



Art Media Agency

Temps forts et tendances des arts numériques en 2016

GLOBAL | 14 février 2016 | AMA | |

Le 5 février, dada célèbre ses 100 ans. Et comme de dada à la data il n'y a qu'un pas, plusieurs collectifs et artistes numériques se saisissent de cette actualité pour réaffirmer leur posture critique et remettre en question l'absurdité des systèmes et des réseaux, en écho à ce mouvement intellectuel et artistique qui a vu le jour à Zurich en pleine Première Guerre mondiale.

En célébration du centenaire, le projet digital Dada-Data diffuse du DadaNet en direct depuis le Cabaret Voltaire, là où est né le mouvement dada le 5 février 1916. Porté par Anita Hugi, auteure de Sternstunde Kunst et David Dufresne, pionnier du web, cet hommage interactif se décline en moments d' « hacktions publiques » et en anti-musée web, avec sa narration décalée entre collages sur Instagram, objets imprimés en 3D, poésie en ligne, réalité virtuelle et évocations dada. Plus tôt, en 2014, ce sont les artistes français Albertine Meunier et Julien Levesque qui avaient lancé leur manifeste DataDada, pour exprimer « leur opposition à la transformation de la data comme un simple fait numérique ».

Les Big data, une matière première inépuisable pour la création artistique

Car de plus en plus d'artistes utilisent et explorent les masses phénoménales des données en circulation sur le web. Si le phénomène n'est pas récent, puisqu'art vidéo et Net art ont déjà largement exploré les réseaux, son ampleur est elle, inédite. Mutants par nature et hybrides dans leurs modes d'expression, les arts numériques se réinventent sans cesse, parcourant des aller-retours permanents entre immatérialité et monde physique. Avec l'émergence du Data Art, les artistes dépassent la simple question de la visualisation des données brutes pour se diriger vers une représentation critique du monde à la frontière de l'art et de l'information.

Nourries d'algorithmes, les œuvres d'art génératives s'imposent de plus en plus dans le paysage de l'art contemporain. Au-delà de leur valeur esthétique, leur discours est souvent empreint d'une portée politique.

Jusqu'au 10 janvier, le Palais de Tokyo accueillait ainsi l'installation Exit présentée par la Fondation Cartier pour l'art contemporain. Fruit d'une collaboration entre plusieurs artistes, architectes, techniciens, géographes et scientifiques, l'œuvre est composée d'un ensemble de cartes animées générées à partir de données statistiques géocodées provenant de plus d'une centaine de sources, traitées grâce à un programme informatique puis interprétées visuellement. Ces cartes permettent de suivre les mouvements de populations dans le monde et leurs causes. Très remarquée pendant le Cop21, cette installation immersive à 360° plonge le visiteur dans des flux migratoires qui se télescopent aux catastrophes climatiques.

Souvent à la fois artistes et chercheurs, les acteurs de cette mouvance ont parfois un profil d'ingénieur, tel Golan Levin, issu du MIT (Massachusetts Institute of Technology) qui utilise les technologies de la robotique, de la recherche cognitive et de la création logicielle pour improviser des paysages sonores et visuels dans ses performances.

Les data artists, relais des lanceurs d'alerte.

D'autres collectifs d'artistes-hackers, aux démarches plus radicales, s'attaquent également à l'absurdité des algorithmes et de la finance, comme RYBN et son installation The Algorithmic Trading Freak Show un cabinet de curiosités digital exposant des spécimens d'algorithmes de spéculation financière, tous plus absurdes et inopérants les uns que les autres.

L'utilisation des Big data dans l'art devient aussi un outil de dénonciation des restrictions qui entravent les libertés publiques et individuelles, de la surveillance automatisée en passant par les questions d'anonymat

sur le web, l'absence de contrôle des informations, la déshumanisation des statistiques ou l'opacité des données. La question des frappes aériennes en zone de conflit, en particulier les frappes de drones, est ainsi devenue un motif récurrent dans nombre de créations interactives. *Time surface 4 (Collateral Murder)* d'Alain Josseau est une installation en trompe l'œil inspirée d'une vidéo militaire postée sur Wikileaks en 2010 qui témoignait du massacre de civils et de deux journalistes de Reuters à Bagdad par un hélicoptère américain. Sur fond de schéma urbain monumental, une maquette miniature en 3D de la ville est filmée en direct, reproduisant une image semblable à celle des drones. Ou encore *Artificial Killing Machine*, une installation de l'artiste Jonathan Fletcher Moore et du programmeur Fabio Piparo où des pistolets factices se déclenchent en temps réel à chaque attaque mortelle portée par les militaires en zone de conflit. Le détail des opérations, récupéré grâce aux données du Bureau of Investigative Journalism de Londres qui documente l'utilisation militaire des drones depuis 1999, est ensuite imprimé sur d'interminables listings.

Drones, réalité virtuelle ou augmentée, programmation informatique, impression 3D... Le recours des artistes aux Big data et leur démarche critique s'expriment également dans la mobilisation des nouvelles technologies et au travers du langage de l'innovation. *The Machine To Be Another* du collectif BeAnotherLab, une installation performative interrogeant la question de l'identité et récompensée d'une mention Ars Electronica en 2014, propose d'habiter le corps d'un autre visiteur grâce à des caméras et des casques de réalité virtuelle Oculus Rift. Ou encore *A-Reality* de l'artiste Adelin Schweitzer, un dispositif de réalité augmentée interrogeant là aussi le corps virtuel en proposant de redécouvrir la ville par la modification des perceptions visuelles et sonores du visiteur.

Si aujourd'hui la majorité des manifestations d'art contemporain se dotent d'un volet art numérique, les événements spécifiquement dédiés aux arts digitaux ne sont pas encore légion. Loin d'être solubles dans l'art contemporain, ces expressions hybridant art et nouvelles technologies s'invitent pourtant de plus en plus dans les musées et affirment leur indépendance. D'abord timides ou destinés aux explorations les pointues, les festivals consacrés aux arts digitaux se multiplient. Ainsi que les espaces d'exposition qui leur sont spécifiquement dédiés.

Une légitimité muséale balbutiante, mais grandissante

Dernier né de la famille des musées consacrés aux arts numériques, le MuDA (Museum of Digital Arts) de Zurich ouvre ses portes au public le 13 février 2016. Espace physique et virtuel de 400 m² mettant en scène les connexions entre créativité et technologie, il s'est installé au rez-de-chaussée de la Herdern Hochhaus, l'un des premiers gratte-ciels de Suisse et monument historique protégé. Mode du crowdfunding oblige, le projet a vu le jour grâce à une campagne Kickstarter lancée en 2015 qui lui a permis de rassembler plus de 110.000 \$ en moins d'un mois, somme lui ayant permis de couvrir les coûts des travaux d'aménagement du lieu. Visible jusqu'au 21 août 2016, son exposition inaugurale est dédiée au duo d'artistes suisses Andreas Gysin et Sidi Vanetti. Leur œuvre phare présentée pour l'occasion est un immense tableau électromécanique d'affichage des trains pesant 7,5 tonnes provenant de la gare de Zurich que les deux artistes ont reprogrammé pour l'exposition avec des sons et des données horaires aléatoires.

Du 4 mars au 8 mai, le Fresnoy, studio national des arts contemporains, confie à Dominique Païni et Pascale Pronnier le commissariat artistique de sa prochaine exposition intitulée « Drôles de trames ! ». En invitant des artistes comme Thomas Bayrle, Blanca Casas Brullet, Ryoichi Kurokawa, [Sol LeWitt](#), Jean-Michel Meurice, François Rouan ou encore Pablo Valbuena, l'exposition montre comment peuvent dialoguer expressions plastiques traditionnelles et technologies numériques.

Pour découvrir la jeune création numérique internationale, le Cube d'Issy-les-Moulineaux expose du 13 au 17 avril les six artistes nommés pour son prix. Doté de 10.000 euros, il distingue une œuvre d'art numérique de moins de deux ans réalisée par des artistes de moins de 36 ans dans les domaines de l'interactivité, la générativité, le réseau, l'Internet ou encore la mobilité. Cette année, les artistes retenus sont Michael Candy, I&C, Barthélémy Antoine-Loeff, Verena Friedrich, Lukas Truniger et le collectif formé par Saša Spačal, Mirjan Švagelj et Anil Podgornik.

Toujours côté institutions, la Gaîté Lyrique, ancienne salle de spectacle parisienne reconvertie par la mairie de Paris en centre culturel consacré aux arts numériques en 2011, présente l'exposition « Extra Fantômes : les vrais, les faux, l'incertain » du 7 avril au 31 juillet 2016. Sorte de maison hantée digitale, les œuvres contemporaines d'Antoine Schmitt, Kyle McDonald, Golan Levin, David Erbner, Scenocosme ou encore Tobias Zimmer, entre autres artistes et collectifs invités, explorent la manière dont le numérique permet de

se connecter à l'impalpable et à l'occulte, mais aussi d'imaginer comment l'homme lui-même devient un fantôme aux yeux des machines à travers des champs invisibles ou la surveillance automatisée.

Les festivals : lieu d'incubation ?

Si les musées et lieux culturels ouvrent de plus en plus leurs espaces aux expressions numériques contemporaines, les festivals demeurent le point de ralliement principal de l'art digital émergent.

Coup d'envoi traditionnel de la saison artistique numérique mondiale, la Transmediale de Berlin se tient du 2 au 7 février à la Haus der Kulture der Welt (HKW), centre névralgique de la culture post-numérique internationale et espace de recherche dédié aux nouveaux rapports entre art et société. Intitulée « Conversation Piece », l'édition 2016 décline le thème de l'anxiété dans nos sociétés contemporaines en quatre actes : Anxious to Act, Anxious to Make, Anxious to Share et Anxious to Secure.

À Lyon, du 2 au 6 mars 2016, la quatrième édition du festival Lyon Mirage Festival 2016 aborde la « Techno Fiction » ou comment dépasser le monopole des NTIC pour injecter davantage de poésie et de créativité dans le quotidien. Un parcours d'exposition dans plusieurs lieux culturels et galeries de la ville montre des œuvres d'artistes de renommée internationale comme Olivier Ratsi au Réfectoire baroque du Musée des Beaux-arts, Bertrand Lanthiez à la Galerie Datta, Mariska de Groot à la galerie Velours Royal ou encore Herman Kolgen au Grand Temple Protestant.

À cheval sur la frontière franco-belge entre Mons et Maubeuge, le festival VIA propose une programmation dense rassemblant à la fois expositions d'art numérique, performances, danse et théâtre du 10 au 20 mars. Des précurseurs de l'art vidéo comme Terry Fox ou Bill Viola en passant par des artistes-chercheurs contemporains Lawrence Malstaf ou Refik Anadol, l'exposition principale intitulée « Perceptions » rassemble des photographies, peintures, sculptures et installation qui ont mis en œuvre des technologies numériques pour leur conception. Centrée sur le rôle du spectateur face à ces nouvelles expressions, l'exposition présente principalement des pièces interactives ou immersives où sont mis en scène le corps, le souffle, la voix ou encore le regard des visiteurs. « Car la révolution numérique, au-delà des incroyables possibilités oniriques et visuelles que les artistes peuvent nous offrir, c'est aussi repenser nos propres pratiques, notre relation aux œuvres, aux publics et à leur rencontre », expliquent les organisateurs sur le site de la manifestation. Ce festival transfrontalier est aussi itinérant : chaque année, il s'invite à la Maison des arts de Créteil sous l'appellation Exit.

Événement pivot des manifestations d'art numérique mondiales donnant le ton des recherches artistiques à venir, l'ISEA (International Symposium on Electronic Art) se pose à Hong Kong du 16 au 22 mai. Chaque année, ce symposium international est accueilli par une organisation et un pays différents : Sydney en 2013, Dubaï en 2014 et Vancouver en 2015. L'événement rassemble à la fois des artistes, des scientifiques et des universitaires pour des conférences interdisciplinaires et montre des productions artistiques faisant appel aux nouvelles technologies, à l'interactivité, à l'électronique et aux médias digitaux. Cette année, son sujet est « Cultural Revolution », pour montrer l'exemplarité des médias électroniques dans la paradigme révolutionnaire, cherchant à la fois la rupture et le retour vers les formes anciennes. Les thèmes et les artistes invités pour décliner cette proposition foisonnent : « The New Geopolitics of (Art-)Making: « D.I.Y. Ontologies & (De)institutionalization », « Game Over : Play Again Y/N » ou encore « New Media and Cultural Heritage ».

Retour à Paris pour la septième édition de Futur en Seine. Se déroulant du 9 au 19 juin dans toute l'Île-de-France, ce festival dédié à l'innovation technologique au sens large présente chaque année des créations numériques originales et des dizaines d'expositions dans divers lieux culturels de la région.

Le calendrier d'automne est propice à la découverte de l'art numérique émergent. Du 8 au 12 septembre à Linz en Autriche se tient Ars Electronica, le plus ancien et le plus important festival européen d'art numérique. Depuis sa création en 1979, il sert d'observatoire des tendances et des évolutions de la création digitale en organisant une compétition internationale d'art numérique dont les prix récompensent tous les domaines du cyber art. Au-delà du festival, Ars Electronica est une organisation multifacettes qui se consacre à la promotion de la création numérique. Ouvert en 1996 et déployé sur 3000 m², l'Ars Electronica Center (ACE), surnommé le « musée du futur », est le plus important musée européen d'art numérique et d'art médiatique. Il s'articule avec l'Ars Electronica Futurelab, un laboratoire des innovations futures et des projets de recherche interdisciplinaires entre art, technologie et société.

Fin septembre, Scopitone, l'un des plus gros festivals français d'art numérique et de cultures électronique avec ses 60.000 visiteurs investit Stéréolux et les lieux patrimoniaux de la ville de Nantes, en particulier avec des interventions in situ et des mappings vidéo impressionnants, à l'instar de celui créé par Aurélien Lafargue au Château des Ducs de Bretagne en 2015.

Dans un registre plus ludique, le festival Gamerz, organisé par des anciens étudiants de l'école supérieure d'art d'Aix en Provence, explore depuis douze ans les relations souvent étroites qui existent entre l'univers du jeu vidéo et les nouveaux dispositifs artistiques. De portée internationale, cet événement qui se déroule en novembre invite chaque année une quarantaine d'artistes pour exposer à la Fondation Vasarely et dans divers lieux culturels de la ville.

À Paris en octobre, pendant la Digital Week, Variation Media Art Fair met en avant la scène française et internationale en mêlant créations d'artistes connus, pionniers des cultures numériques comme Orlan ou Maurice Benayoun et artistes émergents. Mais bien que l'art numérique prenne de plus en plus ses marques au sein des foires les plus prestigieuses, rares sont encore les événements commerciaux exclusivement dédiés aux artistes contemporains nouveaux médias...

Tags : [art numérique](#), [dossier](#), [festivals](#), [numérique](#)