

ART ET NUMÉRIQUE EN RÉSONANCE

Dominique Moulon



ART ET NUMÉRIQUE EN RÉSONANCE

Cette publication a été réalisée à l'occasion du cycle d'expositions « L'art et le numérique en résonance », commissariat de Dominique Moulon, présenté de janvier à décembre 2015 dans le Centre d'art de la Maison populaire.

Direction éditoriale : Dominique Moulon

Publication co-éditée par la Maison populaire et les Nouvelles Éditions Scala

Maison populaire
9 bis rue Dombasle 93100 Montreuil – France
www.maisonpop.fr



Nouvelles Éditions Scala
3, rue Camille Jordan 69001 Lyon
www.editions-scala.fr



Expositions et publications réalisées avec le soutien de: la ville de Montreuil; le Conseil général de la Seine-Saint-Denis; le conseil régional d'Île-de-France et le Ministère de la Culture et de la Communication, DRAC Île-de-France.



Le Centre d'art de la Maison populaire est membre des réseaux: Tram - Réseau art contemporain Paris/Île-de-France, RAN, Réseau arts numériques et de l'Association des Galeries d'Art.



Partenaires : Arcadi Île-de-France, Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, Tourcoing et Musiques et Cultures Digitales (MCD).



En couverture:

Laurent Mignonneau & Christa Sommerer,

La Valeur de l'art (Unruhige See).

Courtesy de la Galerie Charlot (Paris) et des artistes

© Nouvelles Éditions Scala/La Maison populaire, 2015

Tous droits réservés.

ISBN 978-2-35988-156-1

Dépot légal : novembre 2015

Achévé d'imprimer en novembre 2015 par l'Imprimerie Alpha (Ardèche).

Brochage : Façonnage Alain (Ardèche).

ART ET NUMÉRIQUE EN RÉSONANCE

Dominique Moulon

Introduction de
Norbert Hillaire



nouvelles éditions
scaLa

Sommaire

Introduction de Norbert Hillaire

*L'art et le numérique en résonance :
convergence, ré-émergence, conséquences* 7

Convergence 10

Samuel Bianchini, *Keywords* 14

Marie-Julie Bourgeois, *OU* 18

Émilie Brout & Maxime Marion, *Bliss (La colline verdoyante)* 22

Petra Cortright, *Arrows_Krystal_W-Sounds* 26

Olia Lialina, *Summer* 30

Laurent Mignonneau & Christa Sommerer,
La Valeur de l'art (Unruhige See) 34

Samuel St-Aubin, *Parcours défini* 38

Gwenola Wagon & Stéphane Degoutin, *Telephatic Mice* 42

Du Zhenjun, *National day (Babel-world)* 46

Entretiens

Christine Schöpf, Linz, août 2013 50

Wolf Lieser, Paris, octobre 2012 52

Peter Weibel, Karlsruhe, novembre 2012 54

Steve Sacks, New York, mai 2013 56

Ré-émergence 58

Cory Arcangel, *Timeless Standards* 62

Elias Crespín, *12 Cubos en Linea (Tapiz doble 9)* 66

Caroline Delieutraz, *Deux Visions* 70

Pascal Dombis, *Post-Digital Blue* 74

Benjamin Gaulon, *AbstracTris* 78

Pascal Haudressy, *Suspended* 82

ORLAN, *La liberté en écorchée et deux ORLAN corps* 86

Jacques Perconte, *Marines Sans Titre n°1* 90

Flavien Théry, *Black Hole* 94

Entretiens

Lev Manovich, New York, mai 2013 98

Domenico Quaranta, Paris, octobre 2013 100

Régine Debatty, entretien en ligne, mars 2014 102

Gerfried Stocker, Linz, avril 2013 104

Conséquences	106
Renaud Auguste-Dormeuil, <i>The Day Before _ Guernica _ April 25, 1937 _ 23 : 59</i>	110
Aram Bartholl, <i>Are You Human? PSPH,</i> <i>Are You Human? SND3R, Are You Human? 6FRKN5</i>	114
Valérie Belin, <i>Bride_Videos & Magazines</i>	118
Laurent Bolognini, <i>Amplitude</i>	122
Thibault Brunet, <i>Typologie du virtuel</i>	126
Jean-Benoit Lallemand, <i>Trackpad, US drone strike Wasiristan 2013</i>	130
Bertrand Planes, <i>Life Clock</i>	134
Rafaël Rozendaal, <i>falling falling .com</i>	138
Clement Valla, <i>The Universal Texture Recreated</i> <i>(46°42'3.50"N, 120°26'28.59"W)</i>	142
 <i>Entretiens</i>	
Paola Antonelli, entretien en ligne, juin 2014	146
Christiane Paul, entretien en ligne, juillet 2014	148
Hampus Lindwall, Paris, décembre 2014	150
Alessandro Ludovico, Wroclaw, mai 2015	152
 Biographies des artistes	 154

L'art et le numérique en résonance : Convergence, Ré-émergence, Conséquences

« L'art et le numérique en résonance : Convergence », tel est le titre de la première de cette série d'expositions ici rassemblées, qui se présente sous la forme d'une trilogie, organisée en trois temps à la Maison populaire de Montreuil. Il est *a priori* étrange, s'agissant d'arts essentiellement visuels, d'aborder la question sous l'aspect quasi musical ou sonore de la *résonance* ; mais c'est finalement bien *vu* : car *ce qui résonne*, en art, surtout lorsqu'il s'agit d'une question particulièrement difficile (l'art et le numérique), est le plus souvent préférable à *celui qui raisonne*. Chacun s'accorde en effet au moins sur un point : c'est qu'il n'y a pas une *raison* de l'art numérique, mais plusieurs – et presque autant de raisons, ou de motivations, qu'il y a d'œuvres singulières. Et aussi parce qu'il en va de l'art numérique comme de l'art en général : la théorie et l'histoire de l'art sont toujours en retard sur les productions de l'art même. Et l'art numérique, comme nous l'avions suggéré il y a plus de vingt ans à travers le titre d'un numéro hors-série de la revue *Art Press* consacré à ces questions, est encore aujourd'hui *un art sans modèle*. Et plutôt qu'une raison, au sens d'un discours explicatif sous lequel on pourrait rassembler les œuvres, mieux vaut, comme le propose Dominique Moulon, tenter d'observer ces effets de résonances inouïs entre l'art et la technique que l'époque infiniment créative que nous vivons nous propose : se placer au centre de cette zone de turbulences située entre l'art et le numérique, et se laisser porter par les courants agités, les signaux

contradictoires que nous adressent les œuvres elles-mêmes. De cette posture, par définition instable et presque intenable, ce qui se présente alors est très différent de ce à quoi l'on pouvait s'attendre. Au lieu de la convergence attendue d'œuvres qu'une même technologie serait supposée rassembler, c'est à une divergence à la fois esthétique, artistique et technologique que nous avons affaire, à partir de cette convergence même (et l'art ne serait rien s'il n'était d'abord cette divergence). Contrairement à une vision trop convenue selon laquelle un artiste numérique devrait utiliser les médias numériques pour faire des œuvres d'art (qu'il aurait aussi bien pu imaginer avec des pinces à papier ou des fusains), innocentant ainsi la technique de toute responsabilité dans la mise en forme du sens de l'œuvre, la responsabilité de la technique est ici clairement revendiquée par tous les artistes choisis par Dominique Moulon : celle-ci s'y présente, dans beaucoup d'œuvres, au moins autant comme une question ou un enjeu, que comme un médium ou un support. Loin, donc, de cette instrumentation de la technique (comme moyen) par l'art (comme fin), ce que l'on observe alors, ce sont justement ces effets de résonance, et presque de récursivité de la technique dans l'art et de l'art dans la technique. Comme si, dans le vortex du numérique qui absorbe tout sur son passage, l'œuvre d'art devait ressortir changée par la technique même qu'elle emploie (laquelle devient ainsi plus qu'une simple technique, mais comme on dit, une technologie, et de ce point de vue le numérique n'est pas

une technique, mais plutôt un horizon d'attente ou une nouvelle «architecture de l'univers», qui vient concurrencer Dieu sur son propre terrain), et comme si la technique supposée servir l'artiste se voyait elle-même mise à l'épreuve de ses propres finalités, à travers les inquiétudes ou les questions qu'elle suscite dans le miroir de l'œuvre d'art. De ce jeu de mise en abyme, quelque chose se dégage alors, et qui est chaque fois bien plus qu'une illustration de la technique par l'art ou de l'art par la technologie, plus qu'une invitation à participer, plus qu'un dispositif interactif. Ce qui se met à exister, c'est une question singulière que chacune des œuvres exposées ici semble nous poser, une problématique qu'elle nous demanderait de partager, à nous spectateur – comme si ni l'artiste, ni l'œuvre, ni même la technique qui la soutient n'avaient de réponses aux questions abyssales que le numérique nous adresse aujourd'hui, à nous les humains promis au post et transhumanisme dès demain. Cette résonance fonctionne alors comme une dé-définition de l'art numérique: dé-définition très salutaire au regard des clichés qui en encomrent parfois le développement.

La deuxième série d'œuvres proposées s'articule ainsi autour de la question de la *ré-émergence*. Et on touche là à l'un de ces clichés qui ont la vie dure (et que cette exposition permet de déconstruire) : c'est celui qui associe systématiquement l'art numérique, un art supposé «jeune», au culte du nouveau (oubliant en cela que les premières œuvres numériques datent de plus de quarante ans) : Dominique Moulon prend ici les choses à revers, et il nous démontre à travers les œuvres

choisies pour cette deuxième série que les technologies numériques sont aussi de formidables outils de réappropriation et de questionnement de l'art du passé – le plus lointain comme le plus proche.

On constate alors que l'œuvre d'art numérique aujourd'hui s'inscrit dans des filiations, des héritages, des lignées anciennes, même si c'est pour les faire bifurquer sur des lignes de fuite auxquelles on ne s'attendait pas. L'œuvre numérique témoigne en cela de cette difficile question qui attend le chercheur comme le commissaire d'exposition, soit la nécessité de penser l'art et le numérique à la fois en termes de rupture et de continuité. Une telle exigence n'est pas nouvelle, et elle trouve ses précédents avec les avant-gardes historiques de l'art de l'âge moderne. Mais il est vrai que ces mouvements entrelacés de rupture et de continuité n'ont cessé de se complexifier, tels les branches d'un arbre dont les sommets se propageraient vers tant de directions à la fois, et à la fois divergentes et convergentes, que certaines d'entre elles finiraient par se replier vers les racines, comme pour les fortifier, ou les faire renaître. On pourrait sourire de cette métaphore sylvestre, d'autant que le numérique et l'informatique puisent de longue date dans le végétal, au-delà de la métaphore, le modèle morphogénétique de leur avenir, avec les croisements du vivant et de l'artificiel annoncés (par les NBIC – acronyme qui désigne la «grande convergence» de la biologie, des nanotechnologies, des sciences cognitives et de l'intelligence artificielle). Comme en témoigne aussi par exemple la notion de *rhizome*, commune à la fois à la philosophie des réseaux et aux forêts de bambous, et comme en témoigne enfin

plus prosaïquement l'usage désormais consacré de la notion d'*arborescence*. Mais au-delà de la métaphore, valable du côté de la technique, notre arbre métaphorique trouve aussi ses justifications du côté de l'art. En effet, Malraux disait que tout art invente ses prédécesseurs, et il avait raison : le grand artiste est celui qui nous donne à voir autrement que nous ne les voyions les grandes œuvres du passé (les réinventant en somme sous nos yeux à travers le regard singulier qu'il porte sur elles) ; et cela est vrai de la haute modernité (Picasso réinventant Vélasquez à travers ses *Ménines* par exemple), comme cela est vrai des arts contemporains numériques. En replongeant vers ses racines, l'arbre de l'art numérique offre ainsi à l'arbre des anciens médias de l'art une occasion de repousser dans des directions inconnues. Si bien que l'on ne sait plus très bien où se trouve l'ancien, et où le nouveau, tant en matière d'art qu'en matière de médias. C'est là ce que Georges Didi-Huberman a tenté de théoriser, après Aby Warburg, sous le nom d'*anachronisme*, à propos de l'art contemporain, et c'est là ce que nous propose, pour la première fois à notre connaissance s'agissant des arts numériques, Dominique Moulon. Tel est le sens de cette deuxième partie de la trilogie qu'il nous propose sous le nom de *ré-émergence*.

Last but not least, il convient de tirer de ces résonances, et de ces ré-émergences, toutes les conséquences : tel est l'enjeu de la troisième partie de cette trilogie. Elles sont si nombreuses que l'on ne saurait faire autre chose que les résumer à gros traits ou en quelques mots-clés, et comme en forme de programme ou

d'inventaire à la Prévert, qu'il appartient à chacun de déployer à partir de cet ouvrage, et selon ses désirs, ses curiosités, ou au moyen de la philosophie portative dont il dispose désormais avec Wikipédia et son *Iphone* : en vrac, donc, la question des échelles de l'espace et du temps (et de l'homme indissolublement augmenté et rétréci dans ce processus), la question de la carte et du territoire (telle qu'elle se repose à travers l'usage des drones, des cibles, et de l'abstraction d'un tir effectué pourtant réellement bien qu'à distance et à partir d'un modèle virtuel de la cible qu'il a en ligne de mire), l'hybridation du vivant et de l'artificiel, la relation entre image, nombre et langage (sur le modèle de cette œuvre fameuse intitulée *Every Icon* – qui pose aussi par parenthèse la question de la relation entre *langage de programmation* et *désenchantement du monde* à partir du « pêché originel », dont la dernière version est sans conteste la pomme d'Apple'), la relation entre les arts et les sciences, la relation amoureuse, et presque incestueuse, entre le langage et les machines qui vivent désormais à même nos corps : autant de questions que les œuvres ici présentées n'entendent certainement pas illustrer ou exemplifier, mais qu'elles entendent (et contribuent) à *retourner* – à tous les sens de ce mot et dans tous les sens.

Norbert Hillaire, août 2015

1. Voir à ce sujet la remarquable étude de Warren Sack, artiste, philosophe et professeur à l'Université de Californie, Santa Cruz, dans *Digital Studies* (dir. Bernard Stiegler), Fyp éditions, 2014.







L'art et le numérique se confondent pour «résonner» ensemble. Aujourd'hui, nombreuses sont les œuvres initiées grâce à un moteur de recherche ou un appareil mobile. Les pratiques artistiques et usages amateurs, en réseau, s'entremêlent. Pour faire œuvre, des artistes détournent les médias sociaux que tous nous nous approprions. Car les cultures du numérique sont aujourd'hui très largement partagées. Quant au médium numérique qui, dans les musées ou centres d'art n'est dorénavant plus réservé à la scénographie, il devient la matière même d'œuvres résolument contemporaines. L'art et le numérique sont des langages qui se fondent pour nous offrir les possibles lectures des sociétés qu'ils interrogent ou documentent. Sans omettre les publics, y compris les collectionneurs, qui s'émancipent des standards du marché et qui, maintenant plus que jamais, sont prêts à accueillir cette fusion de l'art et du numérique.

À la convergence de l'art et du numérique, il y a cette relation que nous entretenons à soi, à l'autre ou au monde. En réseau, nous sommes ici et là-bas à la fois, échangeant possiblement avec tous, au sein de communautés toujours plus globales. Le numérique a investi toutes les sphères professionnelles, publiques ou privées de nos sociétés, jusque dans nos poches, au plus près du corps et de l'intime, modifiant par conséquent profondément nos rapports à soi comme à l'autre. Notre perception du monde est évidemment aussi affectée quand il tient entre le pouce et index. Même si chacun vit cette imprégnation du numérique au cœur de nos sociétés de manière unique. Si certains artistes représentent ces sociétés mondialisées telles qu'elles sont ou telles que nous les fantasmons, d'autres nous les révèlent autrement pour en faire la critique, à la croisée de l'art et du politique.

Les pratiques numériques apparues avant même la démocratisation des ordinateurs se sont multipliées avec l'émergence de l'Internet. Si elles se sont d'abord essentiellement

développées au sein de festivals dédiés, on observe actuellement leur inéluctable migration vers les institutions. En rassembler quelques-unes pour les faire dialoguer au sein d'un Centre d'art ancré sur son territoire est un acte manifeste. Le faire avec une scénographie évoquant l'appartement d'un collectionneur, donc un lieu de vie et d'échange qui s'inscrit dans la continuité des cabinets de curiosité, en est un autre.

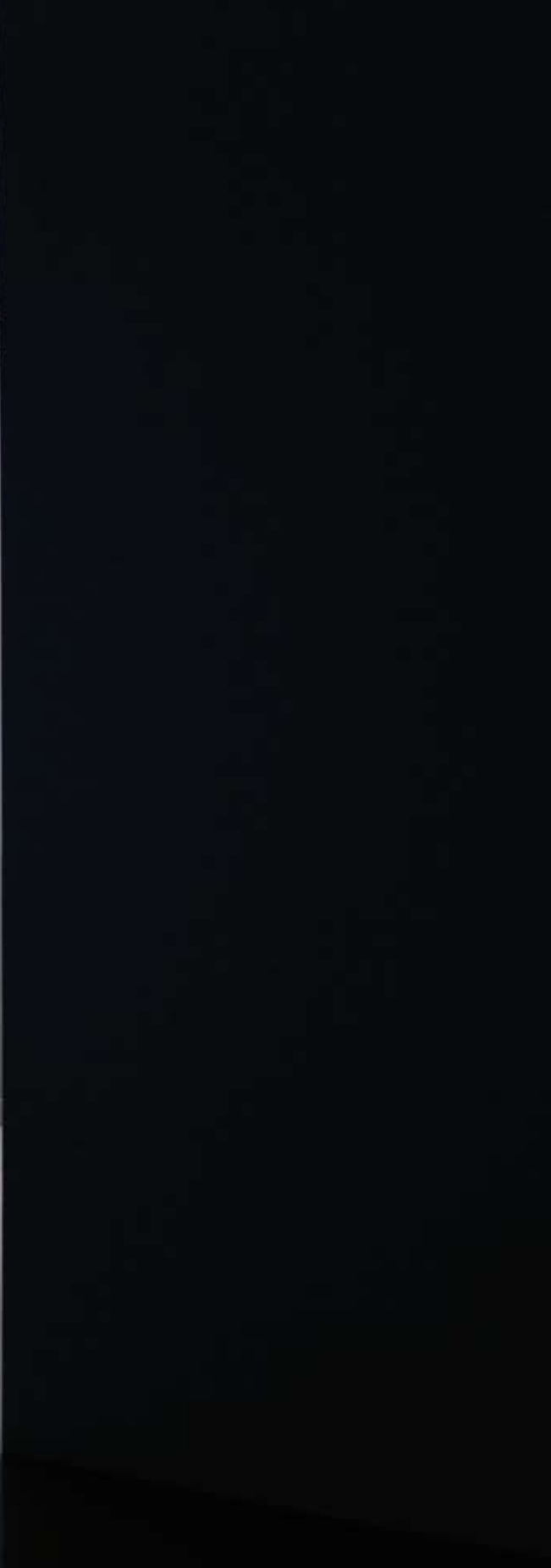
Mais alors, quelles sont ces œuvres qui mettent en lumière les spécificités du médium numérique ? Il y a celles qui, autonomes dans leur fonctionnement, ignorent le spectateur tout en l'interrogeant quant à la nature de leurs intelligences artificielles. D'autres, à l'inverse, impliquent le spectateur qui, littéralement, les complète avec ses actions involontaires ou volontaires sans jamais véritablement connaître sa part de responsabilité. Et il y a l'aléatoire, et même l'erreur que les artistes affectionnent tout particulièrement en découvrant les pièces qu'ils ont initiées et que la computation achève. Le détournement des technologies ou des services, aussi, est important, tout comme la récupération ou l'appropriation des médias que recèle la plus grande des décharges mondiales, bien que la plus invisible car uniquement constituée de serveurs dialoguant tout autour d'un monde rétrécissant à la vitesse de la lumière ou presque. Jamais le collage, depuis que l'œuvre d'art est entrée dans l'époque de sa reproductibilité technique, n'a été autant pratiqué. Sachant que, s'il était une tendance numérique de l'art, ce ne serait que la sous-catégorie d'un corpus beaucoup plus englobant, tellement plus historique, celui unissant l'art à la science. Mais revenons au numérique que des artistes traitent comme une culture, en en magnifiant les codes, comme d'autres par le passé consacraient la consommation. Il n'y a point de problématiques sociétales qui n'aient de résonance dans l'art. Le numérique, véritable fait de société, en exprime une qui est essentielle.

Samuel Bianchini, *Keywords*



« Difficile de proposer les conditions d'une expérience esthétique sans essayer de sortir d'un système de reconnaissance et même, peut-être, de connaissance. L'expérience est une mise en péril. Elle passe ici par le sensible. La prise de risque est à partager avec le public. Dans un esprit de recherche, l'art invente ou met en œuvre de façon singulière des moyens en même temps qu'il interroge ces moyens et ce qu'ils représentent. »

Samuel Bianchini





Keywords est un programme informatique sur une clé USB. Un CAPTCHA, une forme de «test de Turing» permettant de déterminer s'il s'agit bien d'un être humain – et non d'une machine –, est généré à l'écran. Un second programme tente alors d'interpréter ces caractères pour les saisir, automatiquement, en dessous de ceux déformés. À défaut de réussir l'interprétation, la machine semble se comporter comme un humain hésitant.

Mot après mot, tentative après tentative, ces doubles séries de mots laissent percevoir leur différence, permettent la comparaison, rendant visible les difficultés, la lutte d'une machine avec elle-même essayant de se faire passer pour un être humain.

~~self-consciousness~~

seil-COnsCmu|

~~human-machine~~

houmnan|WacMve

***Keywords*, 2011. Création pour clé USB. Dimensions variables. Réalisation informatique: Oussama Mubarak. Une commande du ministère de la Culture et de la Communication – Centre national des arts plastiques. Courtesy de la Ilan Engel Gallery, Paris, et de l'artiste.**

~~realism~~

f

~~adaptation~~

ad

~~realism~~

feaji

~~adaptation~~

adapwt

~~realism~~

reajiml

~~adaptation~~

adapwtatMo

~~realism~~

re

~~adaptation~~

ada

~~realism~~

reaïi

~~adaptation~~

adapta

~~realism~~

reaïMn

~~adaptation~~

adaptateo

Marie-Julie Bourgeois, *OU*







OU, 2011-2014. Installation. Pupitre, pièce, performance, informatique, électronique, aimant, azote liquide, supraconductivité, 40 x 40 x 150 cm. Partenariat ESPCI (École supérieure de physique et de chimie industrielles de la ville de Paris) et EnsadLab (Laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs). Courtesy de l'artiste.



Une pièce de 1 euro est suspendue en l'air, prête à tomber. La pièce oscille délicatement entre une face puis l'autre. *OU* interroge cet instant d'équilibre instable dans lequel nous nous trouvons perpétuellement. Tirer à pile ou face, la banalité de ce geste est mise en scène et l'instant qui précède la bascule est observable. Le temps est gelé, la lévitation de l'objet nous permet d'apercevoir ce moment d'hésitation précieux, la pièce est suspendue dans cet instant d'incertitude. Le dispositif présente le comportement de l'objet soumis à des forces opposées qui s'exercent sur lui, le maintiennent en équilibre et le font vaciller. En se réchauffant, la pièce tombera délicatement sur l'une de ses faces. La chute résoudra le dilemme.