

UPDATE

Origine

31 mars - 8 juin 2006

Le projet artistique du Cirk Zebrstraat à Gand est un projet original dans lequel la question du numérique tient une place importante. Cela correspond de la part de ses concepteurs à une volonté d'explorer des territoires artistiques qui, étonnamment, trente ans après l'apparition de leurs premières formes, peuvent toujours être considérés comme nouveaux. Situation paradoxale pour qui a suivi, depuis maintenant quinze ans, l'actualité de l'art numérique. Dans le sillage d'expositions historiques comme le furent *Électra*¹ en 1981 ou encore *Les Immatériaux*² en 1986, les années quatre-vingt dix furent en effet riches d'événements artistiques qui mirent sur le devant de la scène la question d'un art qui utiliserait l'ordinateur comme médium principal. Je ne citerai ici, pour mémoire, que la biennale *Artifices*³ à Saint Denis en France, la biennale *Multimediale*⁴ organisée par le ZKM à Karlsruhe en Allemagne ainsi que la *Biennale ICC*⁵ (Inter Communication Center) à Tokyo au Japon.

La biennale *UPDATE* qui s'installe dans les salles d'exposition et la cave du Cirk Zebrstraat, s'inspire de ces grandes devancières. Comme elles, c'est une biennale ambitieuse, susceptible de proposer des visions sur l'art d'aujourd'hui et de demain. Sa vocation est aussi de s'ouvrir aux pensées les plus nouvelles en dehors du contexte d'un marché de l'art et d'un marché des idées. C'est une précaution de principe car j'observe encore qu'aujourd'hui, les œuvres numériques sont insuffisamment représentées dans les galeries et dans les musées, comme dans ces grands rendez-vous internationaux de l'art que sont les biennales de Venise et de Lyon, la foire de Bâle ou bien encore la

¹ *Électra*, direction artistique de Frank Popper, MAM Musée d'Art Moderne de la ville de Paris, 10 décembre 1983-5 février 1984.

² *Les immatériaux*, direction artistique de Jean-François Lyotard, Centre Pompidou, Paris, 28 mars-15 juillet 1985.

³ *Artifices*, biennale internationale d'art, direction artistique de Jean-Louis Boissier, salle de la Légion d'Honneur, Saint-Denis, 1990-1996.

⁴ *Multimediale*, festival biennale d'art médiatique, ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, 1989-1997.

⁵ *Biennale ICC*, NTT Inter Communication Center, Tokyo, 1997-1999.

Documenta de Kassel. Or, il est bien connu que ce sont ces grands événements qui donnent la tendance à suivre.

Pourquoi l'art numérique semble-t-il alors frappé d'ostracisme ? Si l'idée d'une révolution numérique effraya et défraya la chronique tout au long des années 90, quitte à insupporter et développer des réflexes d'exclusion, force est de reconnaître quand même, de manière apaisée, les mutations qu'induisent l'utilisation des ordinateurs dans la société et la création. Je souscris volontiers aux réflexions de Roland Barthes lorsqu'il énonce que les grandes mutations dans le monde découlent de ruptures de discursivité encore appelées *Renaissances* qui ne sont pas liées comme on pourrait spontanément le penser à des événements historiques solennels. En effet, précise-t-il, à chaque *Renaissance*, « il y a mutation générale d'un système de valeurs et l'écriture est prise dans cette conversion parce qu'il faut à ces nouvelles valeurs un nouveau régime de production et de diffusion. »⁶

Ainsi, après l'invention de l'imprimerie, la mise au point de la perspective classique, le développement sans précédent de l'« image-temps » au XX^{ème} siècle à travers le cinéma, une autre *Renaissance* s'impose à nous en ce début de millénaire, celle des images numériques qui se distinguent des autres tant dans leur morphogénèse — la manière dont leurs formes sont générées —, que dans leur « lisibilité » — la manière qu'elles ont d'être autant des cartes que des territoires —, que dans leur distribution — la manière dont elles sont données à voir, socialisées —.

De manière générale, *UPDATE* aborde les questions liées à la logique de l'instrument numérique de même que les formes nouvelles de relation mises en jeu par le dispositif interactif. Derrière ces interrogations, c'est la question d'une spécificité du langage interactif qui est posée, autrement dit des figures que les œuvres empruntent, développent ou inventent dans la mise en scène d'une relation interactive.

D'un point de vue plus théorique, ces relations sont considérées dans l'interactivité comme autonomes vis-à-vis des termes auxquels elles sont appliquées, ce qui permet de les concevoir comme des substances modelables. Cela me ramène à ce qu'écrivait Deleuze à propos de l'empirisme : « Les relations sont extérieures à leurs termes. « Pierre est plus petit que Paul », « le verre est sur la table » : la relation n'est intérieure ni à l'un des termes qui serait dès lors sujet, ni à l'ensemble des deux. Bien plus, une relation peut changer sans que les termes changent. »⁷

Cette liberté des relations par rapport à leurs termes m'incite à penser qu'elles ont droit, elles aussi, à leurs formes *sui generis*⁸. L'interactivité en art serait alors la manière qu'ont les artistes de travailler la relation comme une forme⁹. L'interactivité va alors servir à figurer, à représenter des interactions qui ont lieu indépendamment d'elle. L'interactivité travaille par exemple avec des systèmes de

⁶ Roland Barthes, *Variations sur l'écriture*, Seuil, Paris, 2000, p. 36.

⁷ Gilles Deleuze, Claire Parnet, *Dialogues*, Flammarion, Paris, 1996, p. 69.

⁸ Ainsi, « plus grand », « plus petit », « supérieur », « inférieur », « égal » constituent des formes particulières, je pourrais même dire des figures de la relation. Les symboles « > », « < » et « = » pour « supérieur », « inférieur », « égal », ne sont-ils pas d'ailleurs des dessins ?

⁹ Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme, l'interactivité en art*, MAMCO, 2004.

déclenchement soit techniques (boutons de sonnette, d'ascenseur, de distributeur, de lampe, etc.), soit naturels (le vent passe dans les herbes qui se couchent puis se redressent, un oiseau se pose sur une branche, les cerises tombent, etc.). Elle les donne à rejouer ou tout simplement à jouer et traduit ces interactions dans « quelque chose » d'analogique à ce qui a lieu ailleurs. C'est pour cela, encore, que Par exemple, cliquer sur un dossier situé sur le bureau de l'ordinateur, l'ouvre. Cette situation représente une interaction qui est le geste d'ouvrir dans la vie quotidienne un dossier. Et c'est parce que, effectivement, quand on décide d'ouvrir un dossier à partir de son ordinateur « cela marche » qu'on peut véritablement parler de représentation.

Pour aborder ces diverses questions et tenter d'en tracer aussi les contours historiques, *UPDATE* présentera donc, parmi une majorité d'œuvres interactives, des œuvres dont la fabrication et/ou les modalités d'exposition ne requièrent pas l'ordinateur mais qui toutes, à des degrés divers, éclairent les pratiques interactives actuelles.

C'est le cas de la vidéo numérique de Anouk de Clercq, *Portal*, qui nous transporte dans un territoire mnésique constitué d'objets idéels; du monde androïde de Chris Cunningham créé pour la chanson de Björk, *All is full of love*, qui repose la question des automates « intelligents »; des sculptures d'Erwinn Driessen & Maria Verstappen, *Start D* et *Speed A1*, qui sont la trace ou encore la carte de parcours à l'intérieur des galeries souterraines de leur œuvre interactive *Tuboïd*; c'est aussi le cas de l'installation de Masaki Fujihata, *Morel's Panorama*, qui, jouant de l'anamorphose, met en scène l'artifice attaché à toute représentation; du papier peint de Peter Kogler collé sur les vitres de la fondation qui met en avant les notions de rhizome, de réseau, de connexions multiples et invisibles; des travaux de Piotr Kowalski, *Cube n° 7*, *Dressage d'un cône*, *Ceci se déplace à 29 km par seconde*, *La vague*, *Passionnement*, qui développent respectivement les notions de chronophotographie et de flux temporel, de gravitation et de boucle, de relation météorique, de mise en perspective, d'écriture algorithmique; c'est le cas encore, de la sculpture de Sol Lewitt, *Five open geometric structures and their combinations*, qui joue de la combinaison, de la déclinaison et de la série; de la vidéo numérique de David Renaud, *Underworld-psychorelief*, dont l'utilisation systématique de la boucle transforme des surfaces colorées en formes moléculaires en constante mutation; de celle aussi de Koen Theys, *The Dynamite Show*, qui est réalisée à partir de séquences de films et de sons d'explosions réagencés à l'aide de logiciels; et de la vidéo numérique d'Erki de Vries, *PS*, qui, à partir de l'idée de morphing, développe un espace kafkaïen dont les cloisons blanches glissent lentement les unes sur les autres, ouvrant là des perspectives bouchées, masquant ici des ouvertures ou des passages ne conduisant nulle part.

Ainsi, comme l'atteste cette sélection, la notion de mise à jour contenue dans *UPDATE* sera par déformation et extension une manière de mettre au jour les passages et les relations existants actuellement entre les œuvres d'art contemporain et les œuvres du domaine du numérique et de l'interactivité.

Une thématique globale, centrée sur la notion d'ORIGINE, nous a permis de réunir pour *UPDATE*, trente-quatre œuvres repérées dans le monde entier. À travers elles, l'exposition rayonne autour de trois axes qui mettent en avant, chacun, un des aspects de la notion d'ORIGINE :

Le premier aborde les thèmes de la naissance de notre galaxie et son corollaire, la création du soleil, de la terre et des étoiles, ainsi que le début et le développement de la vie sur terre. Ces thématiques sont toutes envisagées à travers les œuvres d'un certain nombre d'artistes comme Anouk de Clercq, Edmond Couchot & Michel Bret, Erwin Driessens & Maria Verstappen, Lewis Galle, Piotr Kowalski, William Latham, Lia, David Renaud, Sodaplay, Koen Theys.

Le deuxième axe évoque l'idée d'une évolution et d'un développement dans le temps des idées et des techniques. Cet axe organise un pôle historique dans l'exposition qui met en jeu la mémoire. Celle-ci intervient comme possibilité de résistance face à l'oubli et à l'invasion généralisée du « tout communication » et du « tout image », c'est-à-dire aussi du tout nouveau à chaque instant. On présente ainsi *Cube électronique A et B* (1967-1968), deux installations électroniques réalisées par Piotr Kowalski, œuvres emblématiques de l'interactivité ou encore *Je souffle à tout vent* d'Edmond Couchot et Michel Bret, œuvres pionnières conçues à la fin des années quatre-vingt qui voisinent avec cette installation fondatrice de l'art conceptuel qu'est *Five open geometric structures and their combinations* de Sol Lewitt, datée de 1978-1979. Des couples se forment qui permettent d'observer l'évolution de certaines thématiques dans le temps. Ainsi, de Matt Mullican à Anouk de Clercq, sans oublier Erwin Driessens & Maria Verstappen, c'est toute une poétique du voyage dans des architectures qui prend corps dans l'exposition. De même, de William Latham à Lia en passant par Sodaplay, se dessine en filigrane une généalogie de l'art génératif comme se trame entre Sol Lewitt, Piotr Kowalski, Masaki Fujihata et Jean-Louis Boissier une histoire sur les modèles de représentation et d'appréhension de la perspective.

Le troisième axe développe les concepts d'interactivité et de figures de l'interactivité qui composent les deux points d'entrée d'une réflexion nouvelle sur les arts numériques. Les œuvres de Peter Beyls et de Jean-Louis Boissier, celles d'Edmond Couchot & Michel Bret et de Erwin Driessens & Maria Verstappen, de Masaki Fujihata, de Tobias Grewenig, de Thierry Guibert, de Christian Laroche, ainsi que celles de Lia, de Matt Mullican et de Sodaplay, ouvrent ainsi non seulement sur des univers sensibles mais aussi sur des questions théoriques qui réinterrogent le réel de même que sa représentation spatiale et temporelle. Les notions d'image calculée, d'image générative, de parcours, de perspective interactive, d'image-relation, de forme de la relation, de figuration des interactions, de boucle, de bifurcation, etc., constituent en effet un ensemble de définitions nouvelles qui sont à l'origine d'un autre regard critique sur les œuvres.

Pour des questions de lisibilité, j'ai fait le choix de privilégier l'axe historique de cette notion d'origine lors de l'accrochage des œuvres dans l'espace d'exposition. L'architecture du lieu a bien entendu influé sur cette décision.

Dans l'avant-projet, j'avais imaginé que dans son ensemble, *UPDATE* serait un organisme, une machine au travail. La cave, le rez-de-chaussée et l'étage de la fondation, auraient alors été considérés

sous l'angle de la géologie. Chaque niveau aurait été une strate qui aurait promis au spectateur un voyage menant des entrailles de la terre au ciel. De manière plus métaphysique et sans doute sous influence du nombre trois, ils auraient formé autant d'étapes menant de l'ombre à la lumière.

Partant du projet initial, j'ai choisi de privilégier cette idée d'organisme, de machine au travail. Cette notion est incarnée par le papier peint de Peter Kogler collé sur les vitres de la fondation qui est composé à partir d'un *pattern* de tuyaux enchevêtrés. Vue de l'extérieur, la fondation semble donc héberger un corps étrange, entité dont on ne saurait dire si elle relève de l'organique ou du mécanique.

Ensuite, excepté l'œuvre de Koen Theys installée dans une partie des caves, introduction ou conclusion sous forme de big-bang généralisé, le rez-de-chaussée de la fondation est occupé par les artistes dits « historiques ». Dans cet espace, se côtoient Peter Beyls, Jean-Louis Boissier, Edmond Couchot & Michel Bret, Masaki Fujihata, Piotr Kowalski, William Latham, Sol Lewitt, Matt Mullican et Sodaplay. À l'étage, une nouvelle génération d'artistes voisinent : Anouk de Clercq, Chris Cunningham, François Curlet, Koen De Decker, Erwin Driessens & Maria Verstappen, Lewis Galle, Tobias Grewenig, Thierry Guibert, Christian Laroche, Lia, David Renaud, Erki de Vries.

Des cellules accueillent la plupart de ces travaux qui requièrent, pour être appréhendés dans de bonnes conditions, le noir ou à tout le moins des espaces sombres. De plus, l'expérience montre que les œuvres interactives nécessitent des espaces intimes dans lesquels le spectateur peut tranquillement s'isoler pour jouer avec les œuvres. Ces espaces se déclinent autour d'un module idéal, un carré de 4 m peint en rouge. Leur taille et leur couleur sont pensées pour conférer à ces modules une véritable autonomie dans l'espace très structuré du lieu.

Dans l'exposition, un hommage particulier sera réservé à l'œuvre de Piotr Kowalski, artiste décédé en 2004, dont le travail, fidèle en cela à l'intuition des romantiques d'Iéna, insista sur l'aspect « romantico-poétique » des sciences. Pour reprendre les mots de Jean-Christophe Bailly¹⁰, l'œuvre de Kowalski raconte la science comme une chose proche et les objets qu'il a créés sont des machines, autrement dit des relais, des lieux d'interactions entre l'homme et l'univers. Sous forme d'« art », ils traduisent et exposent des récits qui viennent d'ailleurs, de la science, d'un ailleurs tenu au loin et qu'ils rapprochent. Et tout se passe comme si, pour Kowalski, n'existait que des alphabets, l'opération d'« art » consistant à faire passer des éléments d'un alphabet dans un autre.

¹⁰ Jean-Christophe Bailly, *Piotr Kowalski*, Hazan, 1988, pp. 10-19.