

UN ART CONTEMPORAIN NUMÉRIQUE

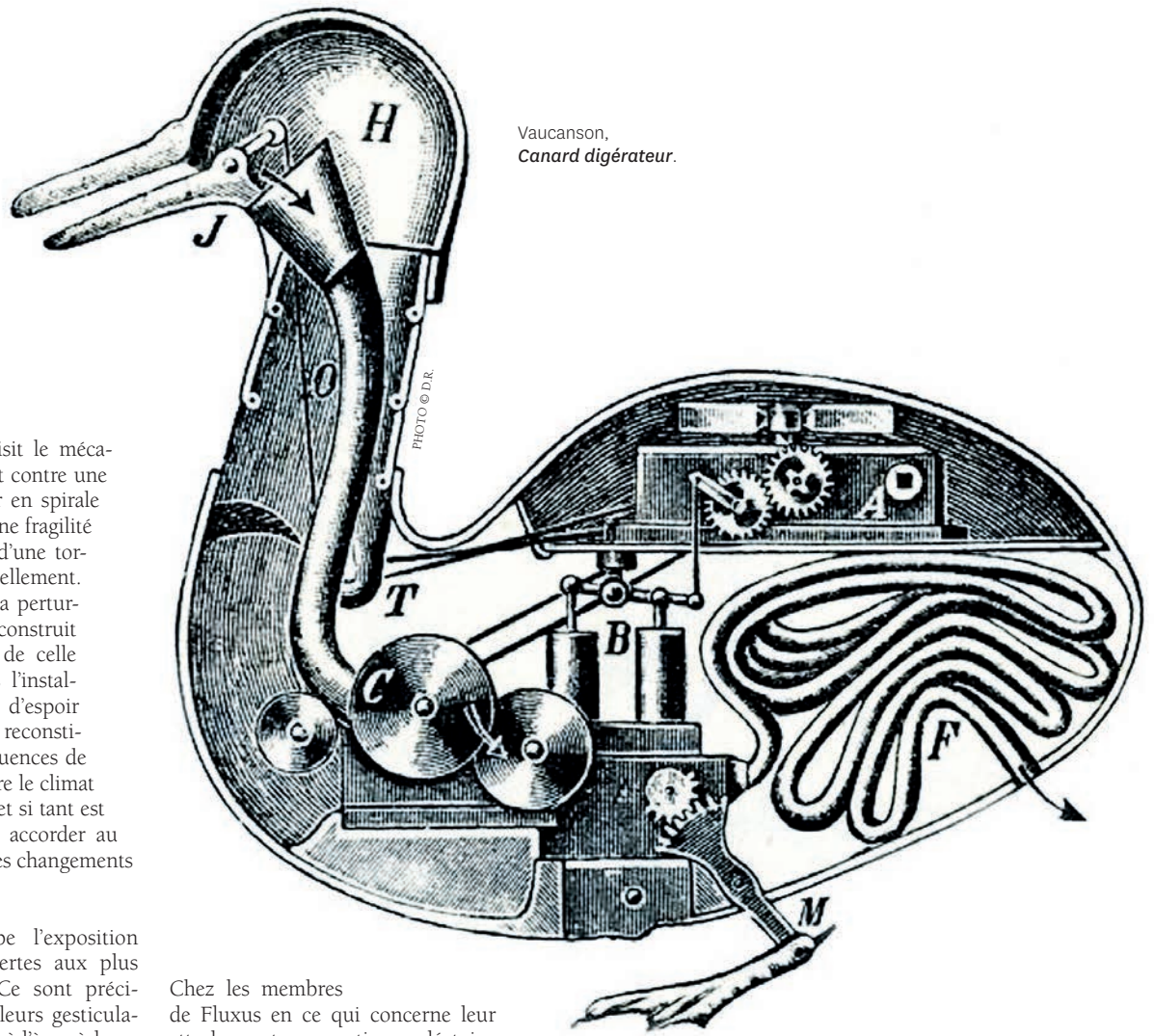
Si la question de l'objet est centrale dans l'art du vingtième siècle, son animation par des ingénieurs à des fins performatives, elle, est bien antérieure. Mais c'est le fait qu'il nous échappe, quand nous voulons tout contrôler, qui confère à l'objet sa contemporanéité.

■ Il serait bien tentant que de faire correspondre l'émergence des objets dans l'art avec la pratique du *ready-made* des années 1910 de Marcel Duchamp. Comme on pourrait commenter la mise en mouvement de ces mêmes objets par les pionniers de l'art cinétique des années 1960. Mais il convient, s'agissant des objets qui prennent vie, d'évoquer quelques marqueurs historiques d'une fusion conceptuelle des arts et des sciences au travers, notamment, des automates et autres robots. Vasari rapporte que lorsque *le roi de France vint à Milan; Léonard, pria de lui faire quelque chose d'original, fabriqua un lion qui marchait quelques pas, puis s'ouvrait la poitrine qu'il montrait pleine de lys*¹¹. C'était en 1515, il y a précisément cinq siècles et l'on imagine aisément la surprise du public en présence de ce lion mécanique conçu à cet effet par l'un des pionniers de ce que l'on nomme art des ingénieurs. Aujourd'hui, le félin mécanisé le plus connu se nomme Aibo. Il a été imaginé par le département recherche et développement de l'industriel japonais Sony dans les années 1990 avant d'être, dès sa sortie, détourné par de nombreux artistes des pratiques numériques.

Vinci, en son temps, était un précurseur de l'art des ingénieurs qui allait connaître son apogée avec le siècle des Lumières. Quand le français Jacques de Vaucanson, en 1739, créa un canard mécanique dont il affirmait qu'il était à même d'absorber de la nourriture pour la digérer et produire des excréments lorsqu'il en faisait la démonstration. De son côté, le Turc mécanique inventé par le Hongrois Wolfgang von Kempelen en 1769 était un automate joueur d'échec à l'efficacité redoutable. Même si l'on sait aujourd'hui qu'il aura fallu attendre la première version de *Cloaca* de Wim Delvoy, en 2000, pour que de la matière fécale artificielle fasse œuvre. Et l'on sait aujourd'hui qu'il y avait, à l'époque de Kempelen, un homme dans la machine. C'est IBM, dans les années 1990, qui allait se charger de l'y extraire pour que la machine de l'opération *Deep Blue*, enfin devenue autonome, puisse vaincre le champion du monde d'échecs de l'époque: Garry Kasparov. On retiendra ici que c'est à la croisée de l'art et de la science, et de Vinci à Kempelen, qu'émerge le spectacle.

J'étais aux côtés de Gilles Alvarez à Munich en 2014 lorsque, cherchant du numérique dans l'art, à moins que ce ne soit l'inverse, au sein d'une foire dédiée à la croisée des arts et médias, un rocher de petite taille attira notre attention. *Que faisait là, dans une exposition au tropisme technologique, un caillou plutôt typique d'une exposition de Land Art?*, me confia-t-il rétrospectivement, avant de poursuivre: *Mais en s'en approchant, on pouvait constater que ce rocher, exécuté en un matériau plastique hyperréaliste, respirait.* Nous n'étions pas loin non plus l'un de l'autre lorsque, en Autriche cette fois à l'occasion du festival *Ars Electronica* de 2006, une chaise robotique se donna en spectacle. Vacillant, elle s'effondra violemment, au point de se "démembrer" sur l'estrade où elle avait été placée par l'artiste Max Dean, qui avait collaboré avec le roboticien Raffaello d'Andrea et le designer Matt Donovan pour la mettre au point. Autonome, l'assise allait chercher les parties qui, réassemblées, lui confèreraient de nouveau son statut de chaise. Les commentaires, dans le public, allaient bon train et c'est sous les applaudissements des spectateurs qu'elle se releva avec l'hésitation qui est celle de l'agneau ou du veau se levant pour la première fois.

Il y a, dans ces objets auxquels on "prête vie" plus qu'ils ne la prennent, quelque chose qui est de l'ordre de la magie! Et c'est peut-être là, notamment, que Gilles Alvarez et José-Manuel Gonçalves se rejoignent quand, par exemple, ce dernier invite Anish Kapoor au travers de la *Galleria Continua* à investir l'un des ateliers du CENTQUATRE-PARIS. L'œuvre intitulée



Vaucanson,
Canard digérateur.

Ascension, dont on ne saisit le mécanisme qu'en s'en extrayant contre une légère brise par le couloir en spirale qui nous y a mené, est d'une fragilité extrême. Elle a la forme d'une tornade reconstituée artificiellement. S'en approcher revient à la perturber au point qu'elle se déconstruit sous le regard coupable de celle ou celui qui a osé. Mais l'installation est aussi porteuse d'espoir quand, autonome, elle se reconstitue. Comme si les conséquences de nos actions groupées contre le climat étaient encore réversibles et si tant est que nous puissions nous accorder au gré d'une conférence sur les changements climatiques.

Les objets que regroupe l'exposition *Prosopopées*, des plus inertes aux plus immatériels, s'animent. Ce sont précisément les spectacles de leurs gesticulations qui nous interrogent à l'ère où leurs connexions se banalisent. S'activant les uns les autres, ils créent de la présence, comme le lion de Vinci ou le Turc de Kempelen, comme une pierre respirant ou une chaise se démembrant. Il est intéressant de remarquer à ce propos que la présence, en robotique, est une question résolument contemporaine. Après des décennies de recherche initiées par Alan Turing dédiées à l'intelligence artificielle, voilà que sa présence ou sa forme nous préoccupe. Car ce qui génère le trouble, en faisant face aux doubles robotiques du professeur Ishiguro, c'est leur présence et leur humanité empruntées avec des détails saisissant tels les clignements incontrôlés en apparence de leurs yeux. Et qu'il y ait un humain ou non dans la machine ne nous importe guère.

S'il y avait une tendance numérique de l'art comme il y a eu une tendance vidéo avant que les institutions n'acceptent enfin l'image mouvement, elle aurait de très multiples origines. C'est dans les années 1960 qu'il conviendrait de les chercher.

Chez les membres de Fluxus en ce qui concerne leur attachement aux pratiques aléatoires qui se traduisent aujourd'hui dans l'usage par les artistes programmeurs contemporains de la fonction *random()*. Par son usage, ils assurent la *part incalculable de l'œuvre d'art* qui est chère à Norbert Hillaire^[2]. Avec l'aléatoire comme règle pour contrôler des moteurs qui déjà faisaient œuvre du temps des pionniers de l'art cinétique, ils créent les désordres qui quand nous l'acceptons sont de nature à nous extraire de nos sociétés par trop ordonnées. Car l'autonomie des objets de l'exposition *Prosopopées*, contrairement à celle que vantent les communicants des départements marketing des entreprises de l'innovation digitale, est bien réelle. Au point de tous nous surprendre, à commencer par leurs créateurs même.

Il serait injuste de ne pas mentionner ici le travail effectué, toujours dans les années 1960, par des artistes comme Robert Rauschenberg lorsqu'il s'associe avec des ingénieurs comme Billy Kluver pour fonder le groupe de recherche en art Experiments in Art and Technology (EAT). Quand tout

semblait possible à la croisée de l'art et des technologies! Mais, allez savoir pourquoi, rien de tel ne se passa dans les décennies suivantes. Est-ce pour d'obscures raisons liées à la pérennité des œuvres de médias variables? Une question par trop débattue dans la communauté des pratiques numériques. À moins que ce ne soit lié aux lacunes des institutions de l'art contemporain en terme de numérique. L'inertie propre au marché de l'art n'ayant rien arrangé. Mais l'Internet et le Web, dans sa version 2.0, ont tout changé: le numérique est passé du statut d'outil pour quelques-uns à celui de culture pour tous. Pour qu'il soit enfin question, avec *Prosopopées*, d'un art contemporain numérique. ■

Dominique Moulon
critique d'art et curateur indépendant

[1] VASARI, Giorgio (2007 - Edition originale: 1550) *Vie des artistes: Vies des plus excellents peintres, sculpteurs et architectes*, Grasset - Les Cahiers Rouges, 2007, p187.

[2] HILLAIRE, Norbert (2013) *L'art à l'âge du numérique*, in Art Press 2 N°29, p.9.