

LES GRANDES INSTITUTIONS MUSÉALES, EN FRANCE, SEMBLENT ENCORE PEU PRÉOCCUPÉES PAR L'INTRUSION DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES DANS L'ART. QUELQUES GALERIES PARISIENNES TENTENT POURTANT DE METTRE EN AVANT LES CRÉATIONS D'ARTISTES USANT DE CES MÊMES TECHNOLOGIES. ET C'EST AU SEIN DE FESTIVALS QUE LE PUBLIC PEUT SE CONFRONTER, DEPUIS UNE QUINZAINE D'ANNÉES, À DES ŒUVRES D'ART NUMÉRIQUE. MAIS QU'EN EST-IL OUTRE-ATLANTIQUE, ET PLUS PRÉCISEMENT À NEW YORK ?

Un instantané des arts numériques à New York

Jamais, dans ces colonnes, je n'écris en employant la première personne du singulier, sans doute pour garder cette distance nécessaire à tout journaliste. Mais ici, j'y suis contraint. Du 10 au 17 avril dernier, j'étais à New York avec pour objectif de dresser un instantané des arts numériques dans cette ville, à ce moment précis.

Du MoMA au New Museum

En ce mois d'avril, le Museum of Modern Art (MoMA) est encore fermé pour cause de rénovation,

mais il organise plusieurs expositions au P.S.1 (Contemporary Art Center), dans le Queens. Parmi les nombreuses installations, peintures et vidéos, aucune œuvre ne peut être qualifiée de numérique !

Le New Museum of Contemporary Art, quant à lui, se situe dans Soho et offre, dans son sous-sol, un espace dédié aux nouveaux médias nommé le Zenith Media Lounge. Dans une relative pénombre, on peut y visionner les DVD de la collection "Point of View : An Anthology of

the Moving Image". En regroupant les travaux et interviews de onze artistes appartenant à différentes générations dont Douglas Gordon, Gary Hill, Pierre Huyghe et Pipilotti Rist, cette collection constitue un véritable outil de recherche. Mais qu'est-ce qui peut, aujourd'hui, inciter le public à aller regarder des DVD dans un musée, hormis le prix de cette collection (\$ 1 020) ? Depuis quelques mois, le New Museum assume aussi un rôle important pour ceux qui s'interrogent sur les technologies dans l'art puisqu'il héberge dans ses murs les responsables du serveur rhizome.org. Fondé en 1996, ce site regorge d'informations relatives aux nouveaux médias. Le terme "rhizome" fait largement référence aux recherches

Cory Arcangel, Super Mario Clouds (installation multimédia).



Brody Condon, Joan Leandre et Anne-Marie Schleiner, *Velvet-Strike* (jeu vidéo).

Adresses Web

- ps1.org
- newmuseum.org
- rhizome.org
- whitney.org
- whitneybiennial.com
- neen.org
- learningtoloveyou more.com
- harrellfletcher.com
- mirandajuly.com
- flong.com
- opensorcery.net/velvet-strike
- beigerecords.com/cory
- guggenheim.org
- fondation-langlois.org
- variablemedia.net
- jetsetwillyjodi.org
- numeral.com
- maryflanagan.com
- thekitchen.org
- harvestworks.org
- location1.org
- eyebeam.org
- aec.at
- ammi.org
- postmastersart.com
- bitforms.com
- geringgallery.com
- u-c-u.com
- pauljohnson.com

de Gilles Deleuze et Felix Guattari qui, dans l'ouvrage *Mille Plateaux*, en usaient pour définir les réseaux non hiérarchiques.

LA BIENNALE DU WHITNEY MUSEUM

Ce printemps 2004 est l'époque de la biennale au Whitney Museum et toutes les informations concernant cet événement sont accessibles sur whitney.org. Une autre adresse, whitneybiennial.com, pourrait laisser penser qu'il s'agit du site officiel, mais il n'en est rien : c'est en effet l'artiste Miltos Manetas qui a déposé ce nom de domaine pour inviter sur ce site des artistes à exposer leurs travaux "Neen" en ligne, au moment de la biennale, comme cela a déjà été le cas en 2002. La culture "Neen", selon Miltos Manetas, n'est autre qu'un état d'esprit. *"Des artistes comme Lucio Fontana qui faisait de la peinture en entaillant simplement la toile étaient Neen*

avant Neen", explique-t-il. Cette attitude qui procède du détournement participe de ce que l'on nomme les "médias tactiques". Mais revenons à la biennale officielle qui, sur la centaine d'œuvres d'artistes ou de collectifs exposées cette année, ne présentait que quatre travaux faisant réellement appel aux technologies du numérique, dont deux en ligne !

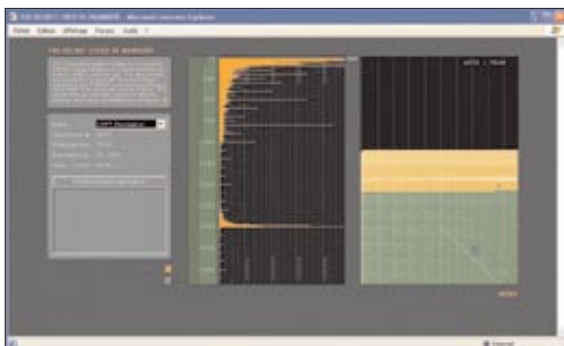
DES ŒUVRES EN LIGNE...

"Learning to love you more" est un site participatif que l'on doit à l'association des artistes Harrell Fletcher et Miranda July. Ces derniers y proposent des missions telles que "prendre une photographie du soleil" (#27) ou "réaliser une réplique, en papier, de votre lit" (#16). Ces artistes invitent tout un chacun à collaborer à cette aventure collective en envoyant, par e-mail, le fichier numérique du défi relevé. "The secret lives of numbers", de

Golan Levin, est également présenté sur Internet. Il s'agit d'un applet Java qui permet de visualiser la popularité de certains nombres se situant entre zéro et un million. Ainsi, 911, 1 492, 68 040... sont plus fréquemment utilisés que d'autres, parce qu'ils sont associés à une marque, évoquent une date historique ou nomment un composant électronique... L'instantané numérique d'une conscience collective qui résulte de cette recherche exhaustive et empirique n'est autre, selon l'artiste, qu'un reflet de notre culture.

... AUX JEUX VIDÉO DÉTOURNÉS

Deux des travaux présentés à la biennale constituaient des détournements de jeux vidéo. Parmi eux, "Velvet-Strike" était présenté sur deux écrans : l'un affichait le site des artistes Brody Condon, Joan Leandre et Anne-Marie Schleiner, tandis que l'autre était dédié au célèbre



DE GAUCHE À DROITE : Golan Levin, *The secret lives of numbers* (site Internet), Harrell Fletcher et Miranda July, *Learning to love you more* (site Internet).



EN HAUT : Cory Arcangel, *I shot Andy Warhol* (jeu vidéo) - CI-DESSOUS : JÓDI, *Jet Set Willy variations* (jeu vidéo).

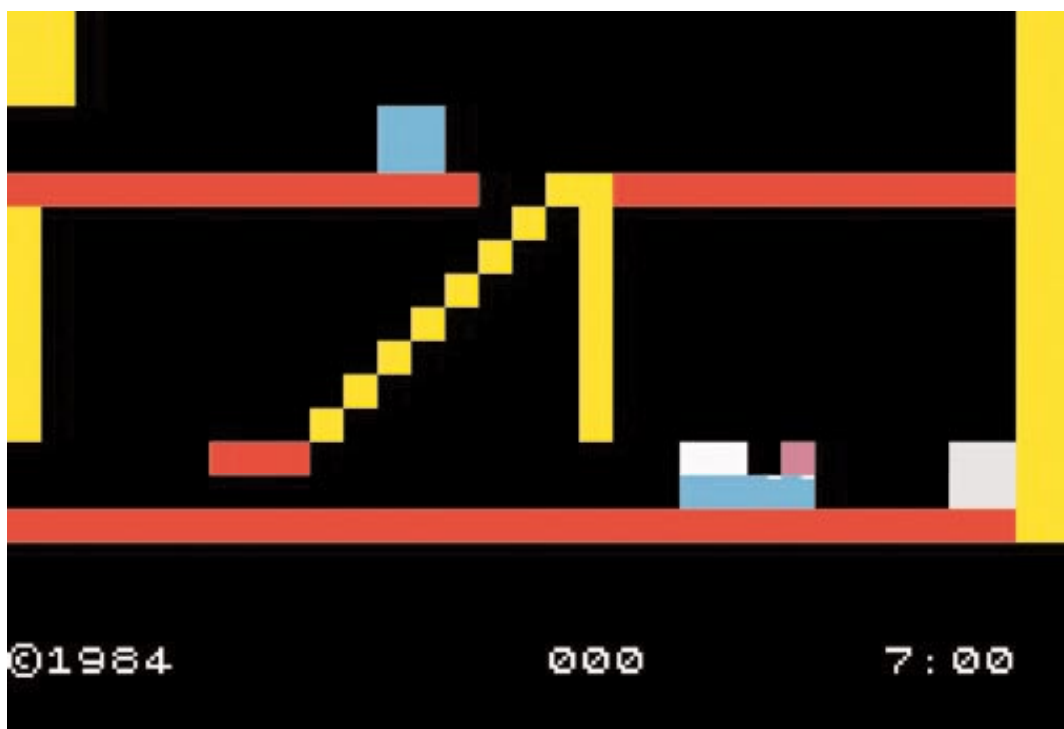
Mod en ligne, du jeu vidéo Half-Life, nommé Counter-Strike. A l'aide de leur site Web, ces artistes invitent les joueurs appartenant à des clans terroristes ou antiterroristes à concevoir des graffitis contre la guerre. Les images créées sont ensuite converties en un format de fichier compatible avec l'application Counter-Strike, puis téléchargeables sur le site Velvet-Strike. Dès lors qu'elles sont enregistrées dans un répertoire précis, le joueur peut les projeter sur les sols, murs et plafonds de

l'espace virtuel du jeu en ligne. Cette appropriation est l'une des réactions à la politique anti-terroriste de George Bush. Le pouvoir du jeu vidéo semble ici avoir remplacé celui des fleurs. "Super Mario clouds" est un autre détournement signé Cory Arcangel. Tel un hacker, celui-ci explique sur son site Web comment modifier la cartouche Nintendo du jeu Super Mario Brothers. Sur les murs du Whitney Museum, il ne reste plus que quelques nuages blancs qui, lentement, dans le silence, évo-

luent sur un bleu azur. Quoi de plus naturel, dans ce musée d'art américain, que d'exposer la représentation d'un ciel bleu dont le calme pourrait évoquer les paysages d'un Thomas Eakins !

LE MUSÉE GUGGENHEIM

La Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie s'est associée au musée Guggenheim pour organiser l'exposition "Seeing Double : Emulation in theory and practice" et publier l'étude - téléchargeable sur le site variable-media.net - "L'approche des médias variables : la permanence par le changement". Cette exposition est l'occasion, pour les trois commissaires, de poser les bases théoriques d'une réflexion concernant la conservation et la monstration des œuvres d'art électroniques. A l'instar de "I shot Andy Warhol" de Cory Arcangel, il est en effet des œuvres qui se doivent d'être présentées sur des machines spécifiques. L'obsolescence du revolver avec lequel le public tire sur l'icône d'Andy Warhol lorsqu'elle apparaît furtivement à l'écran participe des codes esthétiques installés par l'artiste. D'autres travaux, en revanche, peuvent être visualisés sur un matériel plus récent, mais sous des émulateurs. C'est le cas par exemple de "Jet Set Willy". Joan



Heemskerk et Dirk Paesmans (JODI) ont reprogrammé un jeu de Jump'n'run des années 80 pour en générer une dizaine de variations. "Jet Set Willy" a été conçu pour fonctionner sur la console Sinclair ZX Spectrum, mais les versions modifiées par JODI, accompagnées de leurs émulateurs, sont téléchargeables à l'adresse jetsetwilly.jodi.org.

D'autres travaux sont mis en confrontation dans cette exposition. Les "Color Panels", des animations aux couleurs vives développées par John Simon et installées par ce dernier sur des écrans LCD extirpés d'ordinateurs portables, font face à une pièce ancienne de Nam June Paik : "TV Crown". La simplicité de cette dernière, de 1965, qui fait s'entrecroiser à l'infini deux sinusoïdales sur un moniteur vidéo, nous rappelle que les idées les plus simples sont aussi parfois les plus efficaces. Enfin, trois ordinateurs de générations différentes appartenant à Mary Flanagan permettent d'observer "Phage" en plein travail. Il s'agit d'une application développée par l'artiste qui, après avoir scanné le contenu d'un disque dur, affiche, en 3D temps réel, les textes et images sélectionnés aléatoirement dans la mémoire de l'ordinateur hôte. Ce logiciel peut être téléchargé à l'adresse maryflanagan.com et, ainsi, faire ressurgir les bribes d'une histoire que nous partageons avec nos propres machines. Mais, sur l'un des ordinateurs de Mary Flanagan, le 15 avril dernier, Windows affiche une fenêtre de dialogue invitant à redémarrer. Un gardien est là, mais semble impuissant, aussi une question se pose-t-elle : les grandes institutions muséales possèdent-elles, aujourd'hui, la logistique nécessaire à la monstration d'œuvres numériques ?



LES CENTRES DÉDIÉS AUX NOUVEAUX MÉDIAS

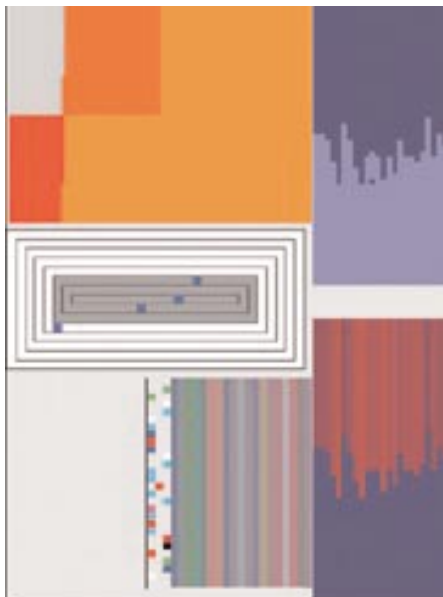
Il existe à New York quelques "Not-for-profit art centers", des organisations artistiques à but non lucratif spécialisées dans l'enseignement des nouveaux médias, l'accueil d'artistes numériques en résidence et l'exposition de travaux mettant en œuvre de nouvelles technologies. Les plus connus sont l'Eyebeam, Location One, Harvestworks et The Kitchen. Dirigé par le Français Benjamin Weil, l'Eyebeam n'existe que depuis quelques mois. Et, en ce printemps 2004, ce dernier prépare sa prochaine exposition en collaboration avec l'AMMI (American Museum of the Moving Image) et le festival autrichien Ars Electronica.

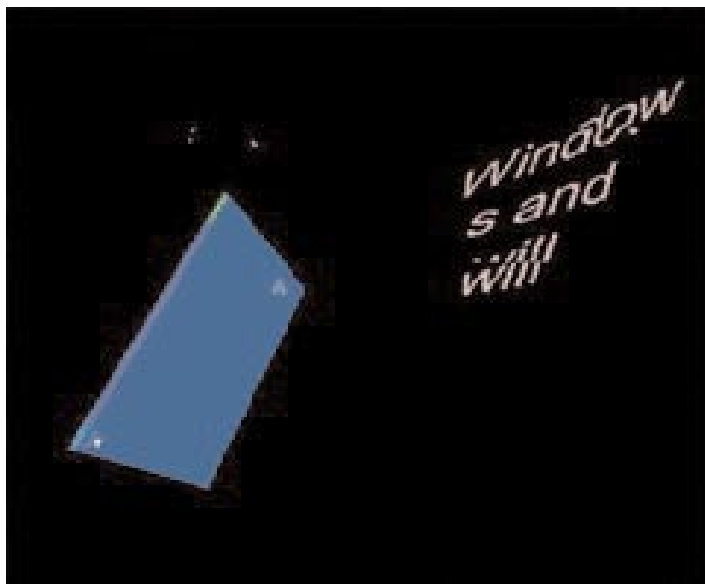
LES GALERIES DE CHelsea

Depuis quelques années, Chelsea accueille un nombre considérable de galeries d'art contemporain, parmi lesquelles Post-

masters, Bitforms, Sandra Gering et Universal Concepts Unlimited qui exposent régulièrement les travaux d'artistes exploitant les technologies du numérique. En ce mois d'avril, Magdalena Sawon et Tamas Banovich ont confié l'espace de la galerie Postmasters qu'ils dirigent à

*Paul Johnson et Sunny Kim, Budaechigae (installation multimédia).
CI-DESSOUS : John Simon, Color Panel (installation multimédia).*





Mary Flanagan, Phage (installation multimédia).

l'artiste new-yorkais Paul Johnson. Intitulée "Score", l'exposition met en scène des installations multimédias conçues comme des jeux vidéo. Mais, ici, ce sont les machines qui "jouent" en temps réel devant les spectateurs. "Budaechigae" compte parmi les pièces exposées. Conçue en collaboration avec Sunny Kim, cette œuvre tire son nom d'une soupe élaborée à partir de restes des rations de militaires américains pendant la guerre de Corée. Les deux artistes ont créé leurs propres avatars avant de leur insuffler la vie en les soumettant à des comportements qui les rendent autonomes. Le personnage de Sunny Kim est une écolière coréenne, alors que Paul Johnson s'est imaginé en jeune soldat américain. Les deux avatars évoluent dans un paysage virtuel en 3D temps réel, s'éloignent et se rapprochent alternativement l'un de l'autre et semblent communiquer. Il n'y a pas de son. Que peuvent-ils se raconter ?

Ce pourrait bien être une histoire d'amour impossible qui se déroule devant nos yeux. A l'issue de cette semaine passée à New York, on ne peut que constater l'intérêt porté par les commissaires d'exposition et galeristes aux travaux qui se situent entre art et jeu vidéo. Ce qui est somme toute logique puisque le jeu vidéo représente, pour la nouvelle génération d'artistes qui arrive, une véritable culture. Et cette tendance est loin d'être spécifiquement new-yorkaise, ou même américaine... Quant à l'état général des arts numériques à New York évoqué par cet instantané, il n'offre que peu de différences avec celui que l'on connaît à Paris ou en France. Aussi, tout reste à faire.

Dominique Moulon

Remerciements : la réalisation de cette enquête a été grandement facilitée par les nombreux contacts fournis par Kathy Brew (commissaire d'exposition et enseignante à la School of Visual Arts de New York) et la logistique apportée par Nicolas Rapp (journaliste à l'Associated Press New York).

Electric chair

Photographies, vidéos et installations de Christophe Luxureau



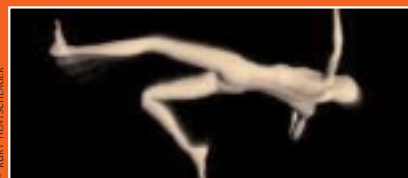
© CHRISTOPHE LUXUREAU

Christophe Luxureau est photographe et éprouve, depuis 1995, les technologies du numérique pour nous évoquer des futurs possibles. Personnages réels et décors ou objets virtuels se fondent dans les images de la série *Avatars* où les réseaux de transport sont mis en confrontation avec les réseaux de communication. D'autres thématiques, à l'instar des biotechnologies, sont

abordées dans cette exposition. Les prothèses y préservent leur rôle fonctionnel, mais deviennent des accessoires de mode directement implantés dans le corps humain.

Espace Culture Multimédia Le Cube - 92130 Issy-les-Moulineaux jusqu'au 17/07/04 - www.lesiteducube.com

N, une collaboration du ballet Preljocaj avec Granular Synthesis



© KURT HENTSCHLAGER

Capteurs sensitifs, ordinateurs, caméras et projecteurs vidéo envahissent, depuis quelques années, l'univers du spectacle

vivant. Angelin Preljocaj a bien compris les possibilités qu'offrent les nouvelles technologies. Déjà, en 2001, il s'associait à l'artiste vidéo Holger Förterer, lors de la création de "Helikopter". Cette fois-ci, c'est avec les membres du collectif Granular Synthesis qu'il collabore pour créer "N". Angelin Preljocaj a en effet confié la création sonore de "N" à Ulf Langheinrich et la scénographie à Kurt Hentschlager.

Festival "Danse à Aix" - Aix-en-Provence - les 19/07 et 20/07/04
www.aix-en-provence.com/danse-a-aix

Log-In

Une exposition regroupant Kolkosz, P. Nicolas Ledoux, Space Invader et Icon Tada



© KOLKOZ

"Log-In" est une exposition organisée par Magda Danysz et Jérôme Mauvernay regroupant les travaux d'artistes qui entretiennent tous un rapport avec le numérique. Benjamin Moreau et Samuel Boutruche, du collectif Kolkosz, y montrent

notamment "Le film de vacances". Ils se sont filmés tels de simples touristes durant un voyage à New York. Ces séquences vidéo ont servi de matériau brut pour la réalisation d'un film en 3D où les détails, comme dans nos souvenirs, disparaissent.

L'abbaye du Ronceray - jusqu'au 20/08/04
www.magda-gallery.com/fr/angers.htm