon.

« *C'est à ça que je m'exerce. Contre l'efficacité de la transmission accélérée, et avec la naïveté et le romantisme d'y trouver et faire foisonner des récits personnels.* » Claude Closky révisé les clichés du Net, prend le contre-pied des usages. Il n'y a pas « le » site de Claude mais des sites, www.sittes.net, autant de sites-interventions à rebours des convenances. Des célébrités internationales défilent : simplement, de façon aléatoire, les noms des stars et leurs photographies sont pervertis, il n'y a plus aucune correspondance entre le nom et le visage célèbre, dans cette série de sourires médiatiques stéréotypés interchangeable. L'appartenance sexuelle, l'identité nationale cessent d'être les repères familiers *a minima* de notre presse contemporaine, seule subsiste sur l'écran une foire aux vanités monocorde où se lit sur les visages le désir de plaire au plus grand nombre. Délaisant l'interactivité de convention, Claude Closky nous propulse parfois dans un tunnel de scintillement perpétuel... dont on ne peut plus sortir par le clic habituel.



www.fraclr.org/giner/cigarette.htm

www.01001011010110101.org/home/nikeground/index.html



Valéry Grancher était VJ – vidéo-jockey, l'équivalent pour l'image numérique du DJ, disc-jockey – avant d'être considéré comme artiste. Il utilise les signes de base du Web, icônes, signes ASCII pour tenir un propos « conceptuel » sur l'art à l'heure de l'informationnel. « *Je travaille avec toutes sortes de médias, la vidéo, la photographie, parfois la publicité, le marketing via Internet et c'est le rapport de médiation qui peut exister au niveau individuel entre les médias et les réalités quotidiennes qui suscite mon intérêt beaucoup plus que les perceptions subjectives.* » Pervasif est la nouvelle terminologie qui désigne le choix d'un envahissement subversif du Net par les artistes. Le site *No memory* a intégré les concepts de *dissémination*, de *contamination* issus de l'univers de la rumeur sur le Net – propagation de fausses nouvelles –, comme celui du virus – propagation du virus informatique. On parlera d'ailleurs de *marketing viral* comme une forme nouvelle de communication sur le Net.

010010110101101.ORG lance un projet européen : *Nike repense l'espace*. Avec le sérieux d'une multinationale, le groupe d'artistes expose au nom de Nike une campagne révolutionnaire, acquérir et repenser l'espace urbain européen sous le signe du logo mondialement connu de la marque. La *Karlsplatz* historique de Vienne deviendra la *Nike Platz*, rues et jardins publics seront sous peu dotés

d'une sculpture géante *Nike*. L'affaire prendra une telle ampleur que le groupe Nike entamera une action en justice contre *010010110101101.ORG*, action qu'il finira par abandonner. Les artistes y ont gagné une couverture médiatique et la satisfaction d'avoir ébranlé un bastion de l'image internationale.

®TMark⁵ est une société de courtage bénéficiant, comme toute société privée, de la « responsabilité limitée ». Objectif : réunir des fonds et investir dans « *le sabotage et l'altération médiatiques de produits commerciaux tels que des poupées, des jeux éducatifs ou encore des vidéos, entre autres* ». Les artistes de ®TMark utilisent les structures du capitalisme libéral, mais c'est pour créer du sensationnel dans la presse et les médias, afin de faire mieux connaître les abus des sociétés commerciales envers la loi et la démocratie. ®TMark a ainsi obtenu son premier grand succès en 1993, en finançant l'échange de 300 boîtes vocales de poupées Barbie sur leur équivalent masculin GI Joe et vice versa. « *Cette action finement élaborée, impliquant stratégiquement les médias, a eu un retentissement international.* » Parfaitement organisé et maîtrisant les ressorts juridiques, financiers, médiatiques de la société de l'information, ce collectif met à disposition sur son site des *kits médias* (communiqués de presse et vidéos). Pour leur proposer un projet, leur écrire...

□ programmé

Le code informatique comme matériau artistique était au cœur des débats du colloque international *Programmation orientée art* organisé à la Sorbonne les 19 et 20 mars 2004 par le Centre de recherches d'esthétique du cinéma et des arts audiovisuels (CRECA). Le programme, du grec *programma* qui signifie « *ce qui est écrit à l'avance* », est un ensemble « *d'énoncés décrivant une action future* » ou « *d'opérations à effectuer pour obtenir un résultat* », nous rappelle la préface du concepteur de l'exposition David-Olivier Lartigaud. Le terme « *Software art* » est utilisé dans les médias anglo-saxons pour désigner une tendance artistique dans laquelle la programmation fait partie intégrante de l'œuvre. Le *Software art* réunit différentes catégories d'artistes : « *désir d'aller contre les formats diffusés par le développement massif de l'informatique et refus de se voir dicter une conduite par la machine et les impératifs économiques d'une industrie.* » En descendant sous la « couche logicielle » et en renouant avec les langages informatiques, l'artiste peut construire entièrement son propre programme ou détourner des applications existantes. Sur son site, Vuk Cosic expose sous forme d'« *executive summary* » son projet d'architecture ASCII : couvrir la façade du St Georges Hall, à Liverpool, par son *rendu ASCII*. Un retour aux sources du code. Vuk Cosic emploie pour décrire son projet le vert phosphorescent des premières interfaces DOS.

Attention, ce site explose : <http://oss.jodi.org>. Jodi, joyeux perturbateur de tous les codes et grand manipulateur de l'ASCII fait « craquer » votre écran. Oublié le confort des réflexes soumis au règne Windows, les fenêtres s'ouvrent avec fracas, humour, sous le savoir-faire ironique des artistes. Lors du colloque *Programmation orientée art*, l'équipe Jodi vendait son CD-Rom pour 5 euros. Est-il prudent de l'insérer dans une machine ordinaire ? Il faut y voir une déclinaison en plus rude de la catégorie « informatif » et « art programmé ». L'« *activisme* » ou *hacktivisme* est une référence aux hackers, pirates du Net. Il s'empare des nouveaux codes de l'information sur le Net : *hoax* (fausse information, fausse alerte aux virus), rumeur, légende urbaine. Il maîtrise aussi les codes au sens technique pour provoquer des désordres computationnels sur votre ordinateur. Créer une perturbation dans la routine trop docile de l'internaute ou la vie trop passive du citoyen est son objectif. « *Le software contrôle l'esprit : armez-vous !* »

□ autonome

Pour Charles Sandison⁶, artiste écossais qui vit à Tampere, en Finlande, « *les scientifiques utilisent l'informatique pour simuler le monde et comprendre la nature. J'ai réalisé mon propre logiciel de "vie artificielle" pour simuler la nature et le comportement "humain". Ces installations ont recours à des ordinateurs et à des projecteurs de données pour remplir un lieu par du mouvement, du vivant et des mots en repro-*

duction. Les œuvres se modifient et se développent tout le temps ».

« L'affectif et le robot » constitue un thème de recherche (« *Affective learning companion* ») d'une des unités du MIT, Massachusetts Institute of Technology. Une intelligence « autonome », capable de déceler l'état affectif de l'enfant, guettant les signes de frustration et d'ennui, ou de curiosité et d'intérêt, pour mieux l'accompagner dans son apprentissage est une réalité de demain. L'autonomie des images virtuelles est l'un des axes de la réflexion artistique de l'espace culture multimédia Le Cube à Issy-les-Moulineaux. Trois chiens Aibo robots de Sony ont été spécifiquement programmés pour rejouer le conte *Le Petit Chaperon rouge* en fonction des réactions du public, souvent des enfants. Le dispositif de Florent Aziosmanoff, directeur artistique du Cube, peut laisser perplexe, en tant qu'œuvre, sauf si on comprend la voie ainsi ouverte à l'autonomie des installations, des images virtuelles : aujourd'hui, on les actionne, demain, elles agiront sur nous.

« Entrez ! »

Impossible de décliner les catégories passées, présentes et à venir, impossible d'énumérer tous les artistes français et internationaux. L'art numérique est aussi *immersif, spatial, scénique, biotechnologique*, etc. Même s'il n'est pas toujours à portée de main sur Internet, comme on pourrait le croire, il est « à portée de chemin », comme le note Isabelle Rieusset-Lemarié⁷. Il faut faire « *l'expérience de la désorientation, au-delà de l'usabilité* ». « *Entrez* », peut-on lire sur le site de la Fondation Daniel-Langlois. Banale *entrée en matière* sur la page d'accueil des sites web, cette invite est à prendre au pied de la lettre dans l'art numérique. Pour le visiteur, la seule capacité requise est d'abandonner ses barrières mentales, de manipuler l'œuvre numérique, de l'expérimenter et de la vivre de façon singulière. L'artiste l'a conçue dans cette finalité. Et maintenant « Entrez ! » ●

4. Pour une esthétique de la communication in « + - 0, » revue d'art, Bruxelles, Belgique, n° 43, octobre 1985.

5. www.rtmart.com

6. On peut voir en ligne les œuvres de Charles Sandison à la galerie Frank, Paris : <http://galeriefrank.net>. Et sur : <http://torrisdalebay.com>

7. Intervenant dans le cadre du colloque Artmedia VIII De l'esthétique de la communication au net-art, Paris, 28 novembre - 2 décembre 2003, organisé par Mario Costa, Fred Forest, Annick Bureaud.

<http://torrisdalebay.com>

