

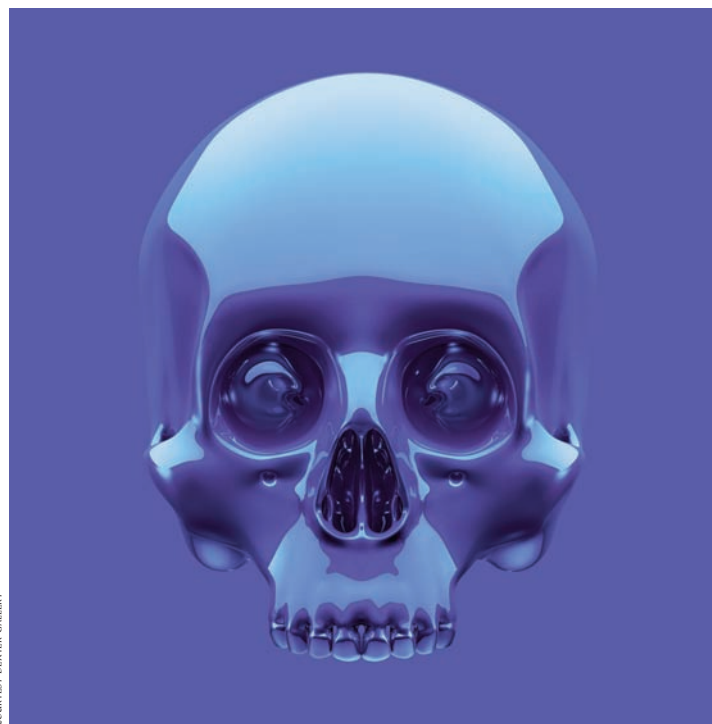
Tendances d'un art d'aujourd'hui

Les années 2000 se sont déroulées sans que l'on ait vu se dessiner quelque mouvement artistique que ce soit. Les critiques se sont tus, remplacés progressivement par des commissaires d'exposition et autres directeurs artistiques de festival. Mais il est pourtant quelques pratiques ou tendances identifiables aujourd'hui.

L'après-photographique

La pratique de la photographie est essentielle dans le travail de Christophe Luxereau comme en est indissociable l'usage des machines. L'artiste se souvient également du temps investi à dessiner des ossements - comme pour mieux les appréhender, les assimiler - dans la salle d'anatomie de l'Ecole des beaux-arts de Paris. Or, les cinq crânes de sa série des *Vanités* ne doivent rien à la photographie, si ce n'est leur brillance, leur présence. L'artiste les a modélisés, presque inventés, avant de les recouvrir des textures qui leur confèrent une certaine "physicalité", au point qu'il est des spectateurs, dans le public, qui aimeraient connaître les crânes originels. Peut-être qu'un jour Christophe Luxereau en fera des objets, dont les photographies auraient toutefois préexisté. Le rouge "carrosserie" de l'une de ses *Vanités* nous rappelle que les objets manufacturés, eux aussi, sont précédés, comme annoncés, par leurs représentations. Et n'est-ce pas le rôle des *Vanités*, en peinture, que de notifier un devenir par la représentation, ne serait-ce que pour nous inciter à relativiser l'importance d'une vaine existence ?

Christophe Luxereau, *Vanités*, 2009



COURTESY DEXTER GALLERY



Un monde global

Internet, en seulement quelques décennies, a modifié notre perception du monde, aussi il est naturel que des artistes, à l'instar de Maurice Benayoun, s'en soient saisi. Son œuvre interactive intitulée *Still Moving*, se présente telle une planète que l'on aurait aplatie. Mais les aspérités colorées de jaune, de rouge ou de noir correspondent à des émotions humaines plutôt qu'aux réalités géologiques de la surface terrestre. On perçoit, en la touchant, les vibrations d'une musique, réservée au corps, qui l'animent. Mais nos caresses déclenchent aussi l'apparition des données textuelles vidéoprojetées qui sont nécessaires à la lecture de ces cartographies des émotions humaines d'un moment. Car il s'agit bien là d'émotions qui sont exprimées par des mots comme "Nervous", "Excited" ou "Anxious" et dont les associations avec des noms de villes du globe ont été capturées via le Web. Telle une photographie, cette sculpture témoigne d'un instant précis, celui de sa capture. Telle une photographie, elle contient aussi sa part d'ombre, où l'on devine le continent que révèle sa quasi-absence : l'Afrique, que l'artiste compare à "un membre amputé dont on ne sentirait même pas les douleurs fantômes".

Maurice Benayoun, *Still Moving*, 2008

Adresses Web,,

- Martin Le Chevallier : www.martinlechevallier.net
- Stéphane Sautour : www.loevenbruck.com/artist.php?id=sautour
- Etienne Cliquet : www.ordigami.net
- Reynald Drouhin : reynald.incident.net
- IP Monochrome : www.incident.net/works/ipm
- Miguel Chevalier : www.miguel-chevalier.com
- Samuel Bianchini : www.dispotheque.org
- Maurice Benayoun : www.benayoun.com
- Christophe Luxereau : www.luxereau.com

Corps et data

L'usage des dispositifs de captation, en art, n'est pas nouveau, mais force est de reconnaître qu'ils se sont très nettement répandus ces dix dernières années, car plus simples et moins onéreux. Or l'installation lumineuse *Valeurs croisées*, de Samuel Bianchini, s'articule autour de ce type de technologie. Elle se présente sous la forme d'un mur de centaines, de milliers de petits compteurs à affichage digital. Sans public, les valeurs sont toutes initialisées à 999, mais elles varient dès lors que l'œuvre capte la présence de visiteurs. Ceux-ci découvrent alors les empreintes, en creux, de leur corps en mouvement quand les compteurs affichent la distance qui les sépare de l'œuvre. Une métaphore, entre autres, des traces numériques que nous laissons derrière nous, tant dans l'espace réel que dans celui, virtuel, des réseaux. Mais ce dispositif est aussi le témoignage du nécessaire rapprochement entre le monde de la création et celui de la recherche car il est issu de la collaboration de l'artiste avec deux laboratoires. L'un est privé, Orange Labs, l'autre public, le CiTu, fédération de laboratoires universitaires. C'est justement là le sujet du récent ouvrage *Recherche & Création* dirigé par l'artiste chercheur Samuel Bianchini.



Samuel Bianchini, *Valeurs croisées*, 2008



COURTESY, GALERIE FRANSISBE

Vie artificielle

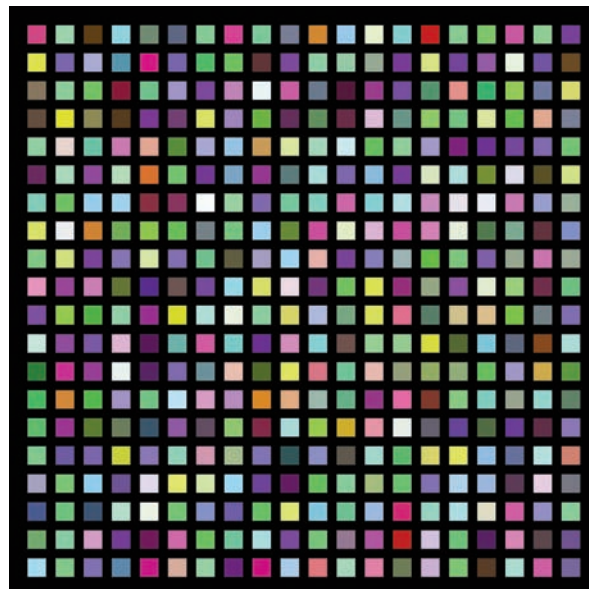
Le nom même de la série des *Fractal Flowers*, de Miguel Chevalier, trahit les origines algorithmiques de ses fleurs colorées à la taille démesurée. Elles nous "regardent" et suivent les moindres de nos déplacements dans l'espace car il est aussi question, ici, de la relation du corps à l'œuvre. Elles émergent, poussent et meurent sans que l'on ne puisse rien y faire. Leur existence est programmée, mais elles sont toutefois autonomes et sensibles aux moindres brises, dans l'image vidéoprojetée. Leurs pétales colorés, constitués de primitives en trois dimensions, opaques ou translucides, n'ont de cesse de dénoncer leur genèse artificielle. Pourtant, les mouvements qui les animent leur insufflent littéralement vie. L'artiste en a "imprimé" quelques-unes, en trois dimensions, et les images, une fois encore, ont précédé l'existence des objets. Ainsi cristallisées, ayant perdu couleurs, transparences et mouvements, elles sont davantage comparables à des coraux ayant été extirpés de leur milieu naturel, avant de disparaître d'elles-mêmes, selon les règles inhérentes aux algorithmes génétiques prédéfinis par l'artiste.

Miguel Chevalier, *Fractal Flowers*, 2008
Logiciel Cyrille Henry

L'art en réseau

Nos machines, lorsque nous nous connectons à Internet, sont identifiables via leur adresse IP, une suite de chiffres unique sur le réseau mondial. Reynald Drouhin a conçu une application qui convertit ces adresses en aplats de couleurs faisant évidemment référence à l'art du monochrome. Nous ne choisissons donc pas la nuance qui nous représente au moment où nous accédons à l'œuvre en ligne IP Monochrome. Celle-ci archive nos connections en les rassemblant sous la forme de nuanciers comparables à la peinture *1024 couleurs* de Gerhard Richter. Chacun d'entre nous participe ainsi à la constitution d'une base de données artistiques planétaire. Nos carrés de couleur sont datés comme les peintures d'un musée. Il y a, dans les légendes informatives qui accompagnent nos pastilles colorées, le nombre de nos visites et rien ne nous interdit de sauvegarder la page Web qui recèle le monochrome consécutif à notre action. Ainsi, en nous rendant sur *IP Monochrome*, nous sommes tous potentiellement auteur, visiteur et collectionneur.

Reynald Drouhin, *IP Monochrome*, 2006



L'esprit "Low Tech"

Vinton Cerf et Bob Kahn, les pères du TCP/IP (pour Transmission Control Protocol/Internet Protocol), pouvaient-ils imaginer la pénurie d'adresses que nous vivons aujourd'hui alors que nous passons de la version 4 à la version 6 de ce même protocole ? L'IPv6 devrait nous garantir suffisamment d'adresses pour le nombre toutefois grandissant de nos appareils électroniques. C'est donc pour mesurer cette importante mutation du réseau mondial qu'Etienne Cliquet, en juin 2007, réalise un "pliage de 1 mètre de côté constitué de 2 000 points d'intersection, soit le nombre d'IP par mètre carré censé recouvrir notre planète dans les années à venir, selon les experts". Car l'auteur plie, inlassablement, depuis 2005, des origamis qui lui permettent de mieux appréhender le monde technologique en perpétuelle évolution dans lequel nous vivons. Sans ciseaux ni colle, ni scotch, il crée des pliages qu'il documente méthodiquement sur son site intitulé *Origami*, une contraction associant le monde de l'ordinateur à celui de l'origami.



Etienne Cliquet, IPv6, 2007



COURTESY GALERIE LOUVERBRUCK. COLLECTION PRIVÉE

Intelligence et artifice

Les deux robots Aibo modifiés par Stéphane Sautour sont infatigables et n'ont de cesse de se frotter l'un à l'autre. Mais que font-ils ? L'artiste, en baptisant cette performance *Fight Club*, fait référence au film de David Fincher et nous encourage à y voir un combat. On pense alors aux boxeurs qui, parfois, restent accrochés l'un à l'autre, le temps de souffler, avant de reprendre le combat pour un public en mal de sensations fortes. Mais le combat, dans la galerie, ne reprendra pas. Il n'a finalement jamais véritablement commencé, si ce n'est dans l'esprit des spectateurs car les commentaires vont bon train. Pendant les performances robotiques, le spectacle se joue généralement côté public, quand nous projetons nos peurs et nos fantasmes sur de simples machines que nous tentons d'humaniser en vain. Mais ne dit-on pas qu'un automate joueur d'échecs, au XVIII^e siècle, aurait battu quelques-uns des grands de ce monde ? Et il y a Deep Blue qui, sans artifice aucun, a vaincu le plus grand joueur d'échecs du moment. Ou quand l'imaginaire précède la réalité.

Stéphane Sautour, *Fight Club*, 2002

Jeux vidéo d'artistes

Martin Le Chevallier, avec son jeu vidéo intitulé *Vigilance 1.0*, nous propose d'endosser le rôle d'un surveillant face à ses écrans de contrôle. Et l'on se prend au jeu en cliquant frénétiquement sur de minuscules personnages animés, espérant qu'ils aient commis quelque délit que ce soit pour augmenter notre score. Mais attention à la diffamation, car elle supprime des points. Quand l'ivresse rapporte moins que le port illégal d'une arme, plus que l'abandon d'un déchet sur la voie publique. Mais l'appât du gain, ici par le score, suffit-il à expliquer notre aisance dans la pratique virtuelle de la délation ? L'application, téléchargeable sur le site de l'artiste, est en version 1.0 et il ne fait aucun doute qu'une mouture ultérieure de ce jeu vidéo pourrait inclure de nouvelles infractions possibles, tel le port du voile intégral. Quant à la multiplication des caméras de vidéosurveillance dans l'espace public, elle est en bonne voie.



COURTESY HOUSE ENTREPRISE

Martin Le Chevallier, *Vigilance 1.0*, 2001