

Air du temps

Les « Fractal
Flowers » de
Miguel Chevalier

CRÉATION NUMÉRIQUE

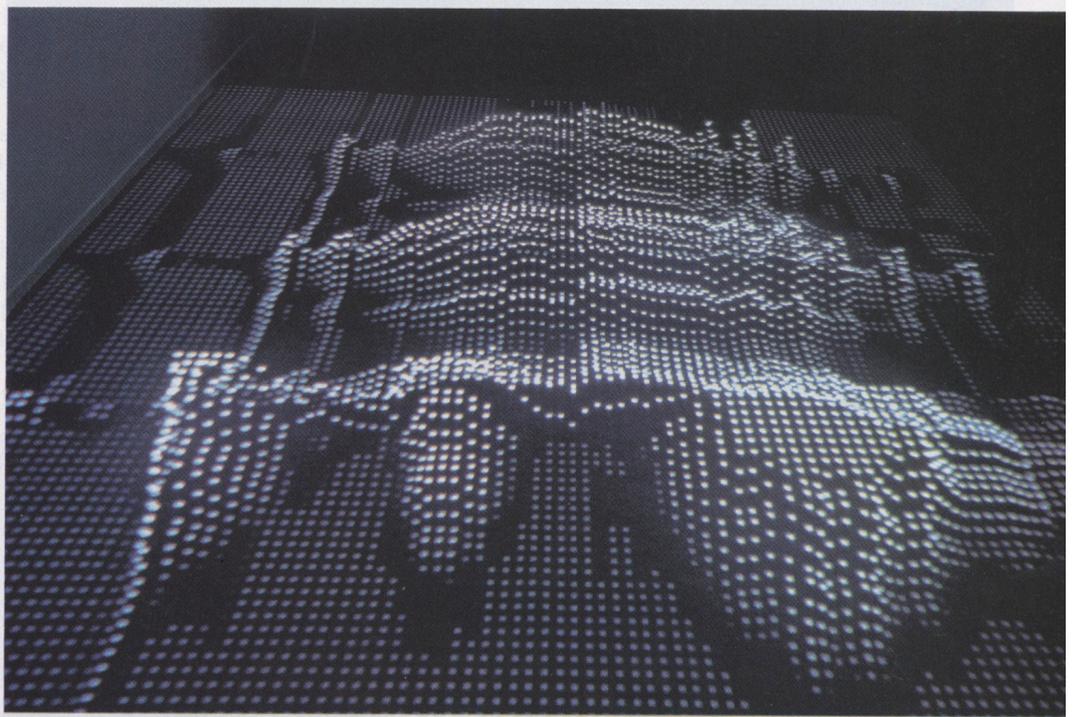
Un art nouveau

L'expression digitale sort de l'ombre. Et trouve son public. Etat des lieux de cette discipline, à l'occasion d'une exposition à l'Espace multimédia Gantner de Bourogne, petite localité du Territoire-de-Belfort

Art et technologie, deux notions antinomiques ? Que nenni ! Les codes informatiques peuvent donner naissance à des œuvres étonnantes, provoquer de puissantes émotions. Il suffit pour s'en convaincre de découvrir « Digital Art Works. The challenges of conservation » (1), la nouvelle exposition de l'Espace multimédia Gantner de Bourgogne. Dirigé par l'énergique Valérie Perrin, ce lieu, qui vient de recevoir l'appellation centre d'art contemporain, est le premier collectionneur d'art numérique en France avec 43 œuvres et 9 000 documents de référence sur le sujet.

Dix œuvres sont ici présentées sur un écran plasma, un PC, un Mac, un écran d'ordinateur géant, une vidéo en 3D ou encore 10 écrans de télévision. Avec « Still Living », d'Antoine Schmitt, pour qui la programmation est « un matériau comme le seraient pour le peintre à la fois le pinceau, le pigment, le liant et le support », le spectateur fait face à trois écrans sur lesquels des graphiques financiers sont en action constante. Les courbes, les camemberts, les abscisses et les ordonnées semblent animés par des forces intrinsèques et proposent un regard critique sur la quantification généralisée induite par le capitalisme. « Je travaille sur les processus systémiques humains », explique l'artiste, l'un des plus primés de l'art numérique. Autre œuvre présentée, l'incredible « OSS/**** » sur CD-Rom, de Jodi. Une fois installé, il brouille totalement l'écran de l'ordi, des fenêtres apparaissent et se referment. On croit à un gros virus, on se retrouve impuissant. Belle métaphore de la dépendance des hommes aux machines.

Défricheur, le centre Gantner pose déjà la question de la conservation des œuvres numériques. Que deviendront ces travaux lorsque les logiciels, les ordinateurs ou les langages de programmation du web avec lesquels ils ont été conçus seront obsolètes ? Peut-on montrer sur un iPad un travail initialement conçu pour un PC ? Mais l'exposition permet également de prendre la mesure de l'inventivité de l'art digital, miroir de notre époque.



Cet art est en marche. Il s'expose d'ailleurs aussi, régulièrement, au centre de création numérique du Cube à Issy-les-Moulineaux, à la Gaîté-Lyrique, à la galerie RX à Paris et chez Digitalart, un centre de promotion parisien des artistes numériques.

Les pionniers comme Fred Forest, avec ses vidéos télévisuelles interactives en circuit fermé, et Miguel Chevalier avec ses serres virtuelles ont fait des algorithmes informatiques leur matière première dès la fin des années 1970. Aujourd'hui, alors que nos vies se déclinent en high-tech, les artistes numériques sortent de l'ombre, même si le marché est toujours balbutiant. « Il n'y a pas encore de cote pour ces arts de l'écran ou arts "écraniques" », confirme Anne-Cécile Worms, la fondatrice de Digitalart. Elle ajoute : « Il faut arrêter de réduire ces talents à l'aspect numérique de leur création. Ce sont des artistes contemporains tout comme ceux qui n'utilisent pas les nouvelles technologies. Tenons-nous en à leurs œuvres ! »

« Le Christ mourant », d'Antoine Schmitt, artiste de la galerie Charlot (2), est l'une des plus émouvantes qui soit. Un Christ en croix grandeur

« Internet Topography »,

du collectif Art of Failure, est la traduction visuelle d'un bug informatique



L'« Angelina » d'Albertine Meunier,

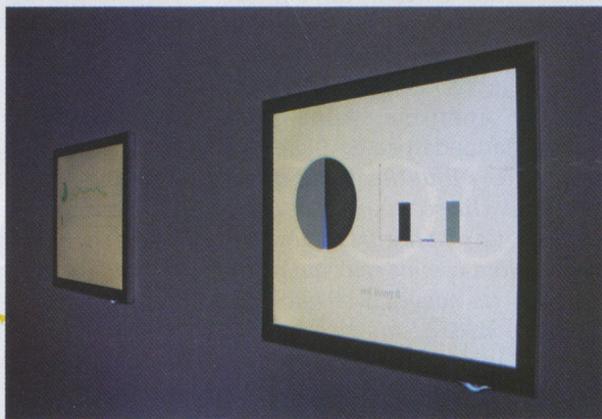
qui se met à danser dès que le mot « ange » est utilisé sur Twitter

nature est programmé pour relever imperceptiblement la tête, tenter de se redresser, ne pas y parvenir puis s'affaisser légèrement et ce, ad vitam aeternam. Le Christ, ici, ne meurt jamais ; sa souffrance est sans fin. Figure impressionnante, autant, par exemple, que le Christ en croix du retable d'Issenheim de Matthias Grünewald (XVI^e siècle). On doit aussi à Schmitt, décidément très doué, l'enchanteur « Pixel blanc », soit la balade aléatoire d'un pixel blanc dans un carré. « Il doit être projeté parce que la lumière projetée fonctionne bien avec le grain du mur et que l'on perçoit mieux mon intention de restituer la découverte de l'inconscient par Freud, décrypte l'artiste. Deux programmes contradictoires animent ce pixel. L'un représente le conscient, l'autre l'inconscient et le second contrecarre souvent le premier dans son trajet, qui n'est jamais le même. » Les créations numériques sont bel et bien organiques. Elles s'inventent souvent sur le Net avec des artistes comme Art of Failure, pseudonyme du duo Nicolas Maignet et Nicolas Montgermont. Dans « Internet Topography », l'une des plus poétiques de leurs installations, ils démontrent comment internet



« **Le Christ mourant** », d'Antoine Schmitt, relève imperceptiblement la tête

crée sa propre matière grâce à la matérialisation visuelle de bugs du réseau. Ainsi, ils envoient un son en temps réel depuis Tokyo jusqu'au lieu de l'exposition. Alors, comme des hologrammes, un tapis fait de lignes blanches ondule dans la salle au fur et à mesure que le son rencontre des erreurs de transmission. « *Nous voulons matérialiser le médium qu'est le son produit par les altérations et les variations de la géographie du réseau* », dit Nicolas Montgermont.



« **Still Living** », des données graphiques en perpétuel mouvement

C'est aussi à partir du réseau conçu comme matériau qu'Albertine Meunier crée ses charmants « Angelino », extraordinaires de sensibilité. Connectée à internet, une petite danseuse dans une bouteille de verre tourne sur elle-même dès que le mot « ange » est mentionné sur Twitter. « *Il y a un prime time de l'ange !*, s'enthousiasme Anne-Cécile Worms, soutien inconditionnel de la créatrice. *Vers 18 heures, à la sortie des bureaux, la danseuse n'arrête pas !* » Comme tous ses « confrères », Albertine Meunier réfute l'appellation d'artiste numérique ou de « Net artiste ». « *Je fais de l'art*, insiste-t-elle. *Internet est juste ma matière de prédilection.* »

« *De l'art et basta !* », s'exclame aussi Miguel Chevalier dont les fleurs fractales, éclatantes, se régénèrent à l'infini. Dans les expositions, les spectateurs deviennent le vent en bougeant devant le mur où sont projetés les végétaux qui se mettent à se balancer gracieusement. L'artiste a trouvé son public. Ce sont des villes, comme Marseille où un jardin virtuel, inspiré de la flore méditerranéenne, se renouvelle sans cesse sur l'une des façades des docks ; c'est le métro d'Oslo mais aussi des particuliers. Pour 25 000 euros, ils peuvent acheter des graines virtuelles qui vont croître et mourir, puis se régénérer. L'œuvre est livrée avec un écran plat, un ordinateur, son code informatique et un certificat d'authenticité. Toujours du même artiste, le livre virtuel de botanique. Des pages, comme autant de tablettes numériques, renferment, d'un côté une plante en mutation constante, de l'autre un générateur de texte fait de morceaux de phrases, de noms, de verbes, d'adjectifs, de proverbes. Et voilà que l'histoire virtuelle de plantes virtuelles s'écrit dans ce drôle d'herbier virtuel dont le prix s'élève à 50 000 euros. Pour faire bonne mesure, de petites « Fractal Flowers » sont aussi disponibles en appli sur iPad et sur iPhone. Il y a fort à parier que les tablettes et les smartphones démocratiseront, dans les années à venir, cet art contemporain qu'est la pratique numérique, au même titre que l'art vidéo en son temps.

COLETTE MAINGUY

(1) Espace Multimédia Gantner, rens. : 03-84-23-59-72. Jusqu'au 28 avril.

(2) 47, rue Charlot, Paris (3^e)