

ART DE VIVRE

Du pinceau à la souris

Déjà, à la fin des années 80, des artistes s'étaient convertis au numérique. En France, si les créateurs se mettent de plus en plus aux nouvelles technologies, les institutions peinent à franchir ce cap.

On les a longtemps perçus comme hermétiques, refermés sur une technologie complexe et inintelligible. À l'image des débuts de la vidéo – et à l'exception d'une poignée d'artistes comme Philippe Parreno –, les arts numériques ont eu du mal à émerger. Qu'en est-il aujourd'hui ? Côté public, les nouvelles technologies se démocratisent. Côté artistes, les démonstrations purement technologiques sont en recul. Un équilibre se crée.

Net-art, œuvres génératives (évoluant toutes seules) ou interactives (évoluant par l'intervention du spectateur), installations immersives (plongeant l'utilisateur dans une atmosphère particulière)... le champ est large. Mais, pour Stéphane Maguet, directeur de la galerie Nume-

sculptures, « 2067 », permet d'envoyer un e-mail dans le futur. Le principe est simple mais offre une nouvelle relation au moyen de communication. « *L'utilisateur modifie son comportement habituel, indique l'artiste. Il prend son temps, pèse ses mots. Du côté de celui qui est averti qu'il recevra un message en 2067, il se crée une attente, un désir.* » Mais à peine le projet lancé que l'artiste poursuit déjà d'autres pistes, fasciné par les modifications du rapport à l'autre générées par les nouveaux médias. « *On passe de plus en plus de temps de notre vie sur Internet, indique-t-il. On y dépose des bouts de soi. Le réseau les emmagasine, prend corps et développe une mémoire personnelle.* »

« NET-REPORTER »

L'Italien Marco Cadioli envisage, lui aussi, Internet comme un vaste terrain d'exploration. Depuis quatre ans, il sillonne la toile en « *Net-reporter* ». Sa dernière série de « *web-photos* » (des captures d'écran) est consacrée à « *Second Life* », le jeu phénoménal dans lequel plus de 2 millions de personnes mènent une vie parallèle. Son précédent reportage s'intéressait aux jeux de guerre en ligne. Comme il l'indique en introduction : « *Ces photos ressemblent dramatiquement à de vraies photos de guerre, de la même façon que les vraies photos de guerre ressemblent à des jeux vidéo.* »

Le dynamisme existe bel et bien du côté des artistes. En revanche, les institutions et galeries françaises hésitent à s'aventurer du côté des arts numériques. Des questions déjà soulevées par l'art performatif demeurent, notamment sur la commercialisation de l'œuvre. Qu'achète le collectionneur ? Un programme ? Un CD ? Quelle est la valeur d'une œuvre dont la copie est identique à l'originale ? De plus en plus, l'édition limitée prévaut. Parfois aussi les objets dérivés. David Maguet insiste sur l'importance de la scénographie. De façon à ce qu'on se rapproche



PHOTOS: GALERIE NUMERISCAUSA



riscausa, spécialisée dans ce domaine, « *l'art numérique stricto sensu n'existe pas* ». Et d'insister sur le fait que « *la technologie ne rendra jamais compte d'une œuvre. C'est son contenu qui fait sens* ». Antoine Schmitt, un des artistes français qu'il représente et dont l'installation « *Still Living* » vient d'être primée au festival Transmediale de Berlin, partage cet avis. L'une de ses œuvres, la projection de l'image numérique d'un *Christ mourant* qui se contorsionne à l'infini, renvoie à toute une tradition de l'histoire de l'art. Et lorsqu'il présente une de ses œuvres emblématiques, *le Pixel blanc*, il insiste pour qu'elle soit projetée sur un mur brut et non sur un écran d'ordinateur, pour « *jouer sur la confrontation entre le symbolique et le réel* ».

UN E-MAIL DANS LE FUTUR

Pour sa part, l'artiste David Guez s'intéresse aux possibilités d'Internet. En 1996, il créait le « *Livre des liens* » qui correspondait peu ou prou au système du blog actuel. En 1999, il mettait en place « *TVart.net* » qui sur trois ans a accumulé 500 documents vidéos et multimédia. Un YouTube avant l'heure. L'une de ses dernières

plus d'un « *tableau vivant* » que d'un écran relié à un ordinateur sur lequel tournerait un DVD. Quand aux installations, elles doivent être « *aussi simples à faire fonctionner qu'une lampe* ».

Les pays anglo-saxons ont dépassé ces inquiétudes. New York a déjà eu sa grande rétrospective sur les arts numériques, « *Digital Avant-Garde* », en 2004, et les sites consacrés au Net-art du Whitney Museum ou de la Tate Modern de Londres sont très actifs depuis plusieurs années. En France, celui du Centre Pompidou est laissé en jachère. « *Ce sont les milieux associatifs et les festivals qui prennent des risques*, souligne Stéphane Maguet. *Quant aux fonds, il est plus efficace d'aller les chercher du côté du privé. Comme la banque LCL qui a projeté une œuvre de Miguel Chevalier sur sa façade des Champs-Élysées.* » Il reste pourtant confiant en voyant se profiler la nouvelle génération de collectionneurs ou en constatant le succès des Nuits blanches à Paris. « *Bientôt les arts numériques ne seront plus considérés comme tels, ajoute-t-il, mais simplement comme de l'art contemporain utilisant de la technologie.* »

OLIVIER LE FLOCH

Ci-dessus : « *Surnatures* » de Miguel Chevalier, 2007. Projection sur une façade des Champs-Élysées.

Ci-contre : « *Pissenlit* » d'Edmond Couchot et Michel Bret.

Ci-dessous : « *Rom* », de Grégory Chatonsky, 2003.

EN SAVOIR PLUS

ARTISTES ET COLLECTIFS
Marco Cadioli : www.internetlandscape.it
David Guez : www.guez.org
Numeriscausa : www.numeriscausa.com
Antoine Schmitt : www.gratin.org
www.incident.net

INSTITUTIONS
www.lefresnoy.net
www.lesiteducube.com
www.guggenheim.org/internetart
<http://artport.whitney.org>
www.tate.org.uk/netart
www.fondation-langlois.org

INFORMATION SUR LES ARTS NUMÉRIQUES
www.synesthesie.com/
<http://rhizome.org>

À LIRE

« *L'Art des nouveaux médias* », de Mark Tribe et Reena Jana (Taschen).

