

LES ARTS NUMÉRIQUES

Du numérique à l'art populaire

De tous temps, les artistes ont exploré les outils et la force du vent, la lumière et le son. L'ordinateur n'est qu'un instrument. Comme l'explique Pierre-Olivier Rollin, pilote chez BPS 22, l'art numérique est une extension dans le domaine des possibilités : "C'est de la foutaise de dire qu'Internet va forcer les artistes à faire du virtuel. Internet va être confronté, comme tous les autres médias, aux spécificités de son architecture, de sa texture tout comme la peinture ou la photo". Et, continue Pierre-Olivier, "Il sera également confronté aux regards de ceux qui développent une réflexion critique -et artistique- sur ce médium."

Si ce dossier, à la première lecture, peut paraître ardu, laissez-vous surprendre. Il explique avec des mots techniques propres à ce langage, parfois complexes comment on peut faire autre chose -de l'art et de la culture- avec les TIC (Technologies de l'Information et de la Communication). Nous poursuivrons cette découverte par des séminaires, des formations et des publications. En attendant, bienvenue dans Nuage Vert et paroles aux plombiers de l'art des codes.

Dossier réalisé par
Jean-Luc Manise

Un art propre à la culture numérique (p.2)
Les technologies appartiennent à tout le monde (p.4)
L'Art du code (p.5)
Plomberies numériques (p.7)

Articulations

N° 34

Centre Socialiste d'Éducation Permanente

RPM Nivelles 0418.309.134 - P701314

rue de Charleroi, 47 - 1400 Nivelles

tél. : 067 /89 08 66 - 067 /21 94 68 - fax : 067 /21 00 97 - Courriel : infos@cesep.be

Articulations est un dossier composé d'interviews, d'analyses contribuant aux débats traversant l'actualité politique, sociale, culturelle et économique.

Des points de vue contradictoires d'acteurs ou d'observateurs impliqués de près qui permettent à chacun de se forger ses propres convictions et de se mêler de ces questions qui nous concernent tous.

Un art propre à la culture numérique

par Jean-Luc MANISE

Depuis 2003, Manuel Abendroth, Els Vermang et Jérôme Decock font vivre à Bruxelles une galerie dédiée à l'art et la culture numérique, le MediaRuimte. De New York à Paris, en passant par Londres et Barcelone, ils font savourer des cocktails mélangeant architecture, design et sciences de l'information. Marc Wathieu est né en 1962 à Huy. Ce diplômé en Arts Plastiques de Saint Luc à Liège est le papa des projets "Le Syndicat des Robots" (2007) et de l'Open Course/Open Source" (2008). Rencontres et définitions d'un art. Propre ? Au numérique !

Jérôme Decock : " L'art numérique est né du médium, de l'ordinateur. Une machine pas exactement comme les autres machines, non plus uniquement une machine à produire ou à reproduire mais une "machine à penser", une machine si exceptionnelle qu'elle marque une rupture dont nous ne mesurons même pas encore la véritable ampleur, celle du passage de l'ère industrielle à l'ère de l'information. Sa première propriété est de "réduire" l'information en données binaires et ce, quelle que soit sa nature, image, son, texte, espace, temps... Une propriété exprimée "pragmatiquement" à défaut de "précisément et complètement" par le terme de "multimédia". Si certains prétendent se contenter de ce seul terme, de cette seule propriété afin d'établir les critères de discrimination de l'art numérique, ils se trompent, car presque tous les médias opèrent une réduction similaire - sans pour autant il est vrai réussir à être aussi versatile -, et surtout les singularités de l'art numérique s'expriment plus encore dans le processus qui transforme les données en information "

Les sens du code

" C'est en effet dans le choix et dans la mise en place des processus (algorithmes ou autres), des paramètres, des codes (visuels, textuels ou autres) et protocoles qui donnent une "forme" au flux de données que se situe l'essence même de la création numérique. C'est ce que l'on appelle communément le "parameter design", qui est peut-être encore mieux cerné par le terme "meta", cette couche du code qui décrit et détermine le processus de formalisation et seulement cela. Cette seconde propriété accentue la différenciation, faisant correspondre le champ de l'art numérique à l'art des processus, ou le passage du domaine des formes figées au domaine des formes paramétriques, en constante évolution (en temps réel), et cela en fonction de deux rapports. Le premier rapport est appelé "génératif", le second "interactif"; alors que le premier sous-entend une évolution au sein d'un système programmé par l'artiste, le second implique la participation active ou passive de celui qui "observe" ou manipule l'oeuvre. Les termes qui s'attachaient plus au médium ou au mode de diffusion comme net art (art des réseaux et particulièrement d'Internet), computer art, robotic art, etc. tendent à disparaître au profit de ces deux termes qui décrivent le mode opératoire, c'est-à-dire qui décrivent à la fois l'approche, certaines considérations artistiques et le rapport au public. "

L'autonomie

Jérôme Decock : " L'art numérique a évolué. Affranchi du carcan académique qui l'aurait par facilité assimilé au grand fourre-tout audiovisuel, débarrassé de la catégorisation qui change au gré de la mode du moment, il peut revendiquer son autonomie. Il n'est plus seulement cette mise à jour appliquée invariablement à la danse, au théâtre ou aux arts plastiques qui leur permettent de se proclamer " expérimental " ou " " multimédia ". Aujourd'hui, l'art numérique affirme ses spécificités et ses singularités à tous les niveaux, au niveau du médium et de la technologie bien sûr, mais également au niveau de ses approches, de ses méthodes et de ses modes de présentation. Il est un fait que la culture numérique (digitale ?) existe et avec elle l'art qui lui est propre ? "

Pour quels plus ?

Jérôme Decock parle d'art propre. Mais de quel art parle-t-on ? Avec quels plus ? Quels avantages ? Quels développements particuliers ? Marc Wathieu : " Il n'y a pas ni "plus", ni avantage par rapport à un autre art. La question est mal formulée. En référence à la réflexion visionnaire "The medium is the message" de Marshall McLuhan, les matériaux numériques (données, métadonnées, bases de données, algorithmes) et leurs supports (réseaux, Internet, serveurs, ordinateurs, Wifi, CD-ROMs, etc) constituent un nouveau média caractérisé notamment par le code et l'interactivité, et utilisé ou détourné par les artistes comme le furent auparavant la vidéo, le cinéma, le son, la photographie, etc.

Issus des technologies de l'informatique, les arts numériques se singularisent par leurs références inhabituelles et technoides (les processus logiques, le langage, le temps-réel, les réseaux sociaux, l'intelligence artificielle, la protection de la vie privée, la science-fiction, les automates cellulaires, la géométrie, etc), instaurant un dialogue nouveau entre l'art contemporain et la recherche scientifique. Avant lui, l'art vidéo est né des technologies vidéo (tube cathodique, balayage), le cinéma (image animée, persistance rétinienne) provenant des avancées de la photo (chimie, optique, émulsions argentiques), elle-même issue de la camera obscura (optique), etc. De ce point de vue, on peut également dire que l'art numérique englobe ces médias "antérieurs" sous la forme de données, en les augmentant de manipulations inédites. Les processus numériques rendent en outre possibles de nouvelles perceptions de la réalité (nanotechnologies, bio-technologies, caméras à 50 000 images par seconde, etc). Les artistes questionnent naturellement ces technologies dans des pratiques expérimentales et critiques, détournant les outils de leurs contextes initiaux. "

Enjeux ?

Marc Wathieu : " Je mentionnerai en priorité le domaine du logiciel libre, et d'une manière plus générale, toutes les initiatives qui permettent aux citoyens et aux artistes de se soustraire à la domination pernicieuse des gros producteurs et des industriels de l'informatique.

Les enjeux politiques, économiques, culturels et sociaux sont parfaitement expliqués par des gens comme Richard Stallman (à l'origine du projet GNU) ou par Casey Reas et Ben Fry (auteurs du logiciel de programmation PROCESSING, dédié aux pratiques artistiques) : un partage des savoirs et des codes open-source aboutissant à une "intelligence collective", exploitant la nature communautaire des réseaux au profit de la recherche et de l'expérimentation. À mon niveau, je tente de relayer ces idées avec le projet "Open-Course/Open-Source", dédié à une approche pédagogique des logiciels libres et à leurs applications dans le domaine spécifique de l'art.

D'autre part, la collaboration ou la perméabilité entre les sphères scientifiques et artistiques me semble un phénomène important à promouvoir, appliquant d'une certaine manière le travail et les méthodes visionnaires du Bauhaus au contexte numérique.

Création, diffusion, vente et conserves

Marc Wathieu : " Je voudrais mentionner la jeune commission "Arts Numériques" de la Communauté française, attribuant un soutien financier significatif à la conception, à la production, à la promotion et à la diffusion d'œuvres numériques. De manière plus pragmatique, je citerais à Bruxelles iMAL, un atelier-laboratoire proposant des résidences d'artistes et de nombreuses activités (workshops, expos, etc), ainsi que et LAB[au], impeccable collectif d'artistes et de curateurs (avec leur espace Media-Ruimte). Ces deux initiatives sont de véritables déclencheurs et catalyseurs capables d'émanciper une scène des arts numériques en Belgique. La commercialisation et la conservation des œuvres numériques ont été abordées dans la très riche et récente exposition "Holy Fire, Art of the Digital Age" chez iMAL, en parallèle à ART BRUSSELS. Il faut noter que le contexte participatif et partagé des réseaux pose de nouvelles et passionnantes questions de droits et de propriétés, poussant les artistes à reconsidérer certains aspects de leur production, en fonction des réseaux (données) ou des galeries d'art (œuvres tangibles). "

Projets marquants

Marc Wathieu : " À nouveau, pour valoriser des initiatives belges de qualité et réellement hors du commun, je citerai la récente exposition "Holy Fire, Art of the Digital Age" chez iMAL à Bruxelles, l'excellente programmation de la galerie "Media Ruimte" (également à Bruxelles), et enfin un événement annuel : le Festival Artefact au STUK à Leuven. "

Les artistes ?

Marc Wathieu : " Outre les artistes internationalement reconnus tels que (entre beaucoup d'autres) Golan Levin, Ben Fry, Rafael Lozano-Hemmer, Masaki Fujihata ou le collectif belge LAB[au], je voudrais simplement souligner très localement un jeune artiste prometteur, Lionel Maes, découvert dans le cadre de mes cours d'arts numériques à l'ERG (Ecole de Recherche Graphique) à Bruxelles. Son travail sur les flux d'information est vraiment intéressant et sera bientôt présenté au public. Il est d'ores et déjà très bien documenté sur son site.
<http://www.psykolio.com/doc/> "



Sources et Infos

<http://www.multimedialab.be/>
<http://www.arts-numeriques.culture.be/>
<http://www.imal.org/>
<http://www.lab-au.com/>
<http://www.mediaruimte.be/>
<http://www.imal.org/HolyFire/>
<http://www.lab-au.com/>
<http://www.mediaruimte.be/>
<http://www.artefact-festival.be/2008/>
<http://fr.wikipedia.org/wiki/GNU>
<http://fr.wikipedia.org/wiki/Processing>
http://www.multimedialab.be/doc/open_course_open_source.htm

Jean-Luc Manise

En marge : une expérience en Communauté flamande LAB[au] // MediaRuimte, les Arts numériques en Communauté française

Les technologies appartiennent à tout le monde

par Jean-Luc MANISE

Pas seulement à quelques sociétés, aux constructeurs ou aux Etats. L'une des forces de l'art numérique, c'est de faire passer ce message là en inventant ses propres outils, en détournant les règles de fonctionnement classiques de ces sacro-saintes " TIC " (Technologies de l'Information et de la Communication). Une respiration et un miroir libérés d'un monde de plus en plus " uniformisé ". Rencontre avec Yves Bernard, papa pionnier des pratiques numériques, dans l'art, à Bruxelles.

" L'artiste d'aujourd'hui est plus que jamais technologique. Comme tout artiste depuis toujours, mais encore plus que lui, la question des outils est primordiale : il lui faut la capacité d'inventer ses propres outils (par exemple des logiciels), de détourner les procédures et usages existants ou imposés, de se les réapproprier pour en proposer d'autres que ceux prévus par les éditeurs de logiciels et de contenus, par l'industrie ou le pouvoir en place. Ces capacités d'inventions formelles et sociales, ces capacités critiques demandent une connaissance des techniques et des sciences d'aujourd'hui. En ce sens, l'atelier d'artiste, lieu créatif de recherche et d'expérimentation n'est pas si éloigné du laboratoire scientifique. Et inversement, les sciences et techniques, plus particulièrement celles de l'information et des communications, sont à la croisée de questions sociologiques et culturelles tellement importantes pour imaginer les nouveaux usages des technologies et des contenus et expériences qu'elles véhiculent que, de plus en plus, la collaboration avec des artistes est un élément catalyseur bienvenu. "

L'essentiel de la technologie

"Quelle est la définition des arts numériques ? " Il y a beaucoup de confusion. Selon moi, les Arts Numériques utilisent les aspects essentiels des technologies de l'information et de la communication, c'est-à-dire l'ordinateur et le réseau, les processus programmés, les interactions entre les gens à travers les machines, les systèmes de collaboration et d'échange. A contrario, le travail d'une image en Photoshop ou le montage d'une vidéo sur ordinateur ne relève pas pour moi du champ de l'art numérique. Ce sont tout simplement des utilisations d'outils de production qui sont, aujourd'hui, tous numériques. Ces outils ne font qu'imiter les outils traditionnels et ne se concentrent pas sur les spécificité du médium numérique. Celui-ci est, par essence, programmable. Il rend possible la définition de processus qui vont s'exécuter et faire vivre l'œuvre. Ces processus sont définis par du code. Quelque part, l'artiste est quelqu'un qui va utiliser du code comme matière première pour donner naissance à l'essence même de ce que le médium permet : l'interaction de processus. L'autre dimension, c'est l'interactivité. On crée des dispositifs qui réagissent par rapport aux visiteurs. Ceux-ci mettent en œuvre de l'interactivité entre des hommes et des machines, et entre des hommes au travers de machines. Cela peut déboucher sur des œuvres génératives, du visuel généré par un processus en continu. "

Œuvres d'un nouveau type

" L'art numérique est une approche transversale de tout ce que les technologies permettent. On va voir des artistes vidéo qui vont pouvoir écrire du code qui va générer de la vidéo et la monter. D'autres vont acquérir cette vidéo par des dispositifs programmés, mécaniques. On trouve pas mal d'artistes qui reprennent des images de caméras

de vidéo-surveillance ou de caméras contrôlées par des ordinateurs. Mais si l'approche numérique est transversale à toutes les disciplines artistiques, on trouve avec l'art numérique des œuvres d'un nouveau type. Ce sont des œuvres en réseau, de l'art génératif, par exemple des visuels qui se construisent en permanence dans une sorte de processus en continu et dont on a des traces visuelles et auditives. Certains artistes vont plus spécialement s'attacher aux aspects esthétiques que la technologie permet d'explorer, d'autres aux relations sociales via les plates-formes collaboratives, d'autres aux aspects politiques "

Tombés dedans petits

Il a ainsi plusieurs " profils " d'artistes. Des gens d'un nouveau type, des jeunes quasiment nés dans le numérique. On trouve aussi des profils de type ingénieurs ou programmeurs qui vont faire une carrière artistique. Et puis il y a les artistes traditionnels qui vont investir ce domaine là, même s'ils ne sont pas les plus nombreux. Du côté francophone, je ne vois pas d'artistes qui vivent de leur art numérique. Les artistes ont une attitude décomplexée par rapport aux technologies. Si on veut se les approprier, il faut avoir toutes les informations, toute la documentation, ce qu'on appelle le code source en programmation. On ne peut plus rester dans un univers où l'on cache l'information. On entre dans une société qui est beaucoup plus une société de transmission, de partage de l'information. On voit bien l'évolution du mouvement open source, la mise en question des droits d'auteur, etc. Ce sont des choses énormes. Des artistes numérique s'intéressent beaucoup au phénomène de la propriété intellectuelle, des droits d'auteur, mais aussi aux problématiques de la surveillance, du contrôle. Les artistes démontent les mécanismes qui sont mis en place pour nous tracer, c'est en cela qu'ils ont un rôle social et politique très important. A l'environnement aussi, via des dispositifs autonomes alimentés par des systèmes d'énergie alternative. A Arts Electronica, le prix était Nuage Vert, un dispositif de traçage par laser d'un nuage de pollution sorti d'une cheminée d'usine. "

Sortir des galeries

" L'Art Numérique existe depuis 40/50 ans. Il a été pendant très très longtemps cantonné dans des milieux extrêmement spécialisés et est en train, tout doucement, d'entrer dans l'art et la culture d'aujourd'hui. Les dernières expositions que nous avons réalisées ont drainé un public pas spécialement spécialisé. On constate un intérêt, une curiosité pour d'autres utilisations des technologies. L'Art Numérique permet de sortir des milieux spécifiques de l'Art Contemporain, de la galerie et du musée, pour s'introduire à la fois dans l'espace public et dans le réseau. On constate aussi son apparition dans les objets quotidiens comme le téléphone mobile. On voit se développer des médias locatifs, liés à une position dans l'environnement. Cela se passe complètement en dehors des lieux d'Arts traditionnels. En ce sens, il permet à mon avis d'atteindre un plus grand public. Beaucoup d'expériences publiques ont eu lieu dans la ville d'Amsterdam. Avec un téléphone, on peut participer à des narrations collectives. L'association culturelle Waag propose une plate-forme de média locative qui peut être utilisée pour des jeux en réseau par téléphone ou pour des narrations collectives dans la ville d'Amsterdam. "

L'Art du code

par Jean-Luc MANISE

Couple arts et sciences

" On voit très bien qu'on ne peut plus séparer les développements technologiques des dimensions sociales et culturelles. Quelque part, les artistes sont des explorateurs de ce qu'on peut faire avec les TIC dans le monde d'aujourd'hui. On voit pas mal de projets liant artistes, scientifiques, ingénieurs et industriels. C'est toute la dimension Art, Sciences et Innovation qui pose la question de ce que l'on fait de la technologie, et de comment on l'intègre dans les sociétés. Arts Electronics s'est investi dans les années 80 totalement dans le numérique en créant un festival, un laboratoire, Futurlab et un musée et un ensemble d'universités et d'industries nouvelles. Autre exemple récent. En Espagne, vient de se créer Laboral, un lieu d'Art et de création industrielle dans l'Assurie. 12.000 m², 3,5 millions €. Société des Arts Technologiques à Montréal. En Belgique, cela reste relativement limité, mais des projets associant artistique et scientifique commencent à voir le jour. "

Démonter, c'est créer

" Le politique est un domaine extrêmement important. L'Art Numérique permet une appropriation des technologies dont on s'aperçoit qu'elles n'appartiennent pas qu'aux grandes multinationales ou aux Etats. L'Art Numérique permet de les démonter, de les recycler, de les dénuder. Il y a toute une dimension d'appropriation politique et critique dans une société de plus en plus technologique et consumériste de biens numériques : TV digitale, appareil photo numérique, GSM, Internet. Il est absolument nécessaire de développer une critique et une appropriation plus active de tous ces outils. L'art numérique pose des questions extrêmement critiques par rapport à la technologie dans la société d'aujourd'hui. C'est une réponse nécessaire à l'ensemble des problématiques des TIC, que ce soit sur le respect de la vie privée, de la liberté d'expression, du partage d'informations, de la propriété intellectuelle, des droits d'auteurs,... L'art numérique permet d'explorer la formalisation à l'extrême, par et à travers le code d'une machine, de modes créatifs et de processus de pensées. C'est extrêmement intéressant et nouveau. Il faut apprendre aux gens à ne pas seulement utiliser les outils qu'on leur propose mais à créer du contenu, développer leur propre projet, apporter du contenu. Même chose pour le GSM : qui sait le programmer pour développer une application mobile. C'est cela aussi, l'appropriation. En ce sens, les artistes numériques jouent un rôle très important dans la société. "

Jean-Luc Manise

Du 23 au 29 février à Helsinki, un nuage vert lumineux flottait au dessus de la centrale thermique de Salmisaari. Cela ressemblait à la rencontre d'une aurore boréale avec la pollution citadine. C'était une projection laser fruit de l'imagination du duo d'artistes finlandais HeHe, à l'oeuvre dans l'édition du festival Pixelache en Finlande.

Le projet Nuage vert a été conçu en 2003 par Helen Evans (Royaume-Uni) et Heiko Hansen (Allemagne) qui forment le tandem HeHe, basé à Paris. Le duo a récemment participé à l'exposition anniversaire du Centre Georges Pompidou " Airs de Paris ", pour laquelle il a créé le dispositif " Champ d'ozone " qui renseignait sur la concentration d'air pollué en projetant une image simple sur la vitre du Centre Pompidou, comme une sculpture aérienne et transparente.

Sculpter la pollution

Le principe de Nuage vert est de projeter une image laser sur le contour fluctuant du nuage de vapeur, et d'en ajuster la forme et la taille en fonction des niveaux de consommation d'électricité en temps réel des habitants de Ruoholahti. La taille du nuage augmentait à mesure que la consommation en électricité des habitants du quartier Ruoholahti d'Helsinki baissait. Au cours de la semaine, les habitants ont été invités à réduire leur consommation électrique afin de nourrir le nuage vert et le faire s'agrandir. La cheminée et les émissions de vapeur étaient ainsi devenues une sculpture environnementale et un outil de mesure à l'échelle d'une communauté urbaine. Tout en restant un symbole de la pollution industrielle. Une opération " une heure sans prise " a été organisée le 29 février, bien suivie par les habitants et par des entreprises comme Nokia ou la compagnie des tramways de Helsinki. Projet artistique à l'échelle de la ville, Nuage vert propose d'utiliser les émissions de vapeur qui s'élèvent d'un incinérateur ménager comme support pour l'illumination. Le projet vise à unir des organismes bénévoles, publics et privés, actifs dans les domaines industriels, culturels, scientifiques et écologiques.

City Sonics

Retour en Belgique. Chaque été depuis 2003, Transcultures (Centre interdisciplinaire des cultures électroniques nouvellement installé sur le site des Abattoirs à Mons) et le service culture de la Ville de Mons proposent avec City Sonics (directeur artistique : Philippe Franck) un itinéraire sonore singulier dans l'espace de la cité réenchantede. Des installations, des environnements, des salons d'écoute, des performances, des concerts électro et des rencontres mettent en espace des sons, des paroles et des musiques auxquels peuvent faire écho des images.

City Sonics invite le public à une déambulation ludique et poétique au cœur des univers sonores d'aujourd'hui. Ce festival nomade regroupe des artistes belges et internationaux issus de différentes disciplines (musiques actuelles, arts visuels, littérature, arts numériques, création radiophonique, design,...) dans divers lieux patrimoniaux et insolites. Le parcours City Sonics investissait plusieurs lieux du centre (Salle Saint-Georges-Grand Place point de départ de la visite, Médiathèque, Maison Folie,... Faculté Polytechnique de Mons-Bd Dolez, jusque la Machine à Eau) avec des créations ou premières belges mais aussi un programme d' " émergences sonores " avec une sélection de jeunes artistes issus d'écoles d'art belges (dont l'ESAPV Mons et l'ENSAV La Cambre) et européennes.

Infos

www.imal.org

Transfrontalier

Des collaborations transfrontalières aussi avec, entre autres, le Manège de Maubeuge (dans le cadre du festival les Folies, création Chambres d'hôtel la nouvelle performance-installation de T.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e) étaient également au programme ainsi qu'avec le festival les Bains numériques, l'Espace multimédia Gantner et Linz2009, Capitale européenne de la culture.

Pratiques émergentes

Dominique Moulon : " Il y a, en Belgique, bon nombre de festivals qui s'articulent autour de pratiques artistiques émergentes, parmi lesquels Almost Cinema, Artefact, Courtisane, City Sonics, Happy New Ears, Jonctions, Transnumériques, VIA et enfin Cimatics, dont la cinquième édition s'est tenue, durant trois soirées du mois de novembre dernier, au Beursschouwburg de Bruxelles, l'usage du code informatique en art participe des problématiques développées par un nombre grandissant de structures belges dont le CeCN, Constant, FoAM, l'iMAL, Le Manège, Nadine, Okno, Transcultures, VJ10, le Vooruit ou enfin le Mediaruimte qui est localisé à quelques pas du Beursschouwburg. Cette galerie est un peu particulière puisqu'elle n'ouvre que le soir et est tenue par un collectif d'artistes nommé LAB[au]. Ceux-ci se sont spécialisés dans le MetaDesign qu'ils définissent telle : " une discipline basée sur des codes / langages réunissant des concepts tirés de la communication, des sciences du traitement de l'information (sciences cognitives), des méthodologies de production et de conception (design) et des concepts d'espace (architecture) ".

Météo bancaire

" Nombreux sont les bruxellois qui ne connaissent pas les LAB[au] bien qu'ils aient, pour la plupart, été témoins de leurs actions au sein de l'espace urbain, notamment au travers de la célèbre tour Dexia. Cette dernière compte parmi les plus hautes de la ville et 4200 de ses fenêtres ont été équipées de diodes électroluminescentes rouges vertes et bleues. Aussi les LAB[au], en 2006, l'ont transformée en une installation urbaine interactive en permettant au public d'interagir sur les couleurs de ses fenêtres pixels à l'aide d'une table écran tactile. Par cette action intitulée "Touch +/- 0", le collectif bruxellois offrait ainsi au public le "contrôle" de tout un quartier puisque les matériaux réfléchissants des architectures environnantes, par un simple phénomène de contamination, réagissaient eux aussi aux désirs du public. Plus récemment, l'IPes LAB[au] ont entamé une série de variations intitulée "Who's afraid of Red, Green and Blue" en référence aux recherches antérieures de l'artiste américain Barnett Newman. Les couleurs de la tour, durant le premier opus, traduisaient le temps qui passe, les heures devenues rouges, les minutes vertes et les secondes bleues, durant qu'elles nous informent, depuis peu, du temps qu'il fera demain. Quant aux prochaines variations qui augmenteront l'architecture de la Dexia Tower de quelques informations, elles sont encore en gestation au sein du "laboratoire" du Mediaruimte. "

Code 31

"Les méthodes de travail collaboratives inhérentes au modèle coopératif du collectif conviennent tout particulièrement aux artistes exploitant les technologies et médias numériques qui ainsi associent leurs compétences au sein de groupes tel Code 31, MéTAmorphoZ, Transitscape ou Workspace Unlimited. Ce dernier est localisé à Gand et a été fondé par l'artiste multimédia Thomas Soetens et l'architecte Kora Van Den Bulcke. Ils travaillent ensemble, depuis 2002, à la création d'un monde virtuel intitulé "Common Grounds" qu'ils bâtissent par étapes successives au gré de leurs interventions en centres d'art et de recherches tels la SAT de Montréal, le V2 de Rotterdam ou le Vooruit de Gand. A chacun de ces lieux correspond une nouvelle entrée, un nouveau passage allant de l'espace réel à sa reconstitution partielle via le moteur de jeu de Quake."

Jeu de dieux

" Restons à Gand où il n'y a que quelques canaux à traverser pour aller de l'atelier de Workspace Unlimited au studio de développement de jeux Tale of Tales fondé par les Net artistes Auriea Harvey et Michaël Samyn qui sont à l'origine du projet "The Endless Forest". Il s'agit d'une application qui se télécharge gratuitement, se lance tel un économiseur d'écran et se contrôle comme un jeu vidéo en trois dimensions. Ainsi, une forêt sans fin émerge de l'ordinateur dès lors que celui-ci s'assoupit. L'écran prend alors les allures d'un paysage d'Arnold Böcklin où l'on incarne un cerf à visage humain qui n'est pas sans évoquer le dieu cerf de "Princesse Mononoké". Ce dernier se repose aussi, mais se met à marcher ou courir selon les touches activées. Il n'est pas seul puisque entouré par d'autres animaux et peut communiquer via quelques postures avec ses congénères qui ne sont autres que les avatars des internautes connectés. C'est bien d'un jeu dont il s'agit, mais sans but ni quête. Une application en ligne qui autorise les échanges dès lors que l'on se passe du langage. Un univers persistant en trois dimensions où les Linden Dollars n'ont pas cours. Bref un monde pacifié où l'on entend les bruits de la nature, du vent, de l'eau et des oiseaux. Mais il s'y passe pourtant de drôles de choses lorsque les concepteurs y interviennent en incarnant les dieux jumeaux ou "Twin Gods" durant les performances qu'ils qualifient d'"Abiogenesis", un terme qui évoque l'origine du vivant en grec. Et attention à la mare ! "

Décloisonnement

"Les technologies et médias numériques, nous le savons, participent aussi du décloisonnement entre les pratiques artistiques. Aussi, il est quelques chorégraphes ou compositeurs belges, à l'instar de Michèle Noiret, Todor Todoroff ou Thierry De Mey, qui se sont saisis des dispositifs de captation pour inventer de nouvelles formes d'écritures scéniques. Et là, c'est le corps, augmenté par les machines, qui fait lien entre l'image, ou la lumière, et le son comme dans la performance "Light Music" de Thierry De Mey qui nous dit de ce titre anglais qu'il " autorise le jeu de mots "musique légère" puisque l'instrumentiste ne dispose d'aucun "instrument" ". C'est Jean Geoffroy cet instrumentiste qui, situé au centre de la scène, dans l'ombre, sculpte les sons que l'on perçoit et contrôle les traces éphémères qui sont projetées derrière lui en déplaçant ses mains dans une zone de lumière, devant lui. Ces multiples couches, dès les premières minutes, font littéralement corps avec Jean Geoffroy qui extirpe des sons avec ses mains dont les mouvements sont convertis en autant de traces lumineuses."

Scène numérique belge

"Il y a encore bien des artistes sur la scène numérique belge tels Nicolas Dufrane, Pierre Philippe Hofmann, Bernard Lepercq, Thomas Israël, Olivier Vanderaa ou Walter Verdin. Et citons, pour terminer, l'installation conçue par Tom Heene et Yacine Sebti qui s'intitule "Salt Lake". Il s'agit d'un dispositif immersif que l'on explore seul et qui comptait parmi la programmation d'Eva de Groote durant le festival Almost Cinema 2007. "

Jean-Luc Manise

Sources et informations

<http://nuagevert.org>
www.nouveauxmedias.net

Les Arts numériques en Belgique, Article rédigé par Dominique Moulon pour Images Magazine, mars 2008

Plomberies numériques

par Jean-Luc MANISE

Le numérique peut être un champ d'investigation de l'art à part entière. Il ne se cantonne pas à un pur rôle utilitaire d'extension des possibilités que d'autres disciplines artistiques telles que la musique ou la photographie utilisent mais prend toute sa dimension en tant qu'outil contemporain d'expression d'un art qui se nourrit du terrain des technologies de l'information et de la communication. Ses racines, selon Michel Cleempoel et Marc Wathieu, sont le code et la programmation, les réseaux et les flux de données, le lien et l'interactivité.

" Si le numérique s'inscrit dans le champ de l'art contemporain, il en constitue un pôle particulier, en relation avec toutes les autres disciplines, de par son caractère multimédia et parce qu'il transforme le regard et les usages de l'ensemble des créateurs actifs. " Bref tour d'horizon des univers du numérique avec Michel Cleempoel, artiste visuel et Marc Wathieu, professeur d'Arts numériques et de techniques infographiques multimédia.

L'art programmé

" Créant des images statiques issues d'instructions et d'algorithmes, Michael Nollet et Manfred Mohr en sont certainement les pionniers. Il faut également mentionner John Maeda (22), auteur d'une oeuvre originale mêlant design paramétrique, typographie et interactivité pour des travaux de communication ou des expérimentations personnelles diffusées sur CD-Rom. John Maeda, professeur au MIT (Massachusetts Institute of Technology), fait également figure de pionnier en matière de pédagogie et d'apprentissage fondamental de la programmation, avec une méthode basée sur son logiciel Designby Numbers. Deux de ses ex-étudiants, Benjamin Fry et Casey Reas, ont poursuivi dans cette voie en concevant Processing, un environnement de programmation open-source destiné aux artistes. Le travail remarquable de Peter Cho et Golan Levin (également anciens élèves de Maeda au MIT) témoigne de la vitalité et de l'efficacité de cette filière. Citons également les expositions CODEDOC (Whitney Museum Artport, NYC, 2002) et CODEDOCII (Ars Electronica 2003, Linz, Autriche).

L'installation interactive

Parmi de nombreux exemples, retenons les installations sonores et visuelles conçues par David Rokeby depuis 1982. Ses travaux explorent l'interaction corps /machine ou impliquent des systèmes artificiels de perception, tels des dispositifs de vidéo-surveillance (Watch, 1995). Citons son oeuvre n-Cha(n) t, un ensemble d'ordinateurs connectés entre eux, capables de produire en chœur un chant incantatoire exécuté sur base de mots suggérés par les visiteurs via une reconnaissance vocale.

Citons également Sorting Daemon, un dispositif captant la silhouette des passants pour les classer selon la couleur de leur peau et de leurs vêtements, en une fresque gigantesque. Retenons également Stelarc, autre figure historique, performer explorant le corps humain et ses relations avec la machine au travers d'interfaces associant imagerie médicale, prothèses et robotique (exosquelettes). Dans leurs recherches, ces artistes abordent souvent les domaines de l'électronique, par le biais de capteurs enregistrant des phénomènes physiques (lumière, mouvement, pression, etc.) convertis en valeurs numériques afin de produire un résultat. Notons encore les installations exploitant des environnements immersifs, qui tentent d'isoler les utilisateurs dans une réalité modélisée en 3D. Par exemple : The Legible City de Jeffrey Shaw, 1990-1991.



Le web-art

Le médium-phare apparu à l'ère numérique est naturellement le web, tissé par les relations entretenues entre ordinateurs et les liens reliant leurs contenus. De nombreux artistes utilisent ce territoire pour y diffuser des objets audiovisuels interactifs : Mark Napier, Superbad, Anonymes, Claude Closky, Pianographique, Yugop, Le ciel est bleu, Nicolas Clauss, Sodaplay, etc. D'autres y développent des oeuvres d'un nouveau genre utilisant les langages propres du réseau: Jodi, Bluescreen, Jim Punk, Heath Bunting, Eugenio Tiselli... La structure du web inspire des travaux collaboratifs : adamproject, Tamara Lai pouvant aboutir à un véritable activisme pour lequel le net est une formidable caisse de résonance (exemple: RTM Mark, plate-forme collaborative d'activisme en ligne et d'organisation d'actions militantes, ou Zapatista Tactical FloodNet, logiciel distribué de cybercontestation et d'attaque de serveurs). Certains projets en utilisent les ressources particulières : moteurs de recherche (Cornelia Sollfrank ou Grant Robinson), flux d'informations (Carnivore, inspiré d'un logiciel de surveillance utilisé par le FBI et utilisé par des artistes pour faire apparaître le trafic sur la toile de différentes et surprenantes manières). Une caractéristique du net est en effet cette abondance touffue de données en évolution constante, confrontant les artistes et les web-designers à la nécessité de structurer et de présenter l'information selon des formes nouvelles. Citons They rule de Josh On, permettant de visualiser les collusions éventuelles entre les plus grandes compagnies américaines et A net Art Idea Line de Martin Wattenberg, un index de recherche d'oeuvres en ligne réalisé pour le Whitney Artport, le portail de net-art du Whitney Museum.

Le jeu

Le domaine du jeu (consoles, jeux en ligne ou en réseau), incontournable phénomène de société, est un terrain d'expérimentation prisé par des artistes numériques qui en détournent les formes et les codes. Citons le duo belgoaméricain Michaël Samyn et Auriea Harvey avec Tale of the tales, plate-forme multi-utilisateurs en ligne. Plusieurs jeux rendant leur moteur accessible (par exemple Quake ou Unreal) permettent aux joueurs de personnaliser les scènes, d'ajouter des niveaux inédits, ou de créer des projets originaux. L'artiste américain Brody Condon utilise le jeu vidéo sous toutes ses formes. Il réalise des performances incluant des jeux vidéo originaux (Waco Resurrection), des performances en ligne à

l'intérieur de parties en cours (Worship, 2001, dans le jeu Anarchy Online), ainsi que des niveaux de jeux modifiés (DeResFX.Kill < Elvis, 2005).

Art et sciences

La théorie de l'information de Claude Shannon a introduit le système binaire et le calcul en base 2 permettant de modéliser et d'interpréter la quasi-totalité de notre réalité à partir d'opérations sur les seuls chiffres 0 et 1. De fait, la proximité entre les mathématiques et l'informatique a établi de nouvelles passerelles entre les arts et les sciences, par le biais de logiciels, de concepts ou de recherches appliquées en physique, en chimie ou en biologie (nouveaux matériaux, phénomènes cinétiques, organismes vivants, clonage, intelligence artificielle, relation homme/machine ou technologie/nature...). Pour l'intuition mathématique, citons les méthodes sérielles et combinatoires de Sol Lewitt (Incomplete open cubes), la musique stochastique de Iannis Xenakis (l'interface graphique UPIC), et le projet Software Struct Jared Tarbell, Robert Hodgjin et William Ngan). Proches de la physique, citons les installations de Olafur Eliasson, Carsten Nicolai ou Ann-Veronica Janssens. Dans un domaine exploitant les biotechnologies (biotech), citons Eduardo Kac ou Natalie Jeremijenko.

Immatérialité et non-lieux

Les réseaux et l'Internet, rhizomes tentaculaires, offrent de nouveaux espaces propices aux projets collaboratifs et conviviaux (forums, chat rooms, etc.), dont les dimensions esthétiques, sociales ou politiques se positionnent naturellement dans le domaine de l'art relationnel, en continuité avec les travaux d'artistes "médiateurs" comme Joseph Beuys et son concept de "sculpture sociale". Citons Nine, un social software du collectif Mongrel, outil dynamique et collaboratif en ligne, ou encore etoy.CORPORATION, un collectif subversif organisé en société cotée en bourse et en fonds d'investissement servant à financer leurs projets activistes. De la nature particulière des supports numériques et des lieux (réseaux) investis découlent de nouvelles questions quant à sa valeur, sa diffusion et sa monstration. Tout comme en économie, l'art numérique ne produit plus d'objets mais essentiellement des fichiers, du code, des instructions, des processus, dématérialisés, évolutifs et multipliables à l'infini. Alors que sur le marché classique de l'art, la rareté de l'objet augmente sa cote, la valeur d'une oeuvre de web-art pourra être liée à sa multiplication via le réseau, ainsi qu'au nombre de copies diffusées ou au nombre de liens qui

pointeront vers elle sur la toile. Ceci n'empêche pas certaines galeries (par exemple Bitforms à New-York, avec son site Software Art Space) de proposer à la vente des oeuvres d'art programmées, emballées dans un packaging technoïde et visualisables sur un équipement standard. Certains considéreront que cette diffusion limitée à un public branché anesthésie l'impact véritablement novateur des recherches numériques. Les expositions de plus en plus fréquentes d'art numérique dans des lieux institutionnels (galeries, centres d'art contemporain, musées...) demandent pour être exemplaires, des moyens techniques et de maintenance fréquemment absents, rendant difficile la compréhension des oeuvres et de leurs enjeux. Citons, comme exemple de monstration ambiguë, l'exposition "John Maeda Nature" à la Fondation Cartier (Paris, 2005). Six animations projetées sur grand écran mais n'offrant aucun accès à la dimension codée du travail, transformant le public en spectateur passif. Un comble pour de l'art programmé : la salle présentant les travaux interactifs était présentée comme s'adressant à un public d'enfants. Le monde numérique est sous tension entre une logique open-source (code à source ouverte) participant à son développement (pour être reconnu, un scientifique, et a fortiori un programmeur, a intérêt à diffuser au maximum ses découvertes pour que son travail soit approfondi par d'autres) et un monde propriétaire (les transnationales Apple, Adobe, Macromedia, Microsoft...) proposant des interfaces graphiques ou des logiciels n'offrant pas d'accès au code. C'est pourquoi également nous différencions les artistes utilisant ces outils verrouillés ou opaques de ceux partageant leur code dans un esprit d'échange et de circulation des savoirs. "

Jean-Luc Manise

Sources

I sing the body Digital, Michel Cleempoel et Marc Wathieu Les arts numériques en Communauté française 2007

Plus d'informations

www.arts-numeriques.culture.be
<http://arts-numeriques.net/>
<http://www.multimedialab.be>