

ARTS, SCIENCES, TECHNOLOGIES ET SOCIÉTÉ

Notre connaissance du monde évolue au gré des découvertes scientifiques qui sont à l'origine des technologies façonnant les sociétés dont l'art nous donne les meilleures lectures. Les artistes, depuis toujours, exploitent les techniques ou technologies de leur temps alors que le monde des arts et celui des sciences échangent plus souvent qu'il n'y paraît. Et ce, depuis bien longtemps si l'on considère les propos de Philippe Codognet⁽¹⁾ : *Galilée a été le premier à véritablement "voir" les reliefs sur la lune, très probablement du fait de sa formation aux beaux-arts (géométrie des ombres portées et clair obscur), faisant de cet événement un marqueur historique des relations art et sciences.*

■ Introduction

On qualifie aujourd'hui d'émergentes les pratiques qui mêlent art, sciences et technologies et il est bien des festivals, tel *Art Outsiders*, qui s'en font l'écho. L'édition 2009 de cet événement parisien était dédiée à *L'art des environnements extrêmes*⁽²⁾. Howard Boland et Laura Cinti y exposaient l'installation *The Martian Rose* qui est le résultat artistique d'une expérience de laboratoire. Ceux-ci comptent en effet parmi les artistes dont les pratiques ne correspondent

guère à un marché de l'art par trop formaté. Aussi, c'est vers la recherche qu'ils se tournent tout en confrontant leurs travaux aux publics de festivals dont la réactivité est bien supérieure à celle des musées. La rose qu'ils exposent durant *l'Art Outsiders 2009* témoigne de l'extrême violence d'une expérience qui s'est préalablement déroulée au Mars Simulation Laboratory de l'Université d'Aarhus au Danemark. Car elle a été soumise six heures durant aux conditions atmosphériques de la planète rouge.

La planète Mars est un endroit froid avec des chutes de températures allant de -60° à -130°, la pression atmosphérique est cent fois inférieure à celle de la terre, bien plus basse qu'en haut de l'Everest, le gaz le plus répandu est l'oxyde de carbone et les rayons ultra-violet pénétrée une atmosphère sans bouclier⁽³⁾, nous rappellent les deux artistes chercheurs qui sont aussi les fondateurs du C-LAB de Londres. Donner cette fleur symbolisant la rencontre en offrande à une planète où jamais elle ne pousserait apparaît quelque peu désespéré.



Howard Boland
& Laura Cinti,
The Martian Rose,
2007-2009.

Surtout quand nous savons, avant même d'y poser le pied, que l'atmosphère de Mars ne nous conviendra jamais. Il est intéressant de remarquer que le festival *Art Outsiders*, en 2003, s'est aussi penché sur les possibles relations entre pratiques artistiques et conquête spatiale⁽⁴⁾. N'est-ce pas, du reste, par la photographie que nous avons pris conscience de l'extrême fragilité de notre habitat. Quand des fusées se sont extraites de l'attraction de la Terre pour en donner les premiers clichés. Il apparaît donc naturel que des artistes, eux aussi, tentent de s'affranchir ne serait-ce que symboliquement de la force qui les retient.

Du global au local

L'entreprise américaine Google, en seulement quelques années, a fortement participé à la banalisation des images satellites. Son application, *Google Earth*, nous permet aujourd'hui de parcourir le monde sans même nous mouvoir et c'est précisément ce qu'une autre artiste chercheuse, Gwenola Wagon, a fait. Elle s'est isolée du monde pour en faire le tour en 80 étapes qu'elle raconte au sein d'un blog, qui se poursuit sous la forme d'un livre⁽⁵⁾ et des conférences ayant des allures de performances. Elle explique, sur *globodrome.com*, comment elle a activé toutes les données géo-localisées que propose *Google Earth* pour effectuer son tour du monde de la lenteur sur les traces de Phileas Fogg et Jean Passepartout. On rapporte que Jules Vernes s'entourait de cartes pour ima-

giner ses voyages. Gwenola, quant à elle, navigue au-dessus de la carte des cartes entre 2009 et 2011. Elle scrute les données déposées par des anonymes sur Panoramio ou YouTube, entre autres services du Web 2.0 — il est une vérité inhérente aux images d'amateurs — alors que Jules Verne, en son temps, collectait des informations dans des revues scientifiques. Gwenola Wagon tout comme Jules Verne, a visité le monde par procuration, l'une suivant les traces de l'autre. Mais Phileas devait aller au plus vite pour remporter son pari alors que Gwenola a pris le temps de se perdre entre les serveurs du monde entiers, sur les sentiers de l'information.

Il est bien des façons de représenter le monde à l'ère de sa globalisation et c'est un autre service du géant américain que Maurice Benayoun détourne lorsqu'il initie sa série intitulée *The Mechanics of the Emotions* en 2005. Enseignant chercheur à l'Université de Paris 8 et artiste numérique depuis le début des années 90, il a conçu une application lui permettant de solliciter *Google News* en multipliant automatiquement les requêtes associant des émotions humaines à des noms de villes. Considérant le réseau Internet comme un "système nerveux mondial", il obtient des cartographies tridimensionnelles de la planète où les tailles et positions des mots représentant des émotions humaines sont relatives aux répétitions de leurs associations avec diverses villes du monde. De telles cartes lui ont permis de concevoir divers œuvres aux

formes les plus diverses, allant de l'installation à la performance. Mais toutes, elles révèlent les mêmes absences. Et Maurice Benayoun de nous révéler que *l'information véhiculée par les moteurs de recherche nous apporte au quotidien un système de réponses supposé refléter une réalité sociologique, géographique, scientifique. Or il s'avère que ce système est affecté par un filtrage linguistique (prédominance de la langue anglaise) et technologique (prédominance géographique des zones industrialisées). Quelle représentation du monde obtient-on au travers du réseau ? Considéré trop souvent comme le système nerveux mondial, Internet semble négliger les "membres" absents du corps planétaire : l'Afrique n'est que très peu représentée au regard de sa population, comme un membre amputé dont on ne sentirait même pas les douleurs fantômes*⁽⁶⁾.

Mais pourquoi représenter le monde quand il suffit de l'observer, tout simplement, passivement. Il est, pour cela, des Webcams qui le filment sans interruption alors que des artistes comme Marie-Julie Bourgeois et Luiza Jacobsen les détournent pour en faire œuvre. Et c'est en 2008 qu'elles regroupent une multitude de flux capturant des ciels du monde entier. L'installation s'intitule *Tempo* parce qu'elle est rythmée par le temps qui passe, le soleil se levant ici pour se coucher là. Toutes les heures, les fragments de ciels d'ailleurs se décalent de la valeur d'une cellule vers la droite pour que l'œuvre, en son centre, se résume à la lumière du zénith. ➤



Robotlab,
bios [bible],
2007.

➤ Et ce, à quelle qu'heure du jour ou de la nuit. Le spectateur, dans sa passivité, est à la place de celui qui observe les cieux du monde entier depuis son centre. Le globe terrestre ayant comme "disparu", il ne reste plus que l'enveloppe gazeuse qui est aujourd'hui au centre de nos préoccupations. Car nous ne nous contentons pas de l'observer et savons depuis le protocole de Kyoto qu'il est grand temps d'agir.

Nous pouvons tous agir, ne serait-ce que localement, si l'on en croit les membres du collectif HeHe qui ont investi le quartier Ruoholahti d'Helsinki en 2008. Leur performance d'un soir a été méticuleusement préparée lors de la résidence qu'ils ont effectuée avec le soutien du festival finlandais *Pixelache*. Il fait nuit en ce vendredi 29 février 2008 et les habitants sont prêts à éteindre leurs appareils électriques entre 19h00 et 20h00. Pendant l'opération *Unplug*, les deux artistes, Helen Evans et Heiko Hansen, redessinent le panache de fumée évacué par l'imposante cheminée de l'usine thermique du quartier avec un rayon laser vert. D'où le nom de cette installation performance intitulée *Green Cloud*. Le bâtiment est relié aux habitations alentours par le réseau électrique qui les alimente. Aussi, les exploitants sont en mesure d'informer les artistes concernant la baisse de consommation d'énergie consécutive à l'opération. Helen et Heiko, en temps réel, illus-

trient alors les comportements responsables des habitants en élargissant les contours verts du nuage ainsi magnifié. Le public de Ruoholahti est par conséquent témoin de la valorisation artistique de son action responsable. Mais l'histoire ne s'arrête pas là puisque cette action d'un soir est particulièrement bien documentée sur le Blog du projet⁽⁷⁾. Sans omettre les festivals d'art numérique dont les préoccupations ont progressivement glissé du technologique vers le sociétal et qui ont récompensé *Green Cloud* dans l'année qui a suivi.

Échanges et relations

Nous agissons, quoi qu'il en soit, tous sur notre environnement, consciemment ou inconsciemment, ne serait-ce que par notre simple présence. Il est d'ailleurs des œuvres robotiques, comme *Grower* de Sabrina Raaf, qui s'articulent autour d'une forme d'interaction, par la présence, que l'on pourrait qualifier de passive. Le petit robot *Grower*, lorsqu'il est exposé dans une pièce, longe les murs à hauteur de plinthes. Régulièrement, il marque des pauses pour tracer les lignes verticales vertes qui révèlent, par leurs tailles, les quantités variables d'oxyde de carbone. Plus nous sommes nombreux à l'observer et plus les lignes évoquant des brins d'herbe s'allongent. L'activité de ce robot d'artiste émulant le phénomène naturel de la photosyn-

thèse n'est qu'une conséquence de la pollution des spectateurs. Mais son activité nous informe aussi sur l'historique de sa présentation et il est, bien que totalement automatisé, intimement lié à ceux qui l'observent. Au point qu'il est des spectateurs se projetant en lui, remarquant son acharnement ou sa fiabilité, c'est-à-dire des qualités humaines. Le spectacle, dans ce cas, est donné par les spectateurs eux-mêmes. Car les robots d'artistes, de manière générale, nous renseignent sur nous-mêmes plus qu'ils ne nous informent sur leur raison d'être ou "condition".

Les robots vont jouer un rôle significatif dans nos sociétés futures en envahissant de plus en plus de domaines. Les robots les plus répandus aujourd'hui sont les robots industriels. Leur nombre s'accroît rapidement autour monde et a déjà franchi le million⁽⁸⁾, nous rappellent les membres du collectif allemand Robotlab Matthias Gommel, Martina Haitz et Jan Zappe, installés au ZKM⁽⁹⁾. Aussi, ne devons-nous pas reconsidérer notre relation quant à ceux qui intègrent nos sociétés, bien qu'aujourd'hui nous ne les voyons guère si nous n'évoluons pas dans des usines de fabrication. Et c'est pour palier à ce manque de confrontation que Robotlab détourne des robots industriels de leurs tâches répétitives en les reprogrammant avant de les présenter dans des espaces muséaux. Un robot de la marque Kuka,

durant l'installation performance intitulée *bios [bible]*, recopie inlassablement la bible, Ancien et Nouveau Testament, pendant des mois. Il est puissant, mais c'est sa précision que l'on remarque de prime abord car jamais il ne faillit, point d'oubli, point de rature. Son activité est semblable à celle des moines copistes qui ont disparu avec l'invention de l'imprimerie. Est-ce d'ailleurs pour cette raison que le robot respecte les codes typographiques inhérents à la bible de Gutenberg ? Toujours est-il que les commentaires, dans le public, vont bon train. Et le fait que ce robot effectue une tâche humaine des plus noble n'est certainement pas étranger au nombre de réaction des spectateurs se projetant en lui. Car l'art est aussi affaire de relation avec l'autre, quel qu'il soit.

Oublions un temps les machines, sans omettre les interfaces, pour nous focaliser sur les humains. S'il est des interfaces nous reliant aux machines, il en est d'autres qui permettent aux humains de se mettre en relation les uns avec les autres. Le dispositif *Inter Dis-Communication Machine* d'Hachiya Kazuhiko a été conçu à cet effet pour deux personnes. Les participants sont équipés de casques audio et vidéo au travers desquels ils voient ce qui est dans le champ de vision de l'autre. Plusieurs scénarios sont alors possibles, mais ils optent généralement pour celui de la rencontre ! C'est alors qu'ils doivent communiquer par la voix pour établir ensemble des stratégies. Quand ils se voient, c'est au travers du regard de l'autre, de celui qu'ils écoutent en même temps. L'expérience est des plus étrange quand il s'agit d'accepter l'idée d'entrer virtuellement dans le corps de l'autre pour mieux se retrouver soi-même, au travers de l'autre. Il n'y a que par l'expérience que l'on peut appréhender convenablement cette œuvre interactive qui prend tout son sens quand les deux participants ne se connaissent pas d'avance. Et vivre pleinement cette expérience artistique induit que l'on oublie l'interface pour mieux reconsidérer le sens de l'autre, de celui qui nous aide à nous trouver.

L'usage d'interfaces, donc la pratique de l'interactivité, permet aux artistes numériques d'aborder autrement des problématiques historiques comme la notion de correspondance chère à Baudelaire⁽¹⁰⁾. C'est en 2008, que Daito Manabe poste sur YouTube la séquence vidéo qui va le faire connaître dans le monde entier. On l'y découvre stimulant électriquement ses muscles comme le font les kinésithérapeutes pour soigner des traumatismes. Mais il s'agit ici des muscles de son visage qu'il connecte aux sons d'une musique électronique. Il ne contrôle donc plus les émotions que l'on continue de lire sur son visage littéralement asservi par des pulsions électriques. Depuis, il n'a de cesse de donner la performance Face

Visualizer où les sons génèrent des grimaces, quand l'émotion correspond strictement à la musique. Il donne aussi fréquemment des workshops intitulés *Body Hack* durant lesquels il "pirate" les visages d'autrui. Des dizaines, des vingtaines de personne grimacent ensemble sur les séquences vidéo documentant ces expériences collectives. Tous sont connectés à la musique qui les transforme physiquement, tous sont unis par ce qu'ils perçoivent jusque dans leurs chairs ; unis par ce qui pénètre dans leurs corps.

Ce dernier, alors que les membres du Graffiti Research Lab lui transmettaient, via Internet, ses tout nouveaux graffs vidéo projetés dans la ville de Los Angeles, s'exclama : *c'était la première fois que je dessinais de nouveau depuis 2003 ! C'est comme respirer de nouveau après avoir été immergé pendant cinq minutes*⁽¹¹⁾. Le dispositif de tracking étant connecté à une application lui permettant de créer des point à l'écran pour les relier afin d'obtenir des polygones, pouvait alors agir de nouveau sur le monde.

Il est aussi bien des artistes qui, depuis l'avènement de électronique, créent des interfaces nous permettant d'agir virtuellement sur le monde au travers de médias, d'images ou de sons. Toujours, il investissent de nouveaux territoires allant de l'industrie au médical pour y découvrir des dispositifs de captations en devenir. Il arrive même, mais c'est plus rare, que leurs recherches soient exploitées au-delà des sphères artistiques.

N'est-ce pas là le rêve de tout dictateur, que de jouer sur les émotions d'un groupe dont tous les membres seraient également asservis par un même message, à l'ère où tout peut être copié ou collé, dans Facebook comme ailleurs.

Il est aussi bien des artistes qui, depuis l'avènement de électronique, créent des interfaces nous permettant d'agir virtuellement sur le monde au travers de médias, d'images ou de sons. Toujours, il investissent de nouveaux territoires allant de l'industrie au médical pour y découvrir des dispositifs de captations en devenir. Il arrive même, mais c'est plus rare, que leurs recherches soient exploitées au-delà des sphères artistiques. *The EyeWriter* est un de ces projets où les technologies du numérique relient le monde de l'art à celui du médical. Un projet qui a permis à Tony Quan, souffrant pourtant d'une sclérose latérale amyotrophique, de s'adonner de nouveau au plaisir du graffiti. Un de ces projets DIY (Do It Yourself) où les artistes et programmeurs réunis par Zachary Lieberman n'ont pas compté leur temps. Le résultat, c'est un dispositif de tracking oculaire *Open Source* qui n'a coûté que quelques dizaines de dollars. Il remplace avantageusement celui démesurément plus onéreux qui équipait jusque là Tony Quan ne pouvant mouvoir que ses globes oculaires.

Problématiques sociétales

Ère du copyright et de la propriété intellectuelle a atteint sa date d'expiration. Une évolution qui s'est déjà manifestée au travers de la jeune génération d'utilisateurs qui s'approprient les technologies réseaux et préfigurent une économie du partage et du libre accès, nous disent Gerfried Stocker et Christine Schöpf⁽¹²⁾, les directeurs artistiques du festival autrichien *Ars Electronica* qui tentaient, en 2008, de poser les bases d'une nouvelle économie culturelle. Les technologies du numérique, puis celles du réseau Internet, ont en effet bouleversé le rapport que nous entretenions à l'art, la culture, la connaissance. Alors que les États, étrangement conseillés par les distributeurs de contenus artistiques et culturels tentent désespérément de reprendre le contrôle en légiférant. Aussi il est des artistes comme Aram Bartholl qui s'en amusent. C'est durant sa résidence à l'Eyebeam de New York, toujours en 2008, que ce dernier initie le projet *Dead Drops*⁽¹³⁾ en enfouissant une clef USB dans l'anfractuosité d'un des murs de la ville. Tout le monde peut participer à l'aventure qui consiste à créer un réseau numérique de point à point échappant à tout contrôle. Le site du projet donnant quelques recommandations relatives à l'extension du réseau de clefs permettant à tout un chacun de

➤ déposer, comme de retirer, toute sorte de contenu numérique. Sans censure aucune, ni taxe quelle qu'elle soit !

Il n'est point de problématique sociétale qui ne soit abordée par les artistes en ce monde où nous nous sentons tous constamment surveillés, épiés. Il n'est point de gare, de rue, de parking, entre autres espaces publics, qui ne soient équipés de systèmes de vidéo surveillance. Mais il est encore quelques lois comme le *Data Protection Act*⁽¹⁴⁾, au Royaume-Uni, pour protéger la vie privée. Et c'est précisément sur ce texte, stipulant que les sociétés de surveillance privées ou publiques doivent être en mesure de fournir les médias sur lesquels apparaissent les demandeurs, qu'une artiste autrichienne vivant à Londres s'est appuyée pour réaliser le film *Faceless*. Manu Luksch avait un scénario qu'elle a abandonné progressivement, au fur et à mesure que les séquences vidéo demandées lui parvenaient. La loi stipule que tous les visages, hormis celui du demandeur, doivent être masqués. Alors la réalisatrice a imaginé l'histoire de celle qui s'aperçoit, dans un monde sans visages, que le sien lui a été préservé. L'esthétique de ce premier long métrage entièrement filmé depuis des caméras de vidéo surveillance est elle-même inhérente aux règles que regroupe le *Manifesto for CCTV Filmmakers*⁽¹⁵⁾. Les réalisateurs adoptant ce manifeste doivent, par exemple, se refuser l'utilisation de toute caméra additionnelle. Manu Luksch compte donc parmi ces artistes qui usent des technologies façonnant notre société pour mieux en faire l'analyse, la critique.

Étrangement, notre hantise d'être constamment sous surveillance dans le réel va de paire avec notre capacité à étaler nos vies privées dans le virtuel. Chose qui n'a pas échappé aux artistes investissant eux aussi les réseaux sociaux. Paolo Cirio et Alessandro Ludovico ont commencé par concevoir le robot qui a capturé près d'un million de ces visages qui nous représentent sur Facebook. Puis, ils ont utilisé une technologie dédiée à la reconnaissance faciale pour séparer les hommes des femmes tout en les classifiant. Les 250.000 profils retenus ont permis aux deux artistes italiens de créer la base de donnée du prétendu site de rencontre lovely-faces.com qu'ils ont été contraints de fermer rapidement. Mais le plus intéressant réside dans la réaction des avocats de Facebook qui leur ont demandé de restituer les profils "volés". Ce qui sous-entendrait que nos visages appartiennent à l'entreprise américaine. Mais selon quelle loi, si ce n'est celle de Los Angeles, là où Mark Zuckerberg s'est installé ? Y aurait-il une économie des visages ? Sans omettre la notion d'*original* que les technologies numériques nous incitent à reconsidérer.

Toujours est-il que c'est avec de telles actions que l'on vérifie notre incapacité à contrôler ce que nous déposons sur les réseaux sociaux et plus largement sur l'Internet. Car la fonction "Annuler" propre aux ordinateurs personnels qui ont changé notre façon d'écrire, peut être même notre façon de penser, n'a pas de sens sur le réseau mondial.

C'est en 2004 que *The Facebook* a été créé alors qu'Hasan Helahi publiait déjà sa vie privée sur Internet depuis près d'un an. Mais c'est en 2002 que tout a commencé pour cet artiste américain originaire du Bangladesh, quand il s'est fait arrêter par le FBI dans l'aéroport de Detroit. On lui posa alors de multiples questions sur sa vie privée, avec ou sans détecteurs de mensonges. Qu'avait-il fait au lendemain du 11 septembre 2001 ? Aurait-il caché des explosifs quelque part en Floride ? Ce n'est qu'après quelques mois d'enquête que les membres du FBI reconnaissent avoir fait fausse piste, mais ils recommandent toutefois à Hasan Helahi de les informer quant à ses déplacements à venir. Alors ce dernier, bien que voyageant fréquemment, à l'occasion de conférences ou expositions, s'exécute en devenant de plus en plus précis au fil du temps. Jusqu'à la création du site *Tracking Transcience* sur lequel il consigne tout par le texte comme par l'image, des numéros de vol aux plateaux repas, ses horaires, ses dépenses, sans omettre que sa position y est géo-localisée en temps réel. Nous pouvons tous savoir, à quelques minutes près, ce que fait cet artiste qui s'est doté de l'outil idéal pour éviter tout désagrément avec une police en quête d'alibi. Son serveur l'informe des requêtes provenant du Department of Homeland Security, de la NSA ou du FBI ! Mais Hasan Helahi ne craint plus rien depuis qu'il a décidé de rendre sa vie privée publique.

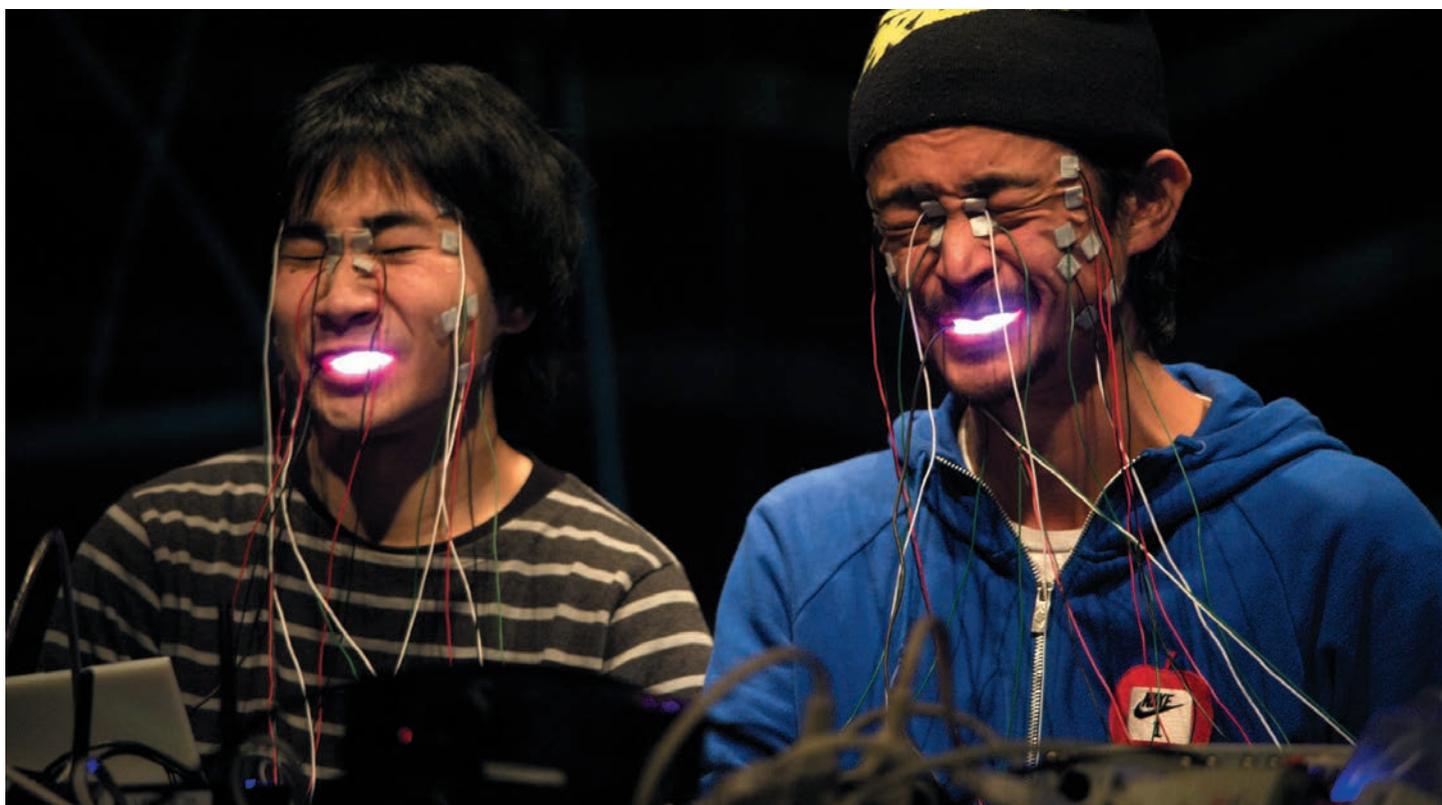
L'économie mondiale nous concerne tous, aussi il est naturellement des artistes, comme ceux du collectif RYbN, qui s'y intéressent. Ceux-ci ont développé un agent intelligent qu'ils ont doté de 8.279 euros avant de l'abandonner sur Internet le 31 août 2011. Depuis, ils ne contrôlent plus rien car ADM 8 est totalement autonome. Il achète comme il vend des actions, selon les tendances, sur les marchés asiatiques européens ou américains. Il collecte par lui-même les grandes quantités d'informations qui lui permettent d'anticiper les caprices d'une économie mondiale devenue, elle aussi, incontrôlable. Mais il court inévitablement à sa perte, car un jour, il effectuera sa transaction ultime. Au 29 janvier dernier, après 151 jours d'existence, il ne se donnait pas plus de 2.205 jours de survie dans un monde de la finance ignorant la pitié. Soit six ans d'une lente agonie auquel le public peut assister sur le site du projet ADM 8. RYbN a doté le robot trader d'un

compte Twitter qui permet à tout un chacun de le suivre en temps réel. Et l'on trouve, sur le site du ZKM, une interview d'ADM 8 qui répond avec une voix de synthèse féminine à la question : *est-ce que RYbN vous a créé pour devenir riche ?* La machine répond : *non, j'ai été créée pour être observée jusqu'à ma faillite*; avant de préciser, *mon code source est ouvert et sous licence Creative Common*. Pour enfin conclure : *la plupart des crises ou crashes sont causés par l'instabilité humaine. Une totale automatisation du marché aurait pour conséquence un marché parfaitement auto-régulé !*

Bio et nano-technologies

Alors que le numérique s'est imposé dans nos vies quotidiennes durant ces dernières décennies, les festivals initialement dédiés aux arts technologiques se sont ouverts à d'autres pratiques émergentes. C'est ainsi qu'*Ars Electronica*⁽¹⁷⁾, doyen parmi ce type d'événements, s'intéresse de plus en plus au vivant, allant jusqu'à créer un prix pour récompenser les œuvres hybrides. En 2011, le *Golden Nica in Art Hybride* a été attribué à Art Orientet Objet. Les français Marion Laval-Jeantet et Benoît Mangin qui composent ce duo ont conçu plusieurs œuvres s'articulant autour de la notion d'hybridation. À commencer par la culture, en laboratoire, de petits carrés d'épidermes réunissant leurs deux peaux. C'était en 1996 et ils franchissaient alors symboliquement la barrière entre les sexes. En 2011, c'est une autre barrière qu'ils ont franchis lorsque Marion Laval-Jeantet s'est fait injecter une dose d'immunoglobulines de cheval par Benoît Mangin pendant la performance *May the horse live in me*. Ce dernier lui a ensuite fait un prélèvement sanguin qu'ils qualifient ensemble de sang de centaure. Une fois lyophilisé, le sang mêlé évoquant la créature mythologique tant représentée par des peintres et autres sculpteurs pouvait enfin être présentée au public. Mais ne devrions-nous pas, à l'ère des xénogreffes, reconsidérer aussi notre relation au monde animal ?

Eduardo Kac compte parmi les premiers artistes à se saisir des biotechnologies dès la fin des années 90 alors que Frederik De Wilde fait aussi figure de pionnier quand il use de nano-technologies en 2010. Ce dernier a collaboré avec des chercheurs de la Rice University. Mais c'est en sortant un échantillon composé de nanotubes de carbone du laboratoire de recherche d'Houston pour le présenter dans une exposition que l'artiste belge fait œuvre. Le titre qu'il donne alors à son ready made est en relation avec les propriétés spécifiques du matériau dont il est composé. Car il nomme *Hostage* le petit carré de noir qui absorbe la quasi totalité des rayons de lumière du faite d'un indice de



Daito Manabe
& Ei Wada,
Face Visualizer,
2008.

réflexion tout particulièrement faible. Et surtout, il se déclare auteur du *Noir le plus noir du monde*. On se souvient qu'Yves Klein, en d'autres temps, avait sollicité un chimiste avant de s'approprier le bleu qu'il nomma *International Klein Blue*. Les temps sont différents, tout comme les techniques ou technologies, mais ces deux gestes artistiques sont assez semblables par leurs portées symboliques. Cependant Frederik De Wilde fait aussi acte de pédagogie en attirant notre attention sur des technologies dont on sait peu de choses alors qu'elles s'invitent progressivement dans nos quotidiens. Et comment appréhender l'œuvre de grande taille que l'artiste belge projette de réaliser si l'on perçoit celle-ci comme un trou dans l'espace, comme la silhouette d'un manque ?

Épilogue

Comment clore ce panorama, évidemment incomplet, des pratiques artistiques émergentes, entre art, sciences et technologies, si ce n'est avec un générique, mais pas n'importe lequel, le plus grand de tous les génériques : *Le Grand Générique de tous les êtres humains*. Il a été programmé par un artiste français, Antoine Schmitt, et est accessible en ligne à l'adresse thegrandcredits.info. Au sein d'un navigateur, comme dans l'espace muséal lorsque l'œuvre est vidéo projetée, nous n'en voyons pourtant qu'une infime partie, celle qui nous est réservée. Car pour l'essentiel, cette pièce s'articule autour d'une base de

données et Christiane Paul de nous rappeler que, si le concept de base de données sous-tend l'ensemble de l'art numérique en général, beaucoup de projets y font explicitement référence. La base de données du *Grand Générique* s'enrichit de nouveaux prénoms et noms au gré de ses présentations, quand l'artiste la relie à celles des festivals ou centres d'art qui l'accueillent. Petit à petit, elle se complète, mais restera inévitablement incomplète. Peut-être y sommes nous déjà, aussi la question qui reste entière est la suivante : s'agit-il d'un générique de début ou de fin ? Et surtout : qu'avons-nous achevé ou que devons-nous accomplir pour mériter ces quelques secondes de célébrité ? De là à dire que cette œuvre définitivement numérique, conçue par un artiste programmeur, nous encourage à reconsidérer notre place dans la société... ■

Dominique Moulon

Dominique Moulon est Doctorant en *Arts Plastiques & Sciences de l'Art* à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, chargé de cours dans le département *Arts Plastiques de l'Université Paris VIII*, membre de l'Association Internationale des Critiques d'Art et Directeur Artistique de la foire d'art & médias *Show Off Paris*.

(1) Philippe Codognet, *Ancient Images and New Technologies: the Semiotics of the Web*, in *Leonardo Vol. 35* - MIT Press, 2002.

(2) *Art Outsiders, (In)habitable ? - L'art des environnements extrêmes*, Maison Européenne de la Photographie, 2009.

(3) Howard Boland & Laura Cinti, *Exposing Roses to Martian Atmosphere*. <http://c-lab.co.uk/project-details/the-martian-rose.html>

(4) *Art Outsiders, Space Art*, Maison Européenne de la Photographie, 2003.

(5) Gwenola Wagon, *Globodrome*, lulu.com, 2011.

(6) Maurice Benayoun, *Open Art*, Nouvelles Éditions Scala, 2011.

(7) HeHe, *Nuage Vert*, 2008-2010.

www.pixelache.ac/nuage-blog

(8) Robotlab. > www.robotlab.de/about_engl.htm.

(9) Le ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) est un centre dédié aux arts et médias, installé à Karlsruhe en Allemagne, qui a ouvert ses portes en 1997.

(10) *Correspondances*, poème de Charles Baudelaire, dans *Les Fleurs du mal*, publié en 1857.

(11) Tony Quan.

www.soup.evan-roth.com/items/view/1048

(12) Gerfried Stocker & Christine Schöpf, *Ars Electronica - a new cultural economy*, 2008.

(13) On dit que les espions s'échangent des objets ou informations au travers de cachettes secrètes que l'on nomme *Dead drops*.

(14) *Data Protection Act 1998: A Practical Guide*.

(15) Manu Luksch & Mukul Patel, *Manifesto for CCTV Filmmakers*. > www.ambienttv.net/content/?q=about

(16) ADM8. > www02.zkm.de/videocast/index.php/component/content/article/115/446-rybn.html

(17) Fondé en 1979, *Ars Electronica* est un festival basé à Linz, en Autriche, dédié à l'art, la technologie et aux problématiques sociétales.

(18) Christiane Paul, *l'Art numérique*, Thames & Hudson, 2004.