

Arts numériques, nouveaux horizons ?

PAR CLÉMENT THIBAUT

Les artistes du numérique et leurs commentateurs, ces temps-ci, paraissent redéfinir les rapports que leur discipline entretient avec la technologie, l'histoire (notamment de l'art) ou plus généralement la société.

Dans l'un des hangars de la Friche de la Belle de Mai, dans la cité phocéenne, il était possible, ces dernières semaines, de contempler le Soleil se coucher sur Mars. Le film, signé Félicie d'Estienne d'Orves, était réalisé à partir d'images tirées des sondes de la NASA, et accompagné de la musique mystique d'Éliane Radigue. Pur moment de beauté, simplicité du dispositif et de l'idée – sûrement pas de sa mise en œuvre. Un écart, un simple écart, mais qui nous mettait face à notre condition ter-



restre, comme pour rendre visible ce qui ne l'est pas, mais bientôt le sera. Avec les projets de colonisation de Mars, de la Lune, il est probable que ces écarts deviennent, à terme, la norme... En 2017, Eduardo Kac avait développé en collaboration avec Thomas Pesquet un projet mis en œuvre dans la station spatiale internationale, à la fois sculptural et poétique, qui posait la question du devenir de l'esthétique et de la production artistique dans des milieux débarrassés de la gravité terrestre.

Révélation et verticalité du regard

Chez les artistes numériques, il y a quelque chose de l'ordre de la révélation qui se joue ces derniers temps. Les technologies ont progressivement transformé notre vision du monde, devenue verticale et ubiquiste. C'est à travers un regard médié par des machines, certes, mais à l'instar de Félicie d'Estienne d'Orves, il est aujourd'hui possible de dévoiler l'invisible – ou le caché. Cette pièce était montrée dans le cadre d'une nouvelle biennale qui s'est tenue à Marseille et Aix-en-Provence, *Chroniques*. Le thème de

Géraud Soulhiol. *Territoires recomposés*. 2018, collages numériques, impressions numériques sur dos bleu découpées et contre-collées au mur, dimensions variables. Vue de l'exposition *Il était une fois le territoire*, Centre d'Art et de Photographie, Lectoure, 2018. Courtesy galerie 22,48 m².



cette première édition, convaincante, et qui s'est décliné sur une dizaine de lieux, était celui de la lévitation, et justement de son corollaire, la verticalité du regard. Les expositions convoquaient à la fois l'idée de pesanteur, par exemple à travers la performance « en lévitation » de Lawrence Malstaf, du paysage inversé, sans faire l'impasse sur de nombreux commentaires politiques – à travers de multiples représentations du territoire, la reprise de l'imagerie et la condamnation des drones ou l'examen largement critique de Google Maps et des technologies de géolocalisation... L'installation vidéo de Nicolas Maigret *War Zone*, reconstituant minutieusement avec Google Earth les trajectoires de missiles utilisés lors de conflits passés (comme le lancement des V2 nazis sur Londres...), donne des frissons.

Masaki Fujihata.
Morel's Panorama.
2003, dispositif interactif,
dimensions variables.

Exit dans ce cadre les formes hyperpolitisées des années 1990 et les collectifs militants de net.artistes (Mongrel, VNS Matrix, Mendi + Keith Obadike...) qui employaient un nouveau canal de communication pour court-circuiter les anciens. L'heure est à l'institutionnalisation et à la recherche de légitimités plus consensuelles. Mais dans un monde dont la marche est autant technologique que politique, les arts numériques ont des voix alternatives à faire entendre. Par leur nature hybride, ils ont la capacité d'exprimer et de représenter le devenir d'un monde complexe, de refléter ses trajectoires, d'incarner ses problématiques. L'excellent projet du collectif Quadrature, *Satelliten*, une carte d'atlas sur laquelle un petit robot trace en temps réel la trajectoire des satellites qui passent au-dessus du territoire représenté, est exemplaire à ce titre. Les images du pouvoir tendent à disparaître, à glisser derrière le mur du visible. Elles sortent de la gravité, du poids, du massif. Le règne est à l'immatériel, ou plus exactement à l'invisible et au dissimulé – des satellites aux *data centers* des géants du Net. L'art numérique révèle, il permet de faire émerger la conscience, ouvrant à une sorte d'épiphanie immnente et politique.

Entrer dans l'histoire

Les technologies ne sont plus vues à travers le seul prisme de leur technicité, comme cela a longtemps été le cas. D'ailleurs, hormis des personnalités comme Amy Karle, une bio-artiste dont le travail sera bientôt présenté au Centre Pompidou et qui cultive des tissus organiques, tend parfois vers le *machine learning* et croit à l'augmentation de l'homme par la machine, la technophilie longtemps caractéristique des artistes numériques laisse place à des visions plus nuancées. En 2018, le plus grand festival du genre, Ars Electronica à Linz en Autriche, avait pour thème *Error – The Art of Imperfection*,





David Spriggs. *Vision*.
2009, installation lumineuse.
Courtesy de l'artiste.

et actait le fait que les citoyens ont « le sentiment d'avoir été dépouillés de leur souveraineté sur leurs données et leur vie privée », tout en appelant au développement d'une « intelligence sociale ». *Digitale défiance*, le thème de la quatorzième édition de Gamerz, un autre festival à Marseille et Aix-en-Provence qui s'est tenu en novembre et décembre derniers, n'est pas plus équivoque. Les expositions proposaient de s'émanciper de visions techno-centrées pour s'interroger sur les effets de la technologie sur les sociétés, comme *Master / Slave* de Quentin Destieu fustigeant le techno-libéralisme et la société du contrôle...

De fait, l'art numérique demeure une émergence, relevant à la fois de la technologie et de l'art, un aspect hybride qui le fait tendre tantôt vers l'un, tantôt vers l'autre – des points de vue intellectuel, économique et institutionnel. Ces dernières années, les débats avaient plutôt penché du côté technologique, particulièrement sur la complexe conservation des arts numériques, et en creux leur impossibilité (probable) à entrer dans l'histoire en gardant leur intégrité matérielle. Le grand

ZKM de Karlsruhe a ainsi mené entre 2010 et 2013 un projet de recherche internationale sur la conservation, agrémenté d'une impressionnante publication de près de 700 pages, et son directeur, Peter Weibel, s'est mis à acheter tous les écrans cathodiques qu'il trouvait. Au cas où... Mais le débat s'est déporté. On commence maintenant à historiciser l'art numérique : *Artistes et Robots* il y a peu au Grand Palais à Paris, et surtout le ZKM, encore, qui montre depuis l'été 2018 l'exposition *Art in Motion. 100 Masterpieces with and through Media*. Celle-ci décline la notion de chef-d'œuvre pour les nouveaux médias et à travers elle, l'idée d'un art numérique « classique », expression qui aurait sonné comme un oxymore il y a encore peu. L'exposition est supportée par la Pace Gallery, ce qui en dit également long sur l'intérêt croissant des galeries multinationales pour la question. D'ailleurs, *Art in Motion* n'annonce rien de moins que les nouveaux médias représentent « la principale innovation dans les arts des XX^e et XXI^e siècles ».

Et ce n'est pas fini... L'interactivité, en art, n'en est qu'à ses balbutiements. Depuis l'intuition géniale des *Pissenlits* (1998) d'Edmond Couchot et de Michel Bret – des pissenlits projetés sur un écran dont les ombelles s'envolent quand on souffle dans un micro –, on n'a pas vu, ou si peu, d'œuvres qui ne soient pas interactives juste pour l'être. C'est confondre le moyen et le but, l'interactivité est un outil, pas une fin en soi. Mais avec le développement de la 5G, des technologies empathiques ou du *machine learning*, l'ordinateur quantique, il y aura certes de virulents débats sur l'application de ces technologies, mais aussi d'immenses territoires à explorer, notamment en ce qui a trait à l'interactivité. ■

À voir

Art in Motion. 100 Masterpieces with and through Media
ZKM, Karlsruhe
Du 14 juillet 2018 au 10 février 2019

Mirage Festival 7^e édition. Turbulences
Les Subsistances, Lyon
Du 3 au 7 avril 2019