



LE FESTIVAL “VILLETTE NUMÉRIQUE” REGROUPE SPECTACLES, PROJECTIONS, CONCERTS, CONFÉRENCES, ATELIERS ET EXPOSITIONS. CONFIEE À BENJAMIN WEIL, DIRECTEUR ARTISTIQUE À L'ÉYEBEAM DE NEW YORK ET, JUSQU'AU MOIS DERNIER, CHARGÉ DES NOUVEAUX MÉDIAS AU MOMA DE SAN FRANCISCO, “ZONE DE CONFLUENCES” EST L'UNE DES DEUX EXPOSITIONS PRÉSENTÉES CETTE ANNÉE. ENTRETIEN AVEC BENJAMIN WEIL QUI, POUR L'OCCASION, A RÉUNI VINGT ET UN ARTISTES ET COLLECTIFS À LA CROISÉE DE L'ART ET DES TECHNOLOGIES.

*Propos recueillis par Dominique Moulon.*

# Zone de confluences @ Villette numérique

**L'EXPOSITION DE LA GRANDE HALLE DE LA VILLETTE S'INTITULE “ZONE DE CONFLUENCES”, EST-CE POUR SOULIGNER L'ASPECT “RÉUNISSANT” DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES ET DES NOUVEAUX MÉDIAS AU SEIN DE MULTIPLES PRATIQUES ARTISTIQUES ?**

Ce qui m'a le plus frappé ces dernières années, c'est l'impressionnante fluidité avec laquelle les artistes et créatifs de tous bords ont pu, grâce entre autres à la versatilité de l'outil informatique, passer d'une forme à une autre ou emprunter à d'autres formes de création et, ainsi, faciliter l'émergence de formes de plus en plus difficiles à classifier. A la Villette, nous disposons d'un extraordinaire lieu pour tenter

ces expérimentations. La Grande Halle est un espace ouvert - et le restera puisque l'on a décidé de ne pas construire de mur -, ce qui permet aux installations d'être réunies dans un même lieu. Le visiteur a ainsi la possibilité de voir plusieurs installations d'un seul coup d'œil et c'est une expérience assez rare, puisque celles-ci sont généralement présentées dans des espaces séparés. Situé au milieu de la Grande Halle, sur un pont reliant les deux déambulateurs, le Médialounge permet littéralement de connecter des formes aux besoins de monstration spécifiques. Enfin, la salle de spectacle présente, dans le même lieu, des performances - cela fait

partie des dispositifs que les artistes utilisent aujourd'hui au même titre que des installations - ou des pièces conçues pour l'écran de l'ordinateur (animations, sites Web...). Cela offre également la possibilité de montrer plusieurs aspects du travail de certains artistes qui, par exemple, utilisent le réseau de façon différente et ont donc recours à des dispositifs de monstration autres... On retrouve ainsi dans la Grande Halle des artistes reconnus ou qui commencent à l'être dans le milieu de l'art traditionnel, d'autres qui travaillent dans un univers plus proche de la performance (clubs, concerts...) et d'autres encore qui fonction-

## **RDV**

*Villette numérique*  
Du 21/09 au 03/10/04  
Au Parc de la  
Villette, à la Cité  
des sciences et de  
l'industrie et à la  
Cité de la musique  
Tél : 01 40 03 75 75  
villette-numerique.com

ment davantage comme des chercheurs en inventant leurs propres solutions de distribution. C'est aussi cette confluence-là qui m'intéresse. Le titre de l'exposition fait également allusion à la difficulté de classer tout cela selon une nomenclature classique. Ces hybrides demandent donc que l'on réfléchisse à la façon dont on les regarde ou on les comprend et combien il est nécessaire de repenser un discours critique...

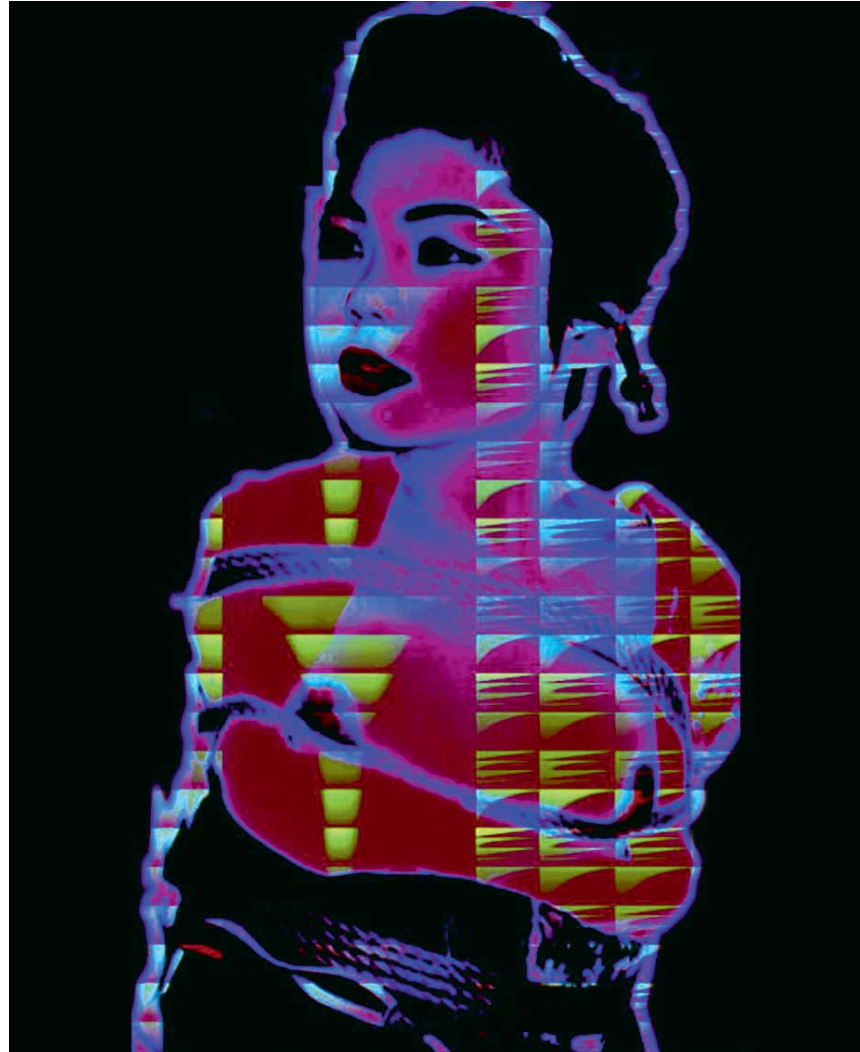
**ON REMARQUE TOUTEFOIS DEUX APPROCHES BIEN DISTINCTES QUANT À L'USAGE DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES : POUR CERTAINS ARTISTES, ELLES OFFRENT DES OUTILS DÉDIÉS À LA REPRÉSENTATION, ALORS QUE POUR D'AUTRES, ELLES SONT ENVISAGÉES TEL UN MÉDIUM.**

Cette distinction est certainement importante, mais il semble que la différence s'estompe peu à peu. Les artistes qui utilisent le réseau par exemple semblent de plus en plus l'employer pour créer leur travail et le distribuer en même temps... En parallèle, les réflexions engagées quant à l'interface sont importantes. Le clavier et l'écran ne sont pas toujours les mieux adaptés, même s'ils représentent encore un moyen facile d'accès. Je pense que l'on peut comparer cet état avec celui de la vidéo qui, dans un premier temps, était conçue pour être présentée sur un écran simple. Peu à peu, elle s'est affranchie de ce format pour se

rapprocher de l'installation et du cinéma. Cela dénote probablement aussi d'une certaine évolution conceptuelle... La vidéo a d'abord été un moyen de documenter les performances, mais également de prendre un contre-pied critique de la télévision. Les premières expériences sur le réseau étaient en prise directe avec la structure, le contexte, le "lieu" du réseau. Aujourd'hui, celui-ci est devenu un outil dans une palette plus grande et la gamme de recherche s'est élargie d'autant. De même, l'ordinateur n'a plus besoin d'être formellement présent dans la présentation d'un travail. Ce n'est plus une nouveauté ou un objet de fascination.

**VOUS SEMBLEZ, AU REGARD DE VOTRE PROGRAMMATION, PRINCIPALEMENT PRÉOCCUPÉ PAR DES PRATIQUES ARTISTIQUES OÙ LE RÉSEAU ET LES BASES DE DONNÉES SONT ESSENTIELLES.**

Le réseau est un outil d'importance pour plusieurs raisons. Il permet de distribuer très vite et très facilement du contenu. Les premiers artistes des pays de l'Est, comme Alexei Shulgin, Vuk Cosic ou Olia Lialina, l'ont très vite compris. Ils ont trouvé dans le réseau un moyen d'exposer leur travail dans le monde entier, dès le milieu des années 90. Le réseau est également devenu une matière essentielle avec laquelle travailler. Il n'est donc pas étonnant qu'il prenne chaque jour de l'importance parmi les outils que

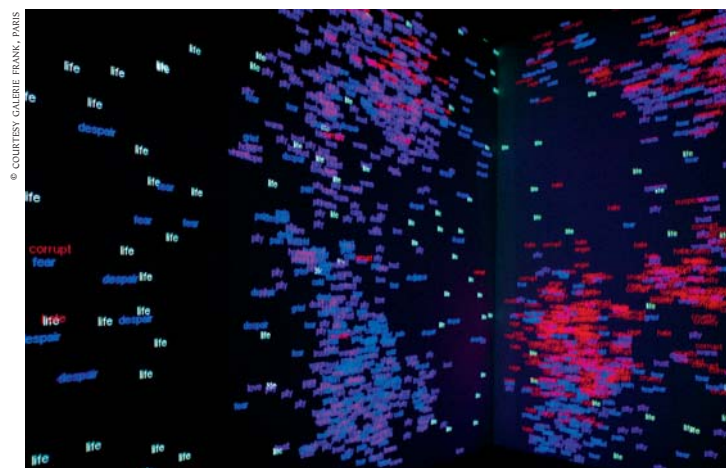


les artistes utilisent. On peut télécharger du contenu, le modifier, le redistribuer... Il génère des travaux collectifs, offre la possibilité d'engager le spectateur... La culture devient beaucoup plus fluide. Le réseau, c'est aussi l'inconscient collectif du monde global que nous habitons, les millions de personnes connectées, l'établissement d'intelligences collectives (je pense toujours aux Gibis et à leurs chapeaux !). Il est donc normal qu'il apparaisse dans le travail d'un nombre grandissant d'artistes.

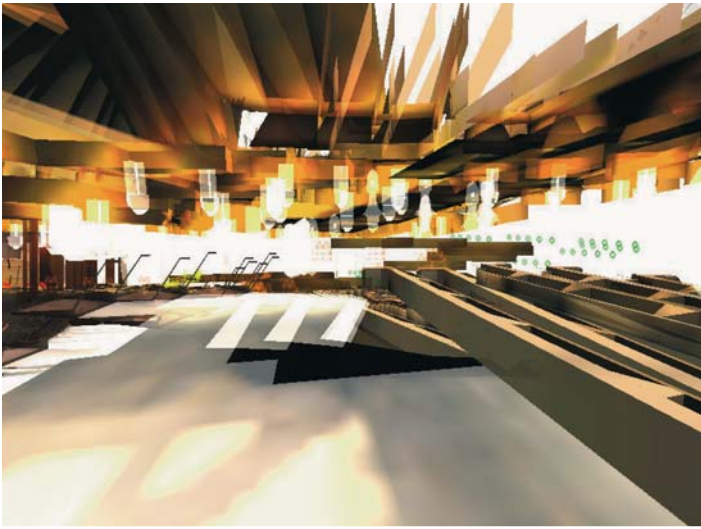
**LES EXPÉRIMENTATIONS TELLES QUE LA RÉALITÉ VIRTUELLE OU LA RÉALITÉ AUGMENTÉE SONT ABSENTES DE CETTE EXPOSITION. LES CONSIDÉREZ-VOUS COMME "EXCLUES" DU CHAMP ARTISTIQUE CONTEMPORAIN ?**

Cela dépend de ce que vous entendez par ces termes. Il est vrai que le parti pris a été de ne pas présenter d'œuvres immersives, notamment parce qu'elles demandent des infrastructures qui se marient difficilement avec

PAGE DE GAUCHE, DE HAUT EN BAS : David Rokeby, *n-cha(n)t*, 2001 (installation multimédia), Ben Rubin & Mark Hansen, *Listening Post*, 2003 (installation réseau). PAGE DE DROITE, DE HAUT EN BAS : Atau Tanaka, *Bondage*, 2004 (dispositif interactif), Charles Sandison, *Rage Love Hope Despair*, 2003 (dispositif immersif).



© COURTESY GALERIE FRANK, PARIS



DE HAUT EN BAS : Tom Betts, *000*, 2002 (jeu vidéo modifié), Chris Chafe & Greg Niemeyer, *Ping 2.0*, 2001-2004 (installation multimédia en temps réel).

l'idée de l'exposition. C'est une expérience individuelle la plupart du temps qui requiert un équipement compliqué. Il y a aussi la notion de qualité. Je n'ai pas eu l'occasion de voir des travaux récents où la virtualité est envisagée de façon convaincante. Cela dit, on peut parler d'immersion dans le travail de Charles Sandison, par exemple, ou celui de Aziz + Cucher, qui ont conçu une expérience informatiquement modifiée des jardins de la Villette. Pour ce qui est de la réalité augmentée, un travail comme celui de Maciej Wisniewski, qui consiste en un espace informatique construit par différents protagonistes avec le principe d'une participation par le biais du téléphone portable, représente la quintessence de ce que l'on peut imaginer comme réalité augmentée... Il

est vrai que beaucoup de projets abordent plus spécifiquement l'idée de la narration, l'idée du retraitement de l'information, l'idée de la représentation. En cela, je pense qu'il y a aussi des parallèles. Nous vivons dans une réalité multiforme, qui est tout autant constituée d'images de ce qui se passe ailleurs, de la publicité ou encore de la télé-culture, que de ce que nous rencontrons dans les lieux publics ou domestiques que nous occupons "physiquement"... Le choc constant de la réalité et de la fiction a ainsi créé une réalité que l'on pourrait qualifier d'augmentée. J'ai autant été étonné par le concept de "romanquête" de Bernard-Henri Lévy que par l'idée de "télé-réalité" ou celle de "docufiction"... Tout cela raconte que notre civilisation n'est plus certaine de ce qu'est la réalité... Et cela, en revanche, se retrouve dans quasiment tous les projets présentés dans l'exposition. Peut-être, comme on parle de plus en plus de "mixed reality" en anglais, pourrait-on parler de réalité recomposée ?

**UN NOMBRE CROISSANT D'ŒUVRES NUMÉRIQUES INDUIT LA PARTICIPATION DU SPECTATEUR PAR LA CAPTATION DE MOUVEMENTS. N'EST-CE PAS, DANS CE CAS, LE CORPS DANS SON ENTIER QUI DEVIENT BASE DE DONNÉES ?**

La réinsertion du corps dans l'expérience artistique fait glisser celle-ci de l'idée de contemplation à celle de participation active. Cela ne se traduit pas forcément par une absence de réflexion, mais plutôt par l'idée que le corps est de plus en plus en retrait de notre expérience sociale : le téléphone portable, les "chats"... Toutes les technologies de communication créent un corps recomposé par sa médiation, sans sa physicalité "directe".

Peut-être donc, l'idée du corps-interface qui active un dispositif est-elle une manière de rappeler la perméabilité entre l'homme et la machine, au même titre que le flou que l'on dénote entre la réalité et toutes les formes d'augmentation que proposent les outils de communication.

**ON ÉVOQUE, LORSQUE LES ARTISTES RÉALISENT EUX-MÊMES DES APPLICATIONS LOGICIELLES, LA NOTION DE "SOFTWARE ART". EST-CE ALORS LE CODE SOURCE QUI FAIT ŒUVRE ?**

Depuis maintenant quelques décennies, la notion de produit fini dans la création artistique est de plus en plus remise en question. D'abord conceptuellement, avec l'introduction de performance ou happening. On peut dire que Jackson Pollock nous a laissé des traces de ses performances, et non des tableaux par exemple... Mais c'est surtout dans les années 60 que les artistes ont cherché à se défaire de la notion d'œuvre, avec tout ce que cela pouvait comporter de contraintes. Si l'on pense à "Conical Intersect", la magnifique performance de Gordon Matta-Clark, commandée je crois par le Centre Pompidou, qui consistait à intervenir sur un immeuble promis à la démolition (sur le site du futur bâtiment de Richard Rogers et Renzo Piano), il ne nous reste aujourd'hui que des photos et un film. Non seulement "l'œuvre" ne se situe plus uniquement dans un produit pérenne, mais, en plus, elle-même ne l'est plus. Quel que soit le support choisi, les arts médiatiques sont, par nature, instables. Le principe du code source n'en est que plus intéressant. Les projets d'artistes sont ainsi de plus en plus souvent conçus comme des instructions précises à réinterpréter et à réadapter. Cette notion est pri-

mordiale pour se prémunir de la disparition pure et simple. L'obsolescence technologique pose en effet le problème de manière évidente.

**UNE PART NON NÉGLIGEABLE DES ARTISTES RÉUNIS À LA VILLETTE TIENT UN DISCOURS POLITIQUE QUANT À L'USAGE DES TECHNOLOGIES. VOUS SENTEZ-VOUS AUSSI, EN TANT QUE COMMISSAIRE D'EXPOSITION, IMPLIQUÉ "POLITIQUEMENT" ?**

Cela dépend de ce que l'on entend par "politique". Une réflexion ou une démarche purement esthétiques ne m'intéressent effectivement que peu. Il y a beaucoup d'œuvres que l'on nomme en anglais "eye candy" (littéralement, confiserie pour l'œil). Pour ma part, la création artistique doit avoir pour fonction principale de poser un regard critique sur le monde ou d'en offrir une représentation apte à provoquer une certaine prise de conscience...

**L'ESTHÉTIQUE DES JEUX VIDÉO ATTIRE DE PLUS EN PLUS D'ARTISTES QUI LES ÉVOQUENT OU SE LES APPROPRIENT. EST-CE L'UN DES SIGNES QUI INDIQUE LA TRANSFORMATION D'UN LOISIR EN UNE VÉRITABLE CULTURE ?**

Quand on regarde "Anachronox", le long métrage de l'Anglais Jake Hughes, "Death Star", le dernier

court de l'Américain Eddo Stern, ou encore "QQQ", l'installation de l'Anglais Tom Betts, on réalise que le jeu vidéo fait maintenant partie du paysage artistique. En général, le détournement de la plate-forme de jeu est la source de toute une série d'expérimentations épiques qui se rapprochent davantage du cinéma. "Anachronox" est d'ailleurs perçu comme le premier long métrage de Machinima, une discipline en soi qui dispose, depuis deux ans, d'une académie. De nouvelles formes de récit apparaissent, qui se réfèrent à la linéarité du narratif cinématographique classique ou, encore, à la construction visuelle et participative du jeu vidéo.

**BON NOMBRE DES PIÈCES PRÉSENTÉES SONT ISSUES DE COLLABORATIONS.**

**LE NUMÉRIQUE INCITE-T-IL LES APPROCHES COLLABORATIVES ?**

Le festival Ars Electronica de 2001, qui s'intitulait "Takeover : who's doing the art of tomorrow", partait du postulat que l'évolution des modes de production avait des conséquences considérables sur la création artistique. L'influence des modes de fonctionnement de la science sur les artistes est fondamentale. Il y a là l'idée que l'art de demain, ou d'aujourd'hui, ne se conçoit



plus forcément dans le silence et la solitude de l'atelier. Aujourd'hui, le projet artistique est le résultat d'une confluence d'expertises. Ceci est en partie dû à la complexité de la technologie, mais aussi à un mode de pensée qui s'inspire du laboratoire et du plateau de cinéma. L'œuvre d'art "produit fini" proposée à la contemplation disparaît pour laisser place à une proposition artistique évolutive et fluide, davantage participative. Les technologies numériques changent tellement vite qu'il est impossible de les considérer avec une certaine distance et, en même temps, d'appréhender leur évolution. Cela incite les artistes à se réunir pour rassembler leurs expertises. On constate ce phénomène dans le travail de tous les collectifs présentés dans l'exposition, que ce soit les tandems (JoDi, Thomson Et Craighead, Ben Rubin et Mark Hansen...) ou les groupes plus fluides (Radical Software Group, Téléferique...).

## Adresses Web

- villette-numerique.com
- azizcucher.net
- nullpointer.co.uk
- beeff.se
- http://crossfade.walkerart.org/ping/index.html
- sittes.net
- lynnherhman.com
- jodi.org
- pauljohnson.com
- kalpakjian.com
- agora-phobia-digitalis.org
- mccoospace.com
- rhizome.org/RSG
- http://homepage.mac.com/davidroke-by/home.html
- earstudio.com
- galeriefrank.com/data/f\_actu.html
- sester.net
- gyoza.com
- teleferique.org
- thomson-craighead.net
- netomat.net

EN HAUT : Lynn Hersman, *DiNA - The people's choice*, 2004 (*agent intelligent*).  
 CI-DESSOUS, DE GAUCHE À DROITE : Angela Bulloch, *Horizontal technicolor : stills with negative spaces*, 2002 (*installation multimédia*), Marie Sester, *Access*, 2003 (*installation multimédia*), Beeoff, *Tentacle*, 2004 (*installation multimédia en temps réel*).

