

Nam June Paik.  
*Olympe de Gouges.*  
1989, douze postes de  
télévision en bois et métal,  
douze moniteurs à tubes  
cathodiques couleur,  
un lecteur de DVD,  
tulle et bouquet  
de fleurs synthétiques,  
300 x 200 x 50 cm.  
Musée d'art moderne  
de la Ville de Paris.



**RICHE PRINTEMPS À PARIS POUR LES ARTS NUMÉRIQUES, MARQUÉS PAR UNE GRANDE EXPOSITION AU GRAND PALAIS ET UNE MYRIADE D'ÉVÉNEMENTS PARALLÈLES. VERS UNE SORTIE DE GHETTO?**

PAR CLÉMENT THIBAUT

Une grande exposition sur l'art numérique au Grand Palais ? D'emblée, cela sonne comme une bonne nouvelle. « Le numérique est encore marginalisé, avance Miguel Chevalier, pionnier bien connu de l'art numérique en France et conseiller artistique de l'exposition. Pourtant, il fait partie de notre environnement. L'art numérique doit sortir du champ dans lequel il est encore cantonné que sont les festivals, et se développer davantage dans les musées, les galeries et dans l'espace public. L'exposition *Artistes & Robots* est une nouvelle étape de sa reconnaissance auprès d'un plus large public. L'exposition a été programmée à Paris suite à son grand succès à Astana au Kazakhstan et elle a été étendue — avec le double d'espace, mais surtout avec de nouveaux artistes et de nouvelles approches, comme le corps augmenté et l'intelligence artificielle... »

Comme le souligne Miguel Chevalier, *Artistes & Robots* est une exposition grand public, très didactique. Le parcours est parsemé de vidéos des commissaires Laurence Bertrand Dorléac et Jérôme Neutres explicitant leurs réflexions, l'exposition a son applica-

tion, etc. Trois chapitres séquentent la relation entre artistes et robots — thème que l'on image aisément comme un moyen de ne pas aborder le champ large et assez indéfini de l'art numérique. « La machine à créer » ouvre l'exposition et porte notamment sur les prémisses du genre et les concepts de générativité en interrogeant en creux le statut de l'artiste quand il donne une autonomie croissante à son œuvre — ce qui rappelle une phrase de Nicolas Schöffer, pour qui le rôle d'un artiste n'est pas de « créer une œuvre mais de créer la création ». « L'œuvre programmée » aborde le code, « le robot invisible » et l'idée d'interface, avec



**ARTISTES & ROBOTS**  
GRAND PALAIS, PARIS  
DU 5 AVRIL AU 9 JUILLET 2018  
COMMISSARIAT :  
LAURENCE BERTRAND DORLÉAC  
ET JÉRÔME NEUTRES  
CONSEIL ARTISTIQUE :  
MIGUEL CHEVALIER

# RAGE AGAINST THE ROBOT

Manfred Mohr, Elias Crespín, Pascal Dombis ou Miguel Chevalier. « Le robot s'émancipe » de la question de l'intelligence artificielle, du *deep learning*, et de l'idée selon laquelle le robot pourrait concurrencer l'humain avec Pascal Haudressy, Catherine Ikam et Louis Fléri, Stelarc ou encore ORLAN...

## L'HUMAIN ET LA MACHINE

Au début de l'exposition, dans un extrait du film *What a Way to Go!* (*Madame Croque-maris* dans sa version française, 1964) de John Lee Thompson, on aperçoit un Paul Newman incarnant un artiste à deux doigts de la transe, Larry Flint. Ce dernier, qui vient d'inventer une machine traduisant les sons en peinture, déclare rechercher « la fusion du

monde mécanisé et de l'esprit », c'est-à-dire celle de l'homme avec la machine, ou celle de l'action (robotique) avec la réflexion et la sensation (humanité). L'exaltation de Larry Flint témoigne d'un fait marquant. Une très grande majorité des œuvres de l'exposition ont en commun leur réflexion sur le renouvellement de notre rapport au monde à l'aune des machines. Les robots vont-ils ou peuvent-ils nous remplacer, nous augmenter, comme le prône le transhumanisme, voire nous dépasser et nous utiliser comme dans le film blockbuster *Matrix* (1999)? Pas étonnant de voir ces réflexions émerger dans les années 1960. À l'Ouest, le *First Machine Age* et le Fordisme, déjà bien ancrés dans la société, modifiaient le rapport de l'homme à la machine et de la



Jean Tinguely. *Méta-Matic No. 6*.  
1959, trépied en fer, éléments en tôle,  
roues en bois, courroie en caoutchouc, baguettes  
métalliques, ensemble peint en noir,  
moteur électrique, 51 x 85 x 48 cm.  
Musée Tinguely, Bâle.



So Kanno, Takahiro Yamaguchi.  
*Senseless Drawing Bot*.  
 2011, skateboard RC, structure métallique,  
 double balancier, carte électronique programmable  
 et bombes aérosols, 146 x 60 x 120 cm.

société à la production. À l'Est, le bloc communiste ne souhaitait pas moins que forger un homme nouveau, en symbiose avec la machine. Deux visions prométhéennes du monde, c'est-à-dire considérant que tout projet social est possible en combinant volonté politique et capacités technologiques. Car les robots se lisent dans leur rapport à l'humain. En témoigne l'omniprésence du corps dans l'exposition. Avec Stelarc par exemple, qui avec sa performance *Re-Wired/Re-Mixed* (2016) a porté plusieurs jours durant un bras « exoskeleton » contrôlé par les spectateurs *via* une interface tactile et a vécu à travers les yeux et les oreilles de deux personnes grâce à des capteurs connectés à Internet. En témoigne aussi l'humanoïde d'ORLAN ou *Brain* (2009) de Pascal Haudressy, le modèle 3D d'un cerveau duquel il a tiré une *loop* en équilibre instable, où l'objet/sujet en lévitation tourne sur lui-même, animé d'une douce respiration et traversé de spasmes, de *glitches*.

Il y a aussi des robots qui singent les performances humaines. La danse d'abord, avec le robot danseur spatiodynamique et cybernétique *CYSP I* (1956) de Schöffer ou le ballet du grappin hydraulique d'Arcangelo Sassolino. Des robots dessinateurs aussi, ceux de Tinguely ou de Patrick Tesset qui sur leurs tables d'écolier reproduisent avec un bras robotique et une caméra un modèle placé devant eux. *Senseless Drawing Bot* (2011) aussi, de So Kanno et Takahiro Yamaguchi, une machine à graffer auto-générative – même si du graffiti, on n'a gardé que l'outil le plus emblématique, le *spray can*. Les robots vont-ils remplacer l'humain ? Pas encore. Ils ne sont pas intelligents, et ne savent pas créer par eux-mêmes. Les programmes leur permettent de réaliser des tâches, leur *database* sert d'imagination. « L'intelligence artificielle, très pointue dans certains domaines d'application bien précis, n'est pas encore intelligente dans le sens fort du terme, explique Miguel Chevalier. L'intelligence artificielle

## UNE GRANDE SAISON DU NUMÉRIQUE

Malgré la pluie qui va et vient, c'est un printemps au beau fixe pour l'art numérique à Paris. En plus d'*Artistes & Robots* au Grand Palais, une foule d'événements et d'expositions dévoilent les travaux d'artistes de plus en plus intégrés dans les circuits de légitimité de l'art contemporain. Tant mieux, puisque la distinction entre les deux a tendance à diminuer. Tant et si bien que Dominique Moulon préfère depuis longtemps parler du « coefficient numérique de l'art » plutôt que d'art numérique, notion qui perd peu à peu de sa substance. D'ailleurs, le critique et commissaire d'exposition vient de publier un essai, *L'Art au-delà du digital*, tiré de sa thèse, afin d'ouvrir nos considérations sur le thème. Une lecture indispensable pour les aficionados.

En parallèle, le Centre Pompidou-Metz vient de montrer *Dumb Type. Actions + Réflexions*. Il s'agit de la première exposition monographique d'ampleur sur le collectif japonais, à l'origine d'un théâtre expérimental sur la surenchère de théâtralité et d'artifices dans le Japon des années 1980 en utilisant dans ses *shows* une interdisciplinarité totale, où s'imbriquent le spectacle vivant et l'installation multimédia. Le Maif Social Club à Paris propose jusqu'en août un programme sur le thème de l'intelligence artificielle, avec une exposition, *Attention Intelligences!*, des performances et des ateliers. Pour les commissaires, Chloé Tournier et David Berbain, « nous utilisons volontiers le doux oxymore d'Intelligence Artificielle, là où il serait peut-être plus juste de parler d'Informatique avancée ». Intéressant décalage sémantique.

La galerie Denise René accueillait jusqu'au 12 mai une exposition consacrée à Elias Crespín, également présent dans *Artistes & Robots* et qui pour sa seconde exposition personnelle à la galerie a produit une série de sculptures mobiles récentes dont le mouvement est programmé informatiquement. Superbe ballet de formes géométriques, dans une recherche qui concerne la forme, l'espace, le mouvement, le temps et la couleur. *V.I.E. Video Image Evolution* inaugure la nouvelle Galerie W Landau rue du Grenier-Saint-Lazare : autour de Nam June Paik, les galéristes ont regroupé Catherine Ikam & Louis Fléri, Bill Viola et Eduardo Gil. Et puis teamLab, enfin. Le collectif présente à la Villette une installation immersive et interactive d'envergure. Le projet ? La réalisation d'un « organisme numérique vivant qui produit sans cesse de nouvelles images en rupture totale avec notre quotidien, pour un dépaysement onirique ». ■

***Attention Intelligences !* Maif Social Club, Paris.  
Du 18 mai au 2 août 2018**

***TeamLab. Au-delà des limites.* Grande Halle de  
La Villette, Paris. Du 15 mai au 9 septembre 2018**

À lire : *L'Art au-delà du digital*. Dominique Moulon.  
Nouvelles éditions Scala – 25 €



l'est quand on la nourrit avec de la *data*. » Pascal Dombis, de son côté, avec son œuvre *SpamScape* (2012), rend tangible la prolifération des spams. « Les spams sont des messages textuels envoyés par des robots, des centaines de millions par jour et essentiellement lus par les machines qui essaient de détecter s'ils ont été réalisés par des robots ou par des hommes. Les machines essaient donc de se faire

passer pour des êtres humains et utilisent des techniques que l'on retrouvait dans les avant-gardes historiques : le doublement des caractères, l'inversion des lettres, le cut-up. Énormément de spams

teamLab.  
*Walk, Walk Search, Deviate, Reunite*.  
2018, installation digitale interactive,  
son : Hideaki Takahashi, voix : Y.Fukuoka, Y.Tanaka.



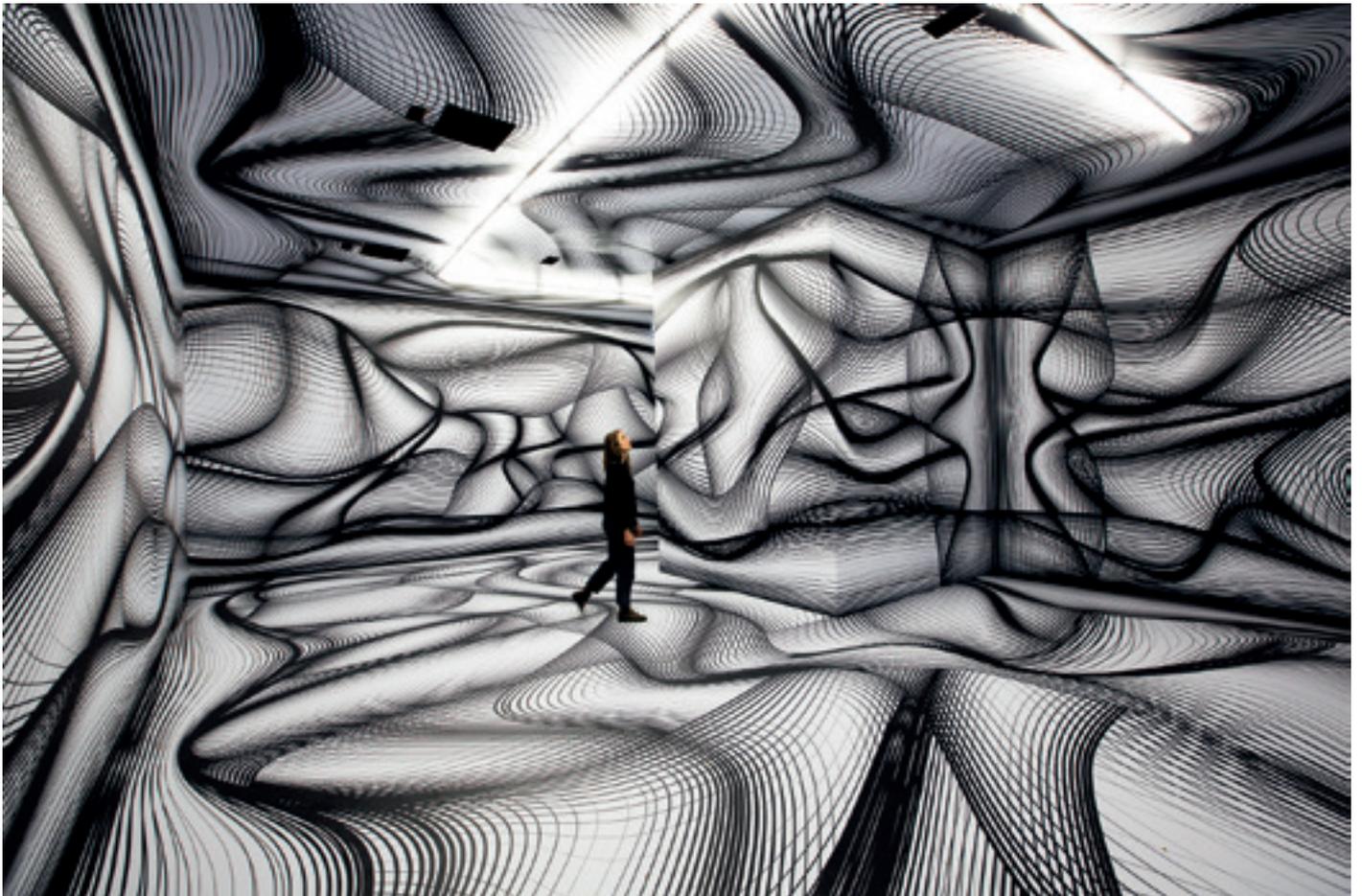
réutilisent des phrases de Philip K. Dick, de Victor Hugo... Des phrases cachées pour l'utilisateur, mais que les robots perçoivent. Il y a donc une intense production textuelle, réalisée par des robots, qui nous échappe complètement. »

Des relations de l'humain à la machine, il y en a d'autres. L'interactivité figure en bonne place, avec les délicats *Pissenlits* (1990-2017) d'Edmond Couchot et Michel Bret qui, quand on souffle à travers un micro, voient leurs akènes s'envoler, mais aussi les œuvres de Mignonneau et Sommerer, Memo Akten ou Miguel Chevalier. L'immersion enfin, puisque le numérique permet de jouer sur des jeux d'échelles.

## HISTOIRE ET POP CULTURE

À travers *Artistes & Robots* se perçoit l'attention particulière qu'ont eue les commissaires à prouver que l'art numérique n'est pas l'apanage du XXI<sup>e</sup> siècle, qu'il s'inscrit dans une généalogie déjà longue. Nicolas Schöffer, les *Méta-matics* de Jean Tinguely qui ont ouvert la voie à l'auto-générativité, mais aussi Vera Molnar, Nam June Paik... L'art numérique a une histoire vieille de plus de soixante ans.

Manfred Mohr, un autre pionnier du genre, présente *Cubic Limit* (1973-74), un film algorithmique généré par ordinateur et *P-200-E* (1977), des dessins algorithmiques réalisés au traceur. « Dès 1969, j'ai commencé à m'intéresser à l'ordinateur, à créer des programmes, se remémore-t-il. Je viens de la musique, du jazz, et je souhaitais trouver un système graphique proche de l'instrument de musique. J'ai donc utilisé le cube et le code, en cherchant à réaliser des images sémiotiques. À l'époque, nous travaillions avec une table traçante et l'écran ne servait qu'à voir les instructions. J'utilisais les ordinateurs de la Météorologie nationale, la nuit, en créant mes programmes le jour. Si je commettais une erreur, il fallait tout recommencer. C'était un cauchemar ! Avec le temps, les choses sont devenues plus simples et nous avons pu complexifier notre travail. » D'ailleurs, de la même manière, Miguel Chevalier a commencé ses travaux dans un laboratoire de recherche du CNRS, en convainquant ses membres de lui donner accès à un ordinateur quelques heures pendant la nuit. Une autre époque...

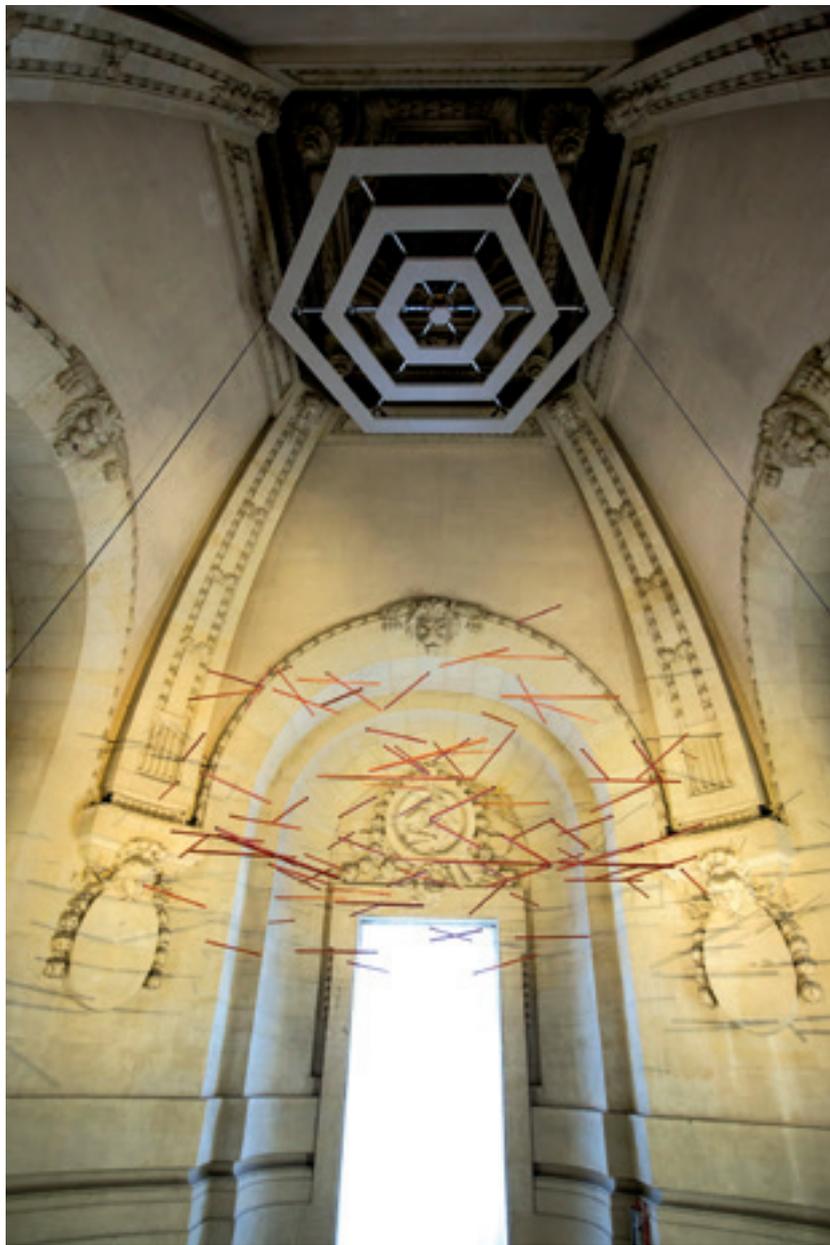


Deuxième point, les commissaires semblent avoir voulu souligner l'enracinement profond de ces idées et de ces formes dans la pop culture. L'exposition est émaillée d'extraits de films, de clips et de citations, de Philip K. Dick aux Daft Punk, d'Isaac Asimov à William Gibson. Souvent, les artistes numériques ont été accusés d'être enfermés dans leurs pratiques technologiques, cela leur donne un peu d'air.

## LUDIQUE ET FI DU POLITIQUE

Toutes les œuvres de l'exposition, en montrant les spécificités du médium numérique, l'interactivité et la générativité, suscitent des interrogations neuves. Sur la place de l'artiste dans le processus créatif, sur l'œuvre d'art et ses limites (qui avec la générativité n'en a plus ni dans le temps ni dans les formes) ou le fait qu'elle soit adaptable de plus en plus finement à son environnement avec le *deep learning*... Mais tout cela dans un champ qui ne sort pas, ou si peu, de l'esthétique, voire du ludique. C'est amusant de voir sa silhouette se former dans un essaim de mouches (Christia Sommerer et Laurent Mignonneau, *Portait on the Fly*, 2015), de voir son visage se transformer en matière picturale, presque abstraite (Memo Akten, *Learning to See: Learning to dream*, 2017), mais qu'en est-il du projet de société véhiculé par ces technologies ?

*Artistes & Robots* témoigne de nouvelles problématiques, certes, mais manque tout un pan de la création numérique, le plus politique — et peut-être le plus intéressant. Rafael Lozano-Hemmer a utilisé les principes dévoilés dans l'exposition, mais pour révéler le fonctionnement et la précision des systèmes de surveillance (*Zoom Pavilion*, 2015); Heather Dewey-Hagborg, une hackeuse biologique, a réalisé des impressions 3D du portrait (probable) de quidams à partir de leur ADN trouvé dans la rue, et met ainsi en garde contre le trafic de l'information génétique (*Stranger Visions*, 2014)! Mediengruppe Bitnik aussi avec des programmes faisant des emplettes au hasard sur le *darknet* et permettant d'incarner ce qui relève du fantasme pour une partie de la population, d'une zone grise pour l'autre (*Random Darknet Shopper*, 2015). Trois exemples parmi tant d'autres, mais qui révèlent à quel point les artistes employant les nouvelles technologies comptent aussi par leur portée analytique, voire critique. Leurs créations, même si elles peuvent faire frissonner, sont celles d'artistes, donc ne représentent aucun danger pour



Elias Crespin. *Grand HexaNet*.  
2018, 90 cylindres d'aluminium  
anodisé, nylon, moteurs, interface  
électronique, 4,395 x 5,025 m.

la population, contrairement aux entités malveillantes qui pourraient les employer — et les emploient déjà, comme on peut assister en Chine au développement de la surveillance généralisée et de l'évaluation des citoyens. C'est dommage qu'un événement comme celui-ci, adressé au grand public, omette un pan entier de la création assistée par les robots. Cela donne une exposition au ludisme assumé, qui manque le projet de tisser des liens profonds avec la société, de générer une portée critique. ■

Peter Kogler. *Sans titre*.  
2018, impression digitale sur vinyle,  
dimensions variables, vue de l'installation  
dans l'exposition *Artistes & Robots*,  
Grand Palais, Paris.