

Déprogrammer l'obsolescence

Utilisation créative des technologies de
communication

Mathieu Lion

Mémoire de fin d'étude
réalisé sous le tutorat de Nicolas Germain

DNSEP option Communication mention Intermédias
ESAM Caen, 2015



Wolf Vostell,
*Endogene
Depression*,
version de 1981





Wolf Vostell,
*Endogene
Depression*,
version de 2014

Une e
téléco

**Une esthétique des
télécommunications**

A
technologi
l'entrée des
moderne "
contre l'aca
et cinémat
les sphères
sur celles-c
technique
d'art. Walt
sujet d'une
ainsi sur le
nouveau ty
représentat
que perme
comme l'in
Cette capa
d'espace-te
Aussi, le na
de l'art. L
lesquelles
leurs sujet
bien plus p
peintres à l

[1] M
de l'bon
[2] B
dans, S
[3] H
si proch

Il y a dans tous les arts une partie physique qui ne peut plus être regardée ni traitée comme naguère, qui ne peut pas être soustraite aux entreprises de la connaissance et de la puissance moderne. Ni la matière, ni l'espace, ni le temps ne sont depuis vingt ans ce qu'ils étaient depuis toujours. Il faut s'attendre que de si grandes nouveautés transforment toute la technique des arts, agissent par là sur l'invention elle-même, aillent peut-être jusqu'à modifier la notion même de l'art.

Paul Valéry,
«La Quête de
l'ubiquité», dans,
Pièces sur l'art,
1931

Au début du vingtième siècle, une nouvelle accélération technologique est produite par la seconde révolution industrielle et par l'entrée des hommes dans « l'ère de l'électricité »¹. Tout comme la société moderne "progressive" en opposition à la tradition, l'art moderne évolue contre l'académisme artistique. L'invention des médias photographiques et cinématographiques participe de ce processus. D'abord rejetés par les sphères artistiques, les nouveaux médias ont pourtant un impact sur celles-ci comme sur l'ensemble de la société. La « reproductibilité technique »² modifie notre rapport au réel, et donc au réel des œuvres d'art. Walter Benjamin parlait par exemple d'une « perte de l'aura »³ au sujet d'une œuvre contemplée à travers une reproduction. Il s'interrogeait ainsi sur les changements que produisent la relation à ces images d'un nouveau type. Alors qu'on les considère dès leur apparition comme des représentations spectrales du réel, cette invocation assez surnaturelle que permet l'image photographique est aujourd'hui banalisée, tout comme l'image jaillissant d'une télévision dans un salon semble normal. Cette capacité qu'on les technologies de l'image de figer des fragments d'espace-temps est pourtant contre-nature.

Aussi, le naturalisme des photos est souvent mis en cause dans l'histoire de l'art. L'arrivée de cette technologie serait l'une des raisons pour lesquelles les peintres se seraient détournés du traitement réaliste de leurs sujets. Concurrencés par une machine à représenter le monde bien plus productive qu'eux, l'abstraction pourrait être une réaction des peintres à la technique moderne et mécanique de production d'images.

[1] McLuhan, Marshall, *Pour Comprendre les Média: les prolongements technologiques de l'homme*, Paris, Seuil, 1968

[2] Benjamin, Walter, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », dans, *Sur la photographie*, Arles, Editions photosynthèses, 2012

[3] Ibid., p.168 : « On pourrait la définir comme l'unique apparition d'un lointain, si proche soit-il »

Usage réflexif du médium

L'avènement de l'abstraction permet l'autonomie du médium par rapport à son contenu. La peinture, affranchie de sa fonction figurative – de l'imitation d'un réel particulièrement – devient alors son propre sujet. L'art se met à parler de lui-même, et le médium est utilisé pour interroger ses propres caractéristiques. Les objets produits par les artistes entrent alors dans une relation réflexive. Avant d'observer comment cette relation de réflexivité entre en jeu au sein de l'histoire de l'art vidéo, il me semble important de présenter cette notion.

Marshall McLuhan étudie dans les années soixante les relations des médias à la société. Il conçoit ceux-ci comme des « prolongements de l'homme »¹. Depuis la roue jusqu'à la télévision, il s'interroge sur les effets qu'ont ces prolongements de notre corps sur l'histoire humaine. Au delà d'un outil, le médium est défini en français² comme vecteur d'une information, d'un message. Il assure la médiation d'une œuvre, d'un document. Pour McLuhan, le message que nous devrions lire en premier n'est cependant pas celui contenu par les médias. Pour le sociologue, « le médium, c'est le message ». Ce qui importe selon lui, c'est de comprendre d'abord ce que signifie le médium lui-même, et comment sa façon de transporter une information va modifier ceux qui l'utilisent: « toute forme de transport non seulement transporte, mais traduit et transforme l'expéditeur, le message, et le destinataire. L'usage de n'importe quel médium ou prolongement de l'homme modifie les modèles d'interdépendance des hommes, tout comme il modifie les rapports entre nos sens »³.

Le médium n'est pas neutre, il transforme forcément ce qu'il transporte. Si on envisage donc les médias comme porteurs d'un message intrinsèque, la réflexivité du médium en art pourrait alors se faire le révélateur de ce message. Tournés vers eux-mêmes, les médias seraient poussés à exprimer ce qui les caractérise, à dévoiler leurs particularités. L'art vidéo est dès le début animé par cette problématique.

Pionnier de ce mouvement appelé "art vidéo", Nam June Paik déclara avoir inventé « la télévision abstraite ». Tout comme les peintres ont amené la peinture dans le champ de l'abstraction pour qu'elle s'interroge sur elle-même, l'artiste d'origine coréenne aurait initié l'usage réflexif du médium télévisuel.

[1] Marshall McLuhan, Op.Cit, p.110

[2] Procédé permettant la distribution, la diffusion ou la communication d'œuvres, de documents, ou de messages sonores ou audiovisuels (presse, cinéma, affiche, radiodiffusion, télédiffusion, vidéographie, télédistribution, télématique, télécommunication). [larousse.fr]

[3] Marshall McLuhan, Op.Cit, p.110

En 1963, [...] un premier [...] disposés de [...] basculés su [...] tubes catho [...] abstraites p [...] chacun une [...] est ainsi ex [...] ready-mad [...] plastique q [...] Comme un [...] même par [...] physiques [...] le principe [...] Le médium [...] d'informat [...] dans le co [...] appréhend [...] -modificat [...] médium, n [...] tombant su [...] premier m [...] Mais au de [...] usuel et qu [...] projeter de [...] de l'expérie [...] situation, [...] matériau » [...] comme un [...] qui sera en [...] Lorsque l'o [...] nouvelle p [...] habituelle [...]

L [...] faire partic [...] le milieu c [...] technique,

[4] C [...] 1981

[5] A [...] caine » [...] des bea

[6] M

[7] L

En 1963, pour *Exposition of Music – Electronic Television*, Paik réalise un premier geste d'appropriation du médium. Treize téléviseurs sont disposés dans l'espace d'exposition, parfois posés à même le sol, parfois basculés sur le côté. Modifiés par l'artiste, les circuits électroniques et tubes cathodiques restituent des images distordues, devenues totalement abstraites pour certaines. Réglés sur la même chaîne, les postes offrent chacun une variation différente de cette unique source. L'objet industrielle est ainsi exposé aux yeux d'un public, mis en scène à la manière d'un ready-made. L'image vidéo est perturbée pour atteindre une qualité plastique que Nam June Paik rapproche à une interprétation musicale. Comme un orchestre, les postes exécutent chacun l'interprétation d'une même partition dont les variations proviennent des caractéristiques physiques de chaque "instrument". *13 prepared TV sets* reprend en effet le principe des pianos préparés de John Cage.

Le médium télévisuel est ainsi détourné de sa fonction de diffusion d'informations pour devenir sujet d'expérimentations plastiques. Placé dans le contexte de la galerie, du "white cube"⁴, l'objet télé peut être appréhendé sous un angle nouveau. Ce déplacement produit déjà -modification électronique mise à part- un point de vue inédit sur le médium, nous met « dans la situation d'un visiteur d'une autre planète tombant sur un poste de télévision »⁵. Ce changement de contexte est un premier moyen pour révéler et comprendre le « message » du médium. Mais au delà de la prise de recul que l'art vidéo permet vis à vis de l'objet usuel et quotidien qu'est le poste de télévision, il nous permet aussi d'y projeter des choses nouvelles. « L'art, comme les jeux, est un traducteur de l'expérience. Ce que nous avons déjà senti ou vu dans une certaine situation, nous le retrouvons subitement incarné dans un nouveau matériau »⁶. La télé trouvée dans l'installation de Paik est ainsi proposée comme un instrument de musique, et donne à voir un contenu distordu, qui sera encore déformé par l'interprétation du "regardeur"⁷.

Lorsque l'on redécouvre l'objet télé donc, on projette sur le médium de nouvelles possibilités autant que l'on médite les enjeux de notre relation habituelle à celui-ci.

Le caractère réflexif des premières oeuvres d'art vidéo semble faire partie du processus qui a permis au médium d'être admis dans le milieu de l'art. Comme si ce milieu devait jauger et apprivoiser la technique, se familiariser avec une technologie avant de l'accepter

[4] O'Doherty, Brian, *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*, 1976-1981

[5] Acconci, Vito, « Télévision, meuble et sculpture : chambre avec vue américaine », dans, *La vidéo, entre art et communication*, Paris, Ecole nationale supérieure des beaux-arts, 1997, 239 pages

[6] Marshall McLuhan, Op.Cit, p.266

[7] L'expression est de Marcel Duchamp

comme un outil pertinent. Disséqué, le médium est l'objet d'expériences dont les protocoles approchent ceux des sciences "dures". Dès les débuts du cinéma, Walter Benjamin annonçait, du fait de ce nouveau rapport à la technique, une « compénétration de l'art et de la science »¹. L'attitude des artistes qui emploient les nouveaux médias suit cette logique d'un retour à une technicité de la pratique, à un certain "savoir faire" qui nécessite d'expérimenter le médium et ses qualités intrinsèques, qui invite donc à le mettre en dialogue avec lui-même.



Nam June Paik,
Magnet TV, 1965.

[1] Op.Cit, p.186

Esthétique

L
sont, c'est d
vidéo a ce
d'originalit
dans un te
plusieurs f
Le "direct
de la temp
une expéri
la présence
contempla
ainsi une c
l'œuvre. À
traditionne
désir de fai
Revendiqu
ou encore
leitmotiv c
offre cepen
mouvement
passé, alors
présent.
Dans son m
d'une relat
déformé, le
d'un poste
par la force

[1] C
ser ce q

expériences
les débuts
du rapport à
. L'attitude
gique d'un
faire" qui
èques, qui

Esthétique du flux

I think I understand time better than the video artist who came from painting-sculpture. Music is the manipulation of time. All music forms have different structures and buildup. As painters understand abstract space, I understand abstract time.

Nam June Paik,
dans *New Artists
Video*, (Gregory
Battcock, 1978,
p 127)

Je pense mieux comprendre le temps que les artistes vidéo qui viennent de la peinture ou de la sculpture. Composer de la musique c'est manipuler le temps. Toutes les formes de musiques sont structurées et construites de manière différente. Tout comme les peintres ont compris l'espace abstrait, j'ai compris le temps abstrait.

Les téléviseurs que Nam June Paik utilise dans ses installations sont, c'est dans leur "nature", animés d'un flux d'information. Le médium vidéo a cette particularité de pouvoir vivre chaque fois un moment d'originalité. Une œuvre fonctionnant en « circuit fermé »¹ s'inscrit dans un temps présent. Elle est "évolutive" et peut être jouée et rejouée plusieurs fois, agencée de multiples façons en respectant un protocole. Le "direct" de la vidéo implique donc une conception particulière de la temporalité d'une œuvre. On donne certaine règle pour définir une expérience qui sera d'avantage perceptive -on envisage bien plus la présence du « regardeur », sa conscience de son propre corps- que contemplative -où l'on s'oublie dans l'observation. Le temps devient ainsi une donnée essentielle de l'objet d'art, un élément constituant de l'œuvre. À la différence de l'aspect figé qui caractérise les media plus traditionnels de l'art, la proposition d'un artiste vidéo est animée par un désir de faire ressentir le mouvement de l'écoulement du temps.

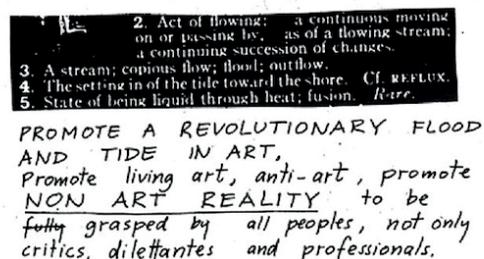
Revendiquée par exemple dans le cinéma Dada, par l'art cinétique, ou encore par les futuristes, l'idée de mouvement apparaît comme un leitmotiv dans l'histoire de l'art moderne et contemporain. La vidéo offre cependant des nouvelles possibilités spatiotemporelles à l'art. Le mouvement enregistré et restitué par le cinéma est une invocation d'un passé, alors que le déroulement de l'image vidéo peut lui suivre l'instant présent.

Dans son installation *Magnet TV*, Nam June Paik propose l'expérience d'une relation immédiate à l'image d'une télévision. Cette fois encore déformé, le faisceau de photon d'un tube cathodique apparaît sur l'écran d'un poste comme une forme abstraite et fantomatique. Il est manipulé par la force physique d'un électro-aimant, et le flux du téléviseur est figé

[1] Caméra vidéo branchée sur un moniteur ou un vidéo-projecteur afin de diffuser ce qu'elle filme en direct.

dans une "sculpture" scintillante. A priori immobile, l'objet lumineux peut en fait être remodelé infiniment selon le placement de l'aimant. Cet outil qui fige la projection d'images peut être actionné par un visiteur, et permet alors de réanimer le faisceau, de réinscrire la télévision sculpture dans le présent de l'installation et de rendre actif le spectateur dans la production de la forme plastique. Chaque fois inédite, cette forme s'affranchit d'un message informatif pour exprimer la qualité physique du médium. N'affichant plus une image décrivant le réel, le poste de télévision s'inscrit non seulement dans un espace abstrait, mais aussi dans un « temps abstrait ». L'objet qu'il génère est en effet affranchi d'une structure narrative -un début, une fin- et existe dans un temps qui lui est propre.

Extrait de
Manifesto, le
manifeste de
Fluxus écrit par
George Maciunas
et publié en 1963



-Partie sur fond noir: Extrait d'une définition de «flux» dans le dictionnaire.
2. Action de couler: un mouvement continu, ou passant, comme un flot de liquide; une succession ininterrompue de changements
3. Flot: flux abondant; inondation; écoulement
4. Mouvement des marées sur le rivage (Cf. reflux)
5. Devenir liquide sous l'action de la chaleur; état de fusion (Rare)

-Partie sur fond blanc: interprétation de Maciunas pour son manifeste
Promouvoir l'inondation révolutionnaire qui déferlera sur l'art.
Promouvoir l'art vivant, l'anti-art, la NON REALITE DE L'ART afin que tout le peuple - et pas seulement les critiques, les amateurs et les professionnels - s'en saisissent.

Le temps en vidéo est donc un matériau plastique que l'on manipule par des procédés techniques: la boucle, le ralenti, l'inversion¹... Ces opérations rendues possibles par les technologies de l'image donnent lieu à de nouvelles esthétiques. Les installations d'art vidéo témoignent du changement de relation au temps que le progrès technique initie sur la société. Cette esthétique du flux manifeste la volonté des artistes d'adapter leurs expériences aux réalités de leur époque, de s'inscrire dans

[1] Citons par exemple *Ascension* et *The reflecting pool*, deux oeuvres de Bill Viola manifestes de son intérêt pour les manipulations temporelles que permet la vidéo.

une nouvel
et du « viva

L'une des
de ces
nous vien
Dan Grah
Continuous
d'observer
différé: « L
présent. La
d'elle et l'in
la caméra a
confrontan
lui-même,
temporelle
d'instantan
l'on se voit
est un espa
rendu disc
vidéo est c
succède. C
le flux con
que l'on co
l'archive p
dans un cy
magnétiqu
réinscrites
permet lui
mettre en a
coexister d
Cette utili
qui caracté
Vitali Ros
sens où il e
continu du
protocole
la nécessit

[2] D
Colleg

[3] E
«Se dit
dénom

[4] V

une nouvelle dynamique du mouvant et du « vivant ».

L'une des oeuvres emblématiques de ces expériences temporelles nous vient de l'artiste américain Dan Graham. L'installation *Present Continuous Past(s)* propose au visiteur d'observer un flux vidéo légèrement différé: « Le miroir réfléchit le temps



présent. La caméra vidéo enregistre ce qui est immédiatement en face d'elle et l'image réfléchi par le miroir qui lui fait face. L'image vue par la caméra apparaît huit secondes plus tard sur l'écran du moniteur. »² En confrontant le visiteur à plusieurs images -plusieurs moments- de lui-même, Dan Graham lui propose de rencontrer les possibilités temporelles qu'offre le médium vidéo. L'image du miroir est un espace d'instantanéité -où l'on est pris par le mouvement continu du réel, où l'on se voit au "présent"- tandis que l'écran de télévision lui faisant face est un espace de latence -où l'on est désincarné, sujet d'un espace-temps rendu discret³, et fantôme d'une mémoire provisoire. L'enregistrement vidéo est en effet temporaire, amené à être écrasé par celui qui lui succède. Chaîne de photogrammes reproduisant de manière illusoire le flux continu à la fréquence de vingt-quatre images par secondes, ce que l'on contemple sur l'écran s'actualise sans cesse pour faire disparaître l'archive précédente. Le protocole se répète toutes les huit secondes dans un cycle potentiellement infini, à l'image des boucles de bande magnétique effectuant inlassablement les mêmes rotations pour être réinscrites et relues. Le face à face du miroir et du moniteur vidéo permet lui d'emboîter des espaces-temps les uns dans les autres pour les mettre en abîme. Grâce à ce jeu de reflet, le poste de télévision peut faire coexister dans le même espace des temps anachroniques.

Cette utilisation de la bande magnétique est manifeste de l'intention qui caractérise le rapport des hommes à la technique, et que Marcello Vitali Rosati décrit ainsi: « l'Homme est un animal technique dans le sens où il est le seul animal qui a besoin de fragmenter le mouvement continu du réel pour le comprendre. »⁴ Paradoxalement, la boucle du protocole enregistrement-diffusion démontre dans cette installation la nécessité humaine d'arrêter le temps. Comme l'écriture permet

Dan Graham,
Present Continuous Past(s), 1974.
Vue de l'installation au Centre George Pompidou, Paris.
(photo : Andrés Lejona)

[2] Dan Graham, *Video/Architecture/Television*, The Press of the Nova Scotia College of Art & Design, New York University Press, 1979, p. 7.

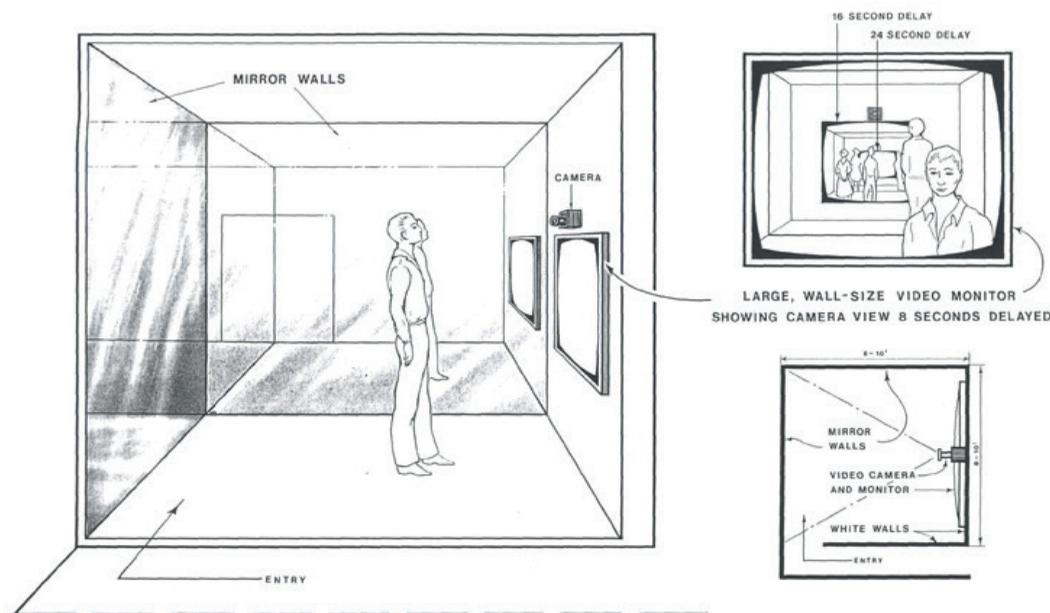
[3] En physique et mathématiques :
«Se dit d'une grandeur, d'une quantité ne pouvant prendre qu'un ensemble fini et dénombrable de valeurs. (S'oppose à continu.)» [Larousse.fr]

[4] Vitali Rosati, Marcello, *S'orienter dans le virtuel*, Hermann, 2012

d'arrêter la pensée dans une forme figée, la caméra est un outil qui permet d'enregistrer le mouvement, et constitue un ensemble « d'arrêts sur image ». Dans sa mécanique temporelle, le dispositif représente un processus de pensée qui renvoie l'observateur à sa propre activité de réflexion. Pour comprendre le dispositif, le visiteur fait lui-même un exercice de mémoire. Pour appréhender cette installation, il faut donc parler d'un troisième espace se superposant à ceux du face à face miroir-télévision: la conscience du « regardeur ».

Autorisant la mise en scène de la représentation même, elle peut manifester le voir et le visible ensemble comme des questions. Chaque oeuvre est ainsi l'occasion d'une expérience particulière, une proposition nouvelle où sont réinventés des parcours physiques et mentaux, un mode d'implication du regard et une position du sujet dans la scène, susceptibles de le renvoyer à sa propre activité perceptive.

Anne Marie Duguet, Dans, *Déjouer l'image: créations électroniques et numériques*, 2002



Dan Graham, *Present Continuous Past(s)*, 1974. Schémas de l'installation

Le temps est donc une donnée essentielle de ces installations d'un nouveau genre. Il participe d'une esthétique propre au médium vidéo. Cette esthétique du mouvement ainsi que ces flux manipulés posent des questions qui élargissent les problématiques de l'art. Lorsque

notre rapp
réagissent
à leurs trav
-tels que le
habituellem
siècle verra
des médias
ici, et dont
mêmes- le
oeuvres dé
sont le ref
analysent c

Contract

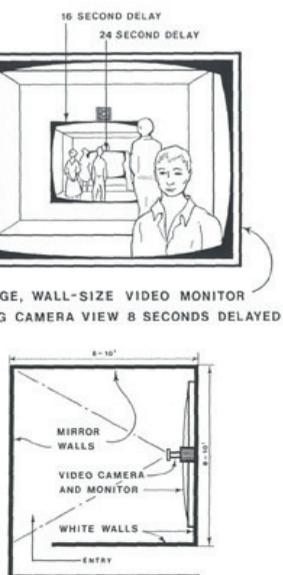
L
technologi
du circuit
rencontre
expérience
caméra/mo
transgressi
fermé perm
artistes s'en
l'expérience
connecté p
S
série de d
Arts Projec
de la plané

[1] C
rains ci
[2] P
Bruce I
[3] M

un outil qui
e « d'arrêts
représente
activité de
même un
faut donc
ace miroir-

ation même,
e comme des
ne expérience
inventés des
ion du regard
le le renvoyer

Anne Marie
Duguet, Dans,
Déjouer l'image:
créations
électroniques et
numériques, 2002



installations
du médium
manipulés
rt. Lorsque

notre rapport au réel se trouve modifié par la technologie, les artistes réagissent systématiquement en intégrant ces questions philosophiques à leurs travaux. C'est le cas de l'art vidéo dont les premières propositions -tels que les exemples cités plus haut- sont centrées sur ces sujets étudiés habituellement par les penseurs en sciences humaines. Le vingtième siècle verra naître des sociologues et philosophes spécialisés dans l'étude des médias¹ dont les préoccupations sont très proches des artistes cités ici, et dont les thèses semblent être influencées -ou influencent elles-mêmes- les productions artistiques qui leurs sont contemporaines. Les oeuvres déjà rencontrées ont donc en commun ce socle théorique. Elles sont le reflet de changements sociaux que les artistes et théoriciens analysent conjointement dès la naissance des nouveaux médias.

Contraction de l'espace

Comme l'eau, comme le gaz, comme le courant électrique viennent de loin, dans nos demeures, répondre à nos besoins moyennant un effort quasi nul, ainsi seront nous alimentés d'images visuelles ou auditives, naissant et s'évanouissant au moindre geste, presque à un signe.

Paul Valéry, dans,
«La quête de
l'ubiquité», *Pièces
sur l'art*, 1931

L'instantanéité de la transmission caractérise nos « nouvelles technologies de l'information et de la communication ». Le principe du circuit fermé est exploité dans de nombreuses installations² où la rencontre d'images captées et restituées en « temps réel » permet une expérience nouvelle du corps et du regard. Les dispositifs -les couples caméra/moniteur ou caméra/vidéo-projecteur- mettent en scène une transgression spatiale: celle de la télévision. Le dispositif du circuit fermé permet d'abord d'expérimenter à l'échelle d'une architecture. Les artistes s'emparent par la suite des systèmes de diffusion qui étendent l'expérience à l'échelle planétaire. Alors « village globale »³ le monde connecté par satellite se contracte.

Sherrie Rabinowitz et Kit Galloway sont à l'origine d'une série de dispositifs utilisant la technologie satellite. Intitulé *Satellite Arts Project*, ils composent avec des images transportées à l'échelle de la planète et en direct. Revendiquant alors la création d'un espace

[1] Comme Benjamin et McLuhan, déjà cités ici, et d'autres auteurs contemporains cités dans la bibliographie

[2] Par Dan Graham on l'a vu, mais aussi par Peter Campus dans *Interface*, et par Bruce Nauman dans *Live-Taped Video Corridor* pour citer quelques exemples

[3] Marshall McLuhan, Op.Cit

« sans frontière géographique »¹, le travail des deux américains est un exemple sans précédent d'un art « global », qui illustre l'idée de McLuhan selon laquelle les distances -l'appréhension que l'on en a du moins- se contractent. Leurs expérimentations consistent donc à explorer ce nouvel espace virtuel que constitue l'image télédiffusée, afin d'en tester le potentiel et les limites. Se basant sur l'utilisation d'images composites, où la technique de l'incrustation² permet de confondre les vues d'au moins deux espaces différents, les dispositifs de Rabinowitz et Galloway sont un lieu où des performers se retrouvent malgré leur éloignement géographique. Les artistes peuvent alors partager un espace commun par delà les frontières géographiques et en direct -malgré une courte latence. L'espace de la vidéo constitue une connexion, un pont entre des territoires et des cultures. Il devient un endroit avec ses propres règles, où les lois de la physique sont transgressées. La dématérialisation des sujets qui s'y rencontrent offre la possibilité de nouvelles relations entre les corps des artistes qui s'y retrouvent, alors dédoublés dans l'espace composite de l'image. Il n'est plus seulement question d'un flux donc, d'une relation au direct, au « live », mais bien d'un espace qui se superpose au monde matériel.

The video image becomes the real architecture for the performance because the image is a place. It's a real place and your image is your ambassador, and two ambassadors meet in the image.

Sherrie Rabinowitz, dans High Performance 17, 1987

L'image vidéo est réellement devenue une architecture pour la performance parce qu'elle constitue un lieu à part. C'est un endroit où l'image est ton ambassadrice. Ainsi deux ambassadeurs se rencontrent au sein de l'image composite.

L'ensemble créé par Sherrie Rabinowitz et Kit Galloway manifeste donc l'avènement d'une « esthétique des télécommunications »³, où le médium porte un message qui propose sa propre subversion. Le titre de l'installation *Hole In Space* par exemple - littéralement « trou

[1] Durland, Steven, « Defining the image as place : a conversation with Kit Galloway, Sherrie Rabinowitz and Gene Youngblood », dans, High Performance n°37, 1987

[2] Insertion, par un procédé électronique, d'une image électronique dans une autre ; image ainsi insérée. [Larousse.fr]

[3] Les deux artistes ont conçu une série de dispositifs nommée *Aesthetic Research in Telecommunications*

dans l'espa
nouvelle, c
technique
distsants. L
du moins c
utilisation
s'inter-con
son systèm
forme les p

Représen

L
de manières
télécommu
voix et des
contribué
produit la
son tour, c'
qu'on ne p
de l'image
celles de la
organique
nécessité d
naturelles c

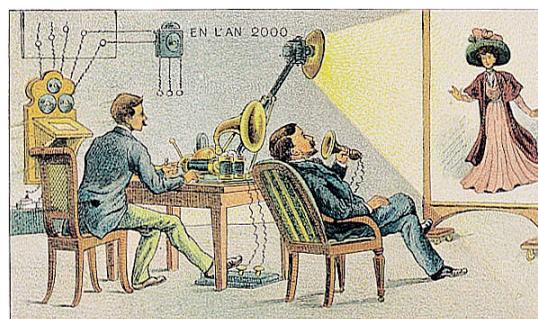
D
Reprenant
cherche à

[1] W

[2] C

ains est un
McLuhan
moins- se
explorer ce
d'en tester
omposites,
vues d'au
t Galloway
oignement
e commun
une courte
pont entre
es propres
érialisation
es relations
ublés dans
n d'un flux
pace qui se

dans l'espace » - revendique une transgression spatiotemporelle alors nouvelle, qui offre des possibilités à expérimenter et à étudier. La technique humaine permet alors d'ouvrir des ponts entre des espaces distants. La fonction de ces dispositifs peut servir l'art et la société. C'est du moins ce que pensent ces artistes qui, à leur époque, suggèrent une utilisation humaniste des outils de communication. Alors que le monde s'inter-connecte pour devenir « village globale », l'humanité prolonge son système nerveux vers l'espace et autour de la planète dans ce qui forme les prémices d'un réseau international.



Imaginaire des
télécommunications en
1910.

ecture for the
place and
ambassadors

Sherrie
Rabinowitz,
dans High
Performance 17,
1987

architecture
lieu à part.
Ainsi deux
opposite.

Galloway
ications»³,
version. Le
ment « trou

Représenter le réseau

L'idée d'un réseau où les informations sont transportées de manière invisible donne une dimension presque magique aux télécommunications. La découverte de la possibilité d'enregistrer des voix et des corps à l'aide d'appareils mécaniques avait déjà à l'époque contribué à l'imaginaire des sciences occultes, de "l'au-delà". Ce que produit la radio, puis la télévision, et que le réseau internet densifie à son tour, c'est le transport des spectres audio-visuels à travers une figure qu'on ne peut que se représenter de manière imaginaire. Ainsi, à partir de l'image des canalisations proposée par Paul Valéry¹, on peut ajouter celles de la "toile"(WEB), du "filet"(NET), ou encore la métaphore plus organique de McLuhan d'un système nerveux central étendu². Cette nécessité de comparer l'invention artificielle de l'homme à des formes naturelles donne aussi matière à des expériences plastiques en art.

Datawall est une installation du collectif *Le Clair Obscur*. Reprenant la structure dynamique du réseau internet, l'installation cherche à évoquer les « réseaux neuronaux » et les « constellations

[1] Voir citation page 15

[2] Op.Cit, p.77

interstellaires »¹. Au départ, un ordinateur utilise un modèle mathématique pour donner cette forme évocatrice aux données informatiques. La forme générée est ensuite animée en direct par le programme, qui interagit par le biais d'un capteur lumineux avec les spectateurs. Vidéo-projetée à l'échelle d'une architecture (sur la façade d'un bâtiment par exemple), le réseau s'agite, grouille. La structure émet des sons qui renforcent l'impression d'observer un organisme en pleine activité. Les mouvements des spectateurs devant le capteur permettent de se déplacer dans le volume synthétisé par la machine. La forme fictive nous apparaît alors comme une carte en trois dimensions que l'on manipule en brassant de l'air. L'objet pourtant rendu très présent par son graphisme et par les sons qui l'accompagne, reste ainsi intangible, mystérieux. Rien ne nous renseigne sur un contenu informatif ou scientifique que pourrait contenir la représentation mathématique. Ni vraiment carte, ni vraiment graphique, bien plus gros que les neurones et beaucoup plus petit que les étoiles, *Datawall* est l'apparition momentanée du réseau comme on imagine le fantôme, la créature fantastique. L'installation est une allégorie qui nourrit l'imaginaire dont elle provient.

Avec un processus plus physique, la dimension organique du réseau est sondée par le collectif *Art of Failure* dans une forme qui rappelle l'électroencéphalogramme des biologistes ou le sismographe des géologues. C'est d'ailleurs plutôt dans cette relation au paysage terrestre qu'est conçu *Internet Topography*. Les artistes utilisent ici un processus de transmission-réception pour observer les déformations qu'un signal sonore subit en parcourant une grande distance dans le réseau. A la manière d'un sonar qui permet une représentation audio-visuelle d'un relief que l'on ne peut observer de nos yeux, cette topographie dessinée par le programme donne une représentation encore une fois imaginaire et hybride d'internet. Cette oeuvre repose paradoxalement sur la constitution matérielle de "la toile". Utilisant les réalités physiques d'internet, les erreurs provoquées par le parcours de l'information à la vitesse de la lumière donnent sa forme à l'objet que l'on peut voir et écouter. La relation sensible aux informations générées physiquement et spontanément par la traversée du réseau invoque, ici encore, une dimension organique. On peut alors imaginer les millions de kilomètres de câble qui connectent la planète, les data-centers et autres bâtiments remplis d'électronique, toute la matière que nécessite en fait l'espace virtuel pour fonctionner, et que l'idée du *cloud*² veut nier. Car les informations "up-loadées" (chargées là-haut pour être

[1] Descriptif de l'installation *Datawall* par Fred Deslias sur leclairobscur.net

[2] En informatique:
Modèle d'organisation informatique permettant l'accès à des ressources numériques dont le stockage est externalisé sur plusieurs serveurs. [Larousse.fr]

littéral) ne
exprime fi
télécommu
à l'oublier,



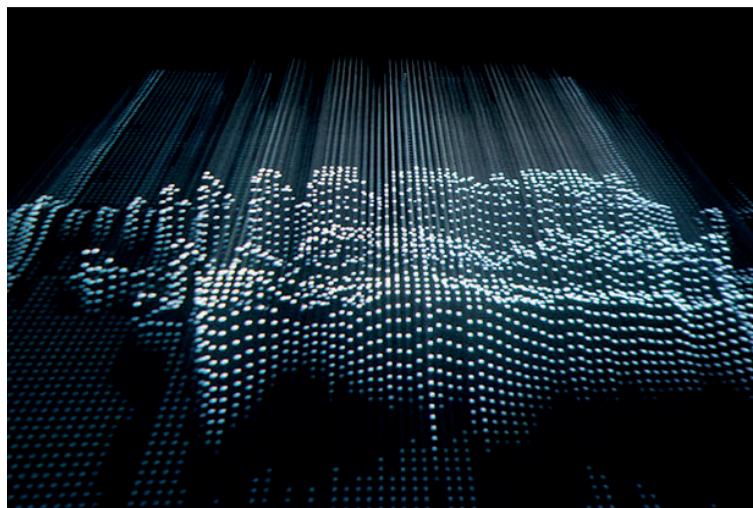
F
qui illustre
qui consti
numérique
techniques
Les téléco
et d'autres
l'origine d
aussi parti
électromag
diffusées i
avec des or
la même
quantité d
électromag
rayonneme
de ces onc
d'elles. Ch
un disposit
sonores. P
propose au
électriques

un modèle
x données
rect par le
ux avec les
r la façade
cture émet
e en pleine
permettent
La forme
nsions que
présent par
intangibles,
ormatif ou
ématique. Ni
s neurones
apparition
a créature
inaire dont

organique
forme qui
smographe
au paysage
sent ici un
formations
ance dans
présentation
yeux, cette
présentation
ivre repose
Utilisant les
parcours de
l'objet que
as générées
nvoque, ici
es millions
-centers et
e nécessite
loud² veut
pour être

iques

littéral) ne flottent en fait pas comme des nuages, *Internet Topography* exprime finalement un point de vue terre à terre: nos réseaux de télécommunications ont une partie physique. Bien que l'on ait tendance à l'oublier, nos médias électroniques ne sont virtuels que dans nos esprits.



Vue de
l'installation
*Internet
Topography*,
du collectif
Art Of Failure
(Nicolas Maigret
et Nicolas
Montgermont),
2011

Fantasmagoriques ou scientifiques, les représentations et images qui illustrent internet se multiplient. S'intéressant aux différentes strates qui constituent le réseau – infrastructure physique, fonctionnement numérique, imaginaire du virtuel– les artistes s'emparent des moyens techniques à leur disposition pour en sonder les possibilités plastiques. Les télécommunications ne se résument cependant pas à internet, et d'autres types de flux d'informations intéressent les artistes. A l'origine des communications sans fils, la technologie radio fait elle aussi partie d'un réseau fonctionnant à l'échelle planétaire. Les ondes électromagnétiques qui portent le médium radiophonique sont en effet diffusées internationalement. Télévision, téléphonie et radio voyagent avec des ondes de la même nature et, grâce aux satellites, ont aujourd'hui la même portée mondiale qu'internet. Dans les airs, une grande quantité de signaux émis par l'homme rencontre donc les champs électromagnétiques produits par les phénomènes naturels: orages, rayonnement solaire, la planète terre elle-même. La présence invisible de ces ondes n'a pas échappé aux artistes, qui se sont aussi emparés d'elles. Christina Kubisch conçoit dès la fin des années quatre-vingt un dispositif qui traduit les champs électromagnétiques en vibrations sonores. Prenant la forme d'un casque audio, *Electromagnetic Induction* propose au public d'écouter les ondes qui émanent de nos installations électriques et de nos appareils électroniques. Cette matière invisible

nous est dévoilée par l'artiste, transformée analogiquement en un flux désormais perceptible. Après avoir proposé d'écouter l'activité électrique qui préexiste à son intervention dans les *Electrical Walks*, Christina Kubisch, conçoit même ses propres espaces sonores. Elle réalise des installations de fils et de câbles qui lui permettent de déployer un environnement électromagnétique. Les visiteurs peuvent alors découvrir cet environnement en le parcourant, écoutant une composition à laquelle ils participent par leurs déplacements.

Radiographie est une installation qui propose aussi de révéler des flux électromagnétiques. Cherchant plutôt à puiser dans les fréquences radio, Nicolas Montgermont et Cécile Beau proposent d'appréhender de manière abstraite les informations codées qui environnent le dispositif. Ici captée par une antenne de facture industrielle, le « totem technologique »¹s'érige en objet esthétique. Sa précision géométrique et ses capacités techniques sont cependant utilisées pour donner à voir et à entendre le signal dans sa forme brute. Ces signaux – qui nous entourent et nous traversent constamment – jaillissent alors des machines émettrices (enceintes, vidéo-projecteur) en tant que matières plastiques. Celles-ci immergent le spectateur dans leurs substances, plongeant nos sens dans ce que l'on pourrait cette fois appeler le « cloud »: émanations brumeuses de nos activités communicationnelles, véritable nuage artificiel colonisant « l'éther »².

éter
nom masculin
(latin *aether*, du grec *aithér*, air pur)

Selon les Anciens, fluide subtil, impondérable, remplissant les espaces situés au-delà de l'atmosphère terrestre.

Air, atmosphère, ciel pur ; espaces célestes ; infini.

Dans l'occultisme, substance primordiale et universelle, agent fluide général capable de se particulariser.

Milieu matériel hypothétique, remplissant tout l'espace mais impalpable, dans lequel les ondes lumineuses étaient censées se propager. (La notion d'éther a joué un rôle important dans l'élaboration de la théorie des phénomènes électromagnétiques. La théorie de la relativité restreinte a rendu inutile cette hypothèse ad hoc.)

Définitions pour «éter» sur le site *larousse.fr*, 2015

[1] Descriptif de *Radiographie* par Cécile Beau sur *cecilebeau.com*

[2] Descriptif de *Radiographie* par Nicolas Montgermont sur *nimon.org*

L
entretien
Les plastic
donner leu
inconnus,
produisent
ainsi que d
technicité
le laborato
pas seulem
philosophi



Il
dans leurs
s'agit en fa
des logiqu
question d
de la peur
pouvons n
doit on se
artistes che

en un flux
électrique
Christina
réalise des
éprouer un
s découvrir
n à laquelle

er des flux
fréquences
préhender
onnent le
le « totem
ométrique et
r à voir et à
s entourent
machines
plastiques.
ngeant nos
emanations
ble nuage

La technologie électrique des réseaux de télécommunication entretient donc des imaginaires communs et des visions personnelles. Les plasticiens s'emparent volontiers des images qui en émanent pour donner leurs interprétations, provoquer des glissement vers des terrains inconnus, chercher à comprendre, disséquer. Ces représentations produisent, comme avec la vidéo, un nouveau vocabulaire plastique, ainsi que des esthétiques qui hybrident art et science. Effectivement; la technicité nécessaire pour réaliser ces dispositifs entraîne l'atelier vers le laboratoire. Cette pratique particulière de la technique ne façonne pas seulement une esthétique, mais elle participe d'une approche philosophique particulière du métier d'artiste.



Vue de
l'installation
Radiographie,
de Cécile Beau
et Nicolas
Montgermont,
2012

Il s'agit pour ces plasticiens de jauger les media, de les pousser dans leurs retranchements, jusqu'à leurs limites, jusqu'à subversion. Il s'agit en fait de s'interroger sur la fonction de ces technologies, au-delà des logiques industrielles, et bien souvent même, contre elles. Il est question de leurs potentiels inexploités, de leur qualité, de leur beauté, de la peur qu'elles éveillent, de la fascination qu'elles suscitent. En quoi pouvons nous avoir confiance et que devons nous craindre ? De quoi doit on se méfier, ou du moins, que doit on maîtriser, contraindre. Les artistes cherchent à donner leurs définitions du rôle des technologies.

Définitions pour
«éther» sur le site
larousse.fr, 2015

Appro
Com
redéfi

Appropriation :
Comment les artistes cherchent à
redéfinir le rôle des technologies.

Le détournement des outils de communication

We're not going to realize our vision in our lifetime, I don't have that much expectation, but somebody has to be creating models to liberate people's imaginations so they can apply them to hope and the possibility of redefining these technologies.

Kit Galloway,
dans *High Performance 17*,
1987

Notre vision ne se réalisera sans doute pas au cours de notre vie, je n'en espère pas tant, mais quelqu'un doit créer des modèles pour libérer l'imagination des gens, afin qu'ils puissent la transposer en espoir, et entrevoir la possibilité de redéfinir ces technologies.

Lorsque Sherrie Rabinowitz et Kit Galloway prennent possession des technologies satellites, leurs expériences ne se résument pas à des jeux plastiques avec le médium. Les « modèles » qu'ils conçoivent sont l'expression d'une philosophie très éloignée des considérations habituellement liées à la technique qu'ils s'approprient. Outil pratique alors réservé aux "puissants", aux sphères de la finance et de la politique internationale, la technologie satellite est ici détournée dans un but social et poétique. Les dispositifs imaginés par les deux artistes constituent des « contextes » qui portent à eux seuls un message politique, et que la performance -le contenu injecté- enrichie d'un second message. Lorsqu'ils proposent d'ouvrir un espace virtuel d'échange entre performers, Rabinowitz et Galloway produisent un premier geste de subversion vis à vis du médium dont l'utilisation n'est plus commerciale mais créative et expérimentale. En proposant à des artistes ressortissants de l'URSS d'investir l'espace transfrontalier de l'image aux côtés d'artistes américains, un deuxième acte politique est accompli. Cette intervention s'inscrit dans un contexte de guerre froide, où les deux nations se sont livrées à une course pour la conquête de l'espace marquée par la mise en orbite des satellites. Le détournement pacifiste de la fonction du satellite américain est alors une vraie révolution dans l'histoire de cette technologie. Elle est l'objet de querelles politiques; un outil parmi les plus onéreux jamais inventés; la technique de diffusion la moins accessible au peuple. Ces données historiques orientent les choix de Rabinowitz et Galloway, qui veulent repenser le rôle des nouveaux médias et démontrer leur potentiel artistique.

L
de novemb
de la liaiso
à New Yo
créent un
rues peuve
de parfaits
distance, e
s'étaient si
alors détou
audiovisue
artiste n'y i
lieux via le
visioconfér
York et Lo
la côte oue
mise à disp
de Rabinow



Le « collaboratif », contre modèle aux mass-médias ?

Cette forme d'interactivité des spectateurs avec le dispositif, et surtout entre eux, trouve son prolongement dans les œuvres « collaboratives » qui naissent dès les débuts d'internet. L'artiste français Fred Forest est un des ambassadeurs de l'art "en ligne". Il se consacre depuis les années soixante à une réflexion sociologique sur les nouveaux médias à travers ses propositions plastiques et dans des textes théoriques. Il a fondé en 1983 avec Mario Costa le groupe internationale de recherche de l'esthétique des nouveaux médias. Plus récemment, ses expérimentations dans le champ du « Net.art », ont amené Fred Forest à des propositions collaboratives. En 2005 à Miami, avec *The Digital Street Corner*, il réalise un « cyber happening »¹. Pilote de l'opération, l'artiste met à disposition des internautes une sorte de collage photo numérique. Les spectateurs qui vivent l'expérience sur le Web peuvent devenir acteurs en modifiant le collage, afin de créer en direct un film d'animation qui est enregistré par Fred Forest pour devenir œuvre. Comme lors de *Hole In Space*, la rencontre en réseau a pignon sur rue, et s'étend donc au public présent sur le trottoir devant le musée de Miami.

Les possibilités offertes par internet apparaissent pour les pionniers du Net.art comme l'opportunité d'un renouveau dans le rapport social aux médias. Vue comme un outil d'expression populaire, le web est à ses débuts un lieu d'utopie. Son mode de fonctionnement où chacun peut publier du contenu et proposer son propre programme va à l'encontre du schéma pyramidale qui s'applique aux médias de masse. La télévision et la radio sont des médias caractérisés par le contrôle d'un petit groupe s'adressant à "la masse", alors qu'internet est conçu comme un réseau où chacun est successivement émetteur et récepteur. Son modèle horizontal suscite le phantasme d'un espace idéal où les libertés d'expression et de circulation sont totales. Des œuvres sont alors co-réalisées avec les internautes. Cette collaboration ouverte au public revendique l'idée du « tous artistes »² et s'impose comme modèle aux médias de masse.

Dans une logique capitaliste, les « mass-médias » sont détenus par des groupes possédant les moyens de production de l'information. C'est la perspective d'un réseau qui s'affranchirait de cette logique, où chacun peut émettre à moindre coût, qui nourrit pendant un temps les espoirs d'un espace alternatif. Pourtant, internet et le web sont rapidement rattrapés par un processus de massification. Car l'agrégation de l'audience est aujourd'hui provoquée par le code lui-même, le web

[1] fredforest.org

[2] Les théories marxistes de la culture défendent cet idéal social où chacun serait en capacité de participer aux sphères de la création

quitte petit
forme app
engendrés
parcourt la
des grande
ont une en
l'origine sit
plus soumi
et autres al
contrôlent
de pouvoir
d'organisat

A
pouvoir se
politiques.
paye d'une
un endroit
arabe" sem
les réseaux
de contrôle
gère le con
pas d'exem
par ses adr

[3] C
la catst
des mo
par ceu
[4] C
groupe
Cola, c
O
Marsha
l'espace
fait, ils
achetai
ou du t

is ?

dispositif,
es oeuvres
t. L'artiste
igne". Il se
que sur les
s des textes
ernationale
nment, ses
Fred Forest
The Digital
l'opération,
lage photo
eb peuvent
ect un film
mir oeuvre.
a sur rue, et
de Miami.
t pour les
u dans le
populaire,
nement où
gramme va
s de masse.
le contrôle
est conçu
r récepteur.
déal où les
s sont alors
e au public
modèle aux

étenus par
formation.
ogique, où
un temps
web sont
agrégation
me, le web

serait

quitte petit à petit son organisation horizontale pour prendre une forme approchant la pyramide, en suivant les automatismes capitalistes engendrés par un milieu concurrentiel. L'internaute d'aujourd'hui parcourt la toile via un processus contrôlé par les Etats et surtout, par des grandes entreprises. Multinationales ou pas, les géants du web ont une emprise sur l'espace d'internet qui déborde des frontières. À l'origine situé en dehors des territoires politiques, internet est de plus en plus soumis aux lois nationales. Les influences des moteurs de recherche et autres algorithmes sont aussi considérables, et ceux qui les détiennent contrôlent la circulation de l'information sur internet³. Cette prise de pouvoir politique et économique exécutent peu à peu les volontés d'organisation, de gestion et de contrôle du savoir en ligne.

Si l'on se focalise sur ce que permettent les nouvelles technologies mondiales et mondialisées, à commencer par Internet, les comptes sont vite faits: ces formes de circulation de savoirs supposément libératoires et partagés appartiennent à quelques individus.

Jacinto Lageira, dans «Mondialisation Privatisée», Artpress 2 (n°29) *L'art dans le tout numérique*, 2013

Ainsi, l'idéal social du web et la perspective d'un contre-pouvoir se trouvent tous deux balayés par les mécanismes économico-politiques. Le modèle du « réseau social » nous est vendu – car on le paye d'une certaine façon en « temps de cerveau disponible »⁴ – comme un endroit de réalisation de l'idéal populaire: l'exemple du "printemps arabe" semble justifier à lui seul les bienfaits de la plateforme. Pourtant les réseaux sociaux sont en même temps pointés du doigt comme outils de contrôle. D'abord parce qu'ils sont détenus par un petit groupe qui en gère le contenu, notamment par des processus de censure: on ne manque pas d'exemples d'images d'artistes publiés sur Facebook et « retirés » par ses administrateurs pour infraction à sa « déclaration des droits et

[3] Citons par exemple l'action de la compagnie BP (British Petroleum), qui, lors de la catastrophe pétrolière qu'elle avait provoqué dans le Golf du Mexique, avait acheté des mots-clé aux grands moteurs de recherche afin d'orienter les résultats présentés par ceux-ci vers sa campagne de désinformation.

[4] On attribue souvent l'expression à Patrick Le Lay, qui était alors PDG du groupe TF1, et avait déclaré dans *L'express* en 2004 : « Ce que nous vendons à Coca-Cola, c'est du temps de cerveau humain disponible »

On trouve cependant une affirmation tout à fait semblable dans l'étude de Marshall McLuhan (p229, Op.Cit) lorsqu'il écrit: « Les annonceurs achetaient de l'espace dans les journaux et les magazines, du temps à la radio et à la télévision; en fait, ils se payaient un morceau de lecteur, d'auditeur, ou de téléspectateur [...] ils achetaient carrément et sans rechigner le temps et l'attention du lecteur, de l'auditeur ou du téléspectateur. »

responsabilités »¹. Ensuite parce que la plate-forme produit et vend des informations, sortes d'études comportementales des utilisateurs, qui constituent un fichage auquel nous consentons. Dans ces conditions, la collaboration entre les utilisateurs d'Internet semble filtrée, confinée par les moyens mis à disposition.

Le code détermine, agence et limite toute possibilité d'action sur le web. Et seul un groupe très réduit le connaît et le maîtrise.

Marcello Vitali
Rosati, Dans,
*S'orienter dans le
virtuel*, 2012

Pourtant les tentatives d'instaurer des contre-pouvoirs sur le réseau ne manquent pas. On peut évoquer le projet de l'artiste Antoni Muntadas *The file room*², qui combat la censure. Présenté sous forme d'installation à plusieurs reprises dans les années quatre-vingt-dix, le projet existe aussi sur internet. Il s'agit pour l'artiste – qui poursuit l'initiative de la galerie Randolph Street – de créer une archive pour chaque document censuré. Il fait appel pour cela au public du web pour nourrir la médiathèque d'informations qui ont été initialement cachées, supprimées. Ces archives ont une forte portée symbolique. Mais elles sont cependant prisonnières du réseau déjà sous contrôle. Des organisations comme *WikiLeaks* travaillent malgré tout dans le même sens. L'association veille en effet à « garantir la libre circulation de l'information »³. Le contre-pouvoir se situerait donc aujourd'hui plutôt là, dans la défense de l'idée d'un réseau véritablement au service des libertés du peuple.

La véritable transgression artistique n'est pas d'intégrer le réseau mondial pour y mener une lutte de l'intérieur, ou de s'y opposer par toutes sortes d'opérations de hacking, mais de transformer les structures politico-économiques. Si l'on revendique un art libre, il faudrait commencer par rendre libre l'accès aux moyens de productions technologiques.

Jacinto
Lageira, dans
«Mondialisation
Privatisée»,
Artpress 2 (n°29)
*L'art dans le tout
numérique*, 2013

[1] La *Galerie nationale du Jeu de Paume* a été censurée lors de publication d'un nu réalisé par la photographe Laure Albin Guillot

La *Tribune de Genève* (journal Suisse), a été censurée après la publication d'une reproduction de *L'origine du Monde*, de Gustave Courbet

[2] thefileroom.org

[3] Groys, Boris, « Modernité et contemporanéité: reproductions mécanique et numérique », dans, Artpress 2 n°29 (mai, juin, juillet) *L'art dans le tout numérique*, Paris, Artpress, 2013, 138 pages

Surveillance et numérisation du Monde

Dans le combat idéologique qui environne les nouvelles technologies de communications, il y a donc ceux qui tentent de proposer des modèles. Ceux-là cherchent des alternatives, veulent tirer les médias dans de nouvelles directions, s'opposant au système dominant en construisant en marge de celui-ci. Parmi les artistes qui agissent de l'intérieur, il y en a d'autres qui regardent les médias avec ironie. Ceux-là, au lieu d'exprimer un idéal, affichent plutôt les visions cauchemardesques de la technologie. Approchant des univers dystopiques de la littérature de science-fiction et d'anticipation, l'art qui exacerbe les pièges technologiques se situe dans un discours qui tient de la mise en garde plus que de la dénonciation.

Le collectif *N3krozoft Ltd* est de ceux qui critiquent la « société de contrôle »¹. S'intéressant avec *Low-Rez Stories*² aux dispositifs de surveillance, les artistes et techniciens qui forment le groupe travaillent avec des webcams. Choies arbitrairement par un logiciel de leur fabrication qui cherche lui-même des sources vidéos sur le réseau, les images de trois caméras sont ensuite diffusées simultanément dans l'espace d'exposition. Changeant régulièrement en suivant ce protocole, chaque image du triptyque vidéo que l'on observe provient d'un endroit différent sur la planète. L'ensemble permet de produire une narration qui se construit par la juxtaposition et la succession de paysages ou d'intérieurs distants. Ces vues sont liées par une unité de temps: ce que l'on voit se produit maintenant (ou presque); et par leur rencontre dans notre perception: les caméras attendaient un spectateur, nous. On peut alors observer ce qu'il se passe dans leurs champs, c'est à dire peu de chose. Ce que raconte en fait ces webcams, c'est « l'attente d'une histoire à venir »³: « [...]l'image devient l'attente d'un autre côté du miroir, de ce qui est hors du cadre, de ce qu'on ne voit pas. Mais il ne s'agit pas seulement d'attendre un événement quelconque, de rechercher de l'action dans l'image. L'histoire que produit alors l'installation se joue à un autre niveau. À quoi servent ces images, quelle est leur fonction ? Et qui les regarde ? Certaines – de plus en plus – se trouvent dans l'espace public, conférant à l'espace en question une sorte d'ubiquité, un double que nous observons. Et qui d'autre ? *Low-Rez Stories* nous conte en fait la surveillance, nous la fait vivre. Il est en effet possible de contrôler

[1] L'expression est de Gilles Deleuze. L'auteur dit lui-même emprunter l'utilisation du mot "contrôle" à William Burroughs, mais c'est sur l'étude de Michel Foucault sur les « sociétés disciplinaires » qu'il s'appuie pour formuler finalement la « société de contrôle ».

[2] *low-rez.tv*

[3] Descriptif du projet par Isabelle Arvers (http://low-rez.tv/files/LowRez_booklet_fr.pdf)

en partie le dispositif via une interface tactile. À la manière d'un personnage de film d'espionnage, le spectateur peut fouiller dans les zones numérisées du monde. Mais on l'a dit, il n'y trouvera probablement pas d'action. Ce qu'il fouille finalement, c'est d'avantage la matière de l'image passée au filtre de la webcam que l'information qu'elle contient. Ce que le spectateur peut voir donc, c'est aussi l'esthétique de cette réalité numérisée, que l'on peut apprécier en tant qu'objet cinématographique. Au-delà d'un propos sur la surveillance, il y a chez *N3krozoft LTD* un travail d'exploitation de la surabondance de documents. Parmi les caméras que l'on trouve sur le web, quantité d'entre-elles semblent nous crier leur inutilité¹. Ici recyclée dans le dispositif de "montage", cette matière acquiert un autre statut. Le choix d'utiliser ces images produites par d'autres est aussi manifeste d'une posture par rapport aux médias. Les technologies de communications ont d'abord engendré un effet de « contraction ». À l'heure actuelle, elles sont l'outil d'un processus de numérisation du monde, comme s'il s'agissait d'en produire une archive, un double virtuel.

Cette question de l'ubiquité, abordée précédemment, n'est pas seulement l'affaire de la vidéo et des webcams. Les projets de Google – *earth, street view* – participent à ce processus lorsque satellites, voitures, et autres véhicules à appareils embarqués photographient sous tous les angles notre planète. Générant un volume gigantesque d'images, cette volonté de capturer chaque centimètre carré de la surface du globe tend à en produire un double digital. Cet espace produit par Google est évidemment un terrain de jeu pour tous², y compris pour les artistes. L'exposition récemment présentée à San Francisco à la galerie Robert Koch témoigne de cet intérêt du milieu de l'art contemporain pour la «frénésie numérisatrice». *Web on the Wall* réunit effectivement des artistes qui s'approprient les images de la firme américaine. Doug Rickard, l'un d'entre eux, est l'auteur – peut-on encore parler d'auteur ? – de la série *A New American Picture*. Reprenant les codes de la photographie américaine – celle de Paul Fusco, Walker Evans et Robert Frank par exemple – il compose ses photos à travers le prisme de l'interface «Google street view». Doug Rickard se dit photographe, et utilise d'ailleurs un reflex numérique pour capturer l'image affichée par son navigateur web.

Ce qui change lorsqu'un artiste fait le choix de l'appropriation, c'est en

[1] Pour certaines, il s'agit d'observer de l'herbe pousser dans un jardin, ou le clignotement des LEDs d'un serveur internet, ou encore une salle d'attente d'une administration américaine.

[2] Citons par exemple *Geoguessr*, programme qui propose de perdre le joueur dans une zone quasi désertique de *Street View*. Le but du jeu est de trouver sa position sur la mappemonde grâce aux maigres indices présents dans le paysage environnant. (geoguessr.com)

fait le rapp
fait le plus
une fois, «
de l'indust
prise de po
quotidienn
s'ajoute ce
ajoutent un

L
production
contenus n
la photogra
dédiées³. U
oeuvres co
nous rendr
observer q
dans les l
expositions
privilégiés
ainsi dans
mêmes arc
En expansi
le geste de
l'avénemen
clichés ? I
documenté
cartes-post
Bien souve
consulter c
mémoire. I
Elle ne car
mais plutô
comme on
Comme si
jusqu'à le r
déclarer « j
où chacun
en groupe
le web, pou
plantant un
lune.

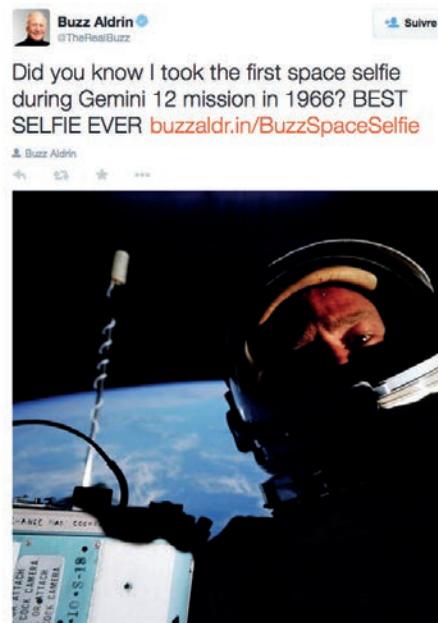
[3] I

fait le rapport au réel. Ce qui compte finalement le plus ici – et qui fait le plus débat – c’est le procédé de fabrication de l’image. Encore une fois, « medium is the message ». Et si l’appropriation de produits de l’industrie n’est pas un geste nouveau, l’effectuer signifie une réelle prise de position dans un monde déjà saturé d’images. Car à la vague quotidienne de photographies d’origines commerciale ou industrielle s’ajoute celle des particuliers, qui, à travers leurs appareils mobiles, ajoutent un volume considérable de documents.

Les « réseaux sociaux » jouent un rôle central dans la production des images amateurs, car ils incitent à la diffusion massive de contenus multimédias. Le médium qui y est le plus utilisé est sûrement la photographie, et plusieurs plateformes y sont d’ailleurs exclusivement dédiées³. Un peu comme le « tous artistes » que semble prôner les oeuvres collaboratives, ces espaces d’expression personnelle veulent nous rendre tous photographes. Depuis quelques années on peut donc observer quotidiennement des smart-phones ou des tablettes brandies dans les lieux publics pour archiver des instants de vie. Concerts, expositions, sites touristiques et paysages célèbres sont ainsi les lieux privilégiés des photos souvenirs. Les appareils mobiles convergent ainsi dans les mêmes directions, pour photographier inlassablement les mêmes architectures, les mêmes paysages, et les mêmes oeuvres d’art. En expansion depuis la démocratisation de la photographie argentique, le geste de la photo-souvenir est devenu presque automatique depuis l’avènement des technologies numériques. Quelle valeur ont alors ces clichés ? Des photographes professionnels ont déjà abondamment documenté les lieux en question. Nous ne manquons pas de livres et de cartes-postales vantant la beauté de nos paysages et de nos patrimoines. Bien souvent nous n’avons en fait même plus le temps – l’envie ? – de consulter ces images qui étendent – ou bien se substituent à ? – notre mémoire. Les photos amateurs sont donc l’expression d’une envie autre. Elle ne caractérise plus seulement la volonté de conserver le moment, mais plutôt de s’approprier le sujet de contemplation en question comme on capture symboliquement un animal lors d’un safari photo. Comme si ce geste accomplissait le fait d’avoir vue de ses propres yeux, jusqu’à le remplacer presque. Il s’agirait d’une preuve, d’une manière de déclarer « j’y étais ». C’est sans doute ce qui motive la pratique du « selfie » où chacun s’intègre à sa photo souvenir, en solitaire la plupart du temps, en groupe parfois. L’intention finale est majoritairement la diffusion sur le web, pour se montrer en conquérant, comme on se photographie en plantant un drapeau sur le sommet d’une montagne ou à la surface de la lune.

[3] Instagram, Flickr, Pinterest et We Heart It par exemple

La répétition de ces photos-souvenir est à l'origine de la série Photo Opportunities, réalisée par Corinne Vionnet, et dont chaque image est elle-même composée de dizaines de photographies glanées sur Internet. Surimpression de vues quasi similaires autour des monuments sujets au tourisme de masse; Taj Mahal, Kremlin et autres Tour Eiffel apparaissent alors sous une forme vibrante qui flotte au milieu de son environnement fantomatique. Cet effet obtenu par le processus d'accumulation confère à l'image l'apparence d'un souvenir confus, d'une icône se dissolvant dans la masse de représentations dont elle est sujette. Centré dans l'image, le monument apparaît seul, cerné par des résidus de décor et de touristes.



Post de l'astronaute américain Buzz Aldrin sur son compte twitter, 18 juillet 2014

Les instants vécus à travers le filtre d'un appareil de prise de vue se font de plus en plus fréquents. Nommé « crise de l'expérience »¹ par le photographe Eric William Carroll, ce rapport de médiation au réel est une problématique des technologies de communications discutée par de nombreux artistes et théoriciens. Depuis Walter Benjamin et ses études sur la reproductibilité technique, les entrées successives dans « l'ère de l'électricité » d'abord, puis dans celle du numérique, ont encore complexifié cette question.

[1] William Carroll, Eric, « Crisis of Experience », dans, Lay Flat 01: Remain in Light, Lavalette, 2009

L
virtuel – s
perturbent
Les télécom
sont const
des situati
politiques
L'exemple
d'un proces
récente de
par les pla
par être int
une techn
et le cinér
plastiques,
Les pratic
mais on p
similaires
de sa repr
exploitent
succèdent
d'interroga
progrès tec

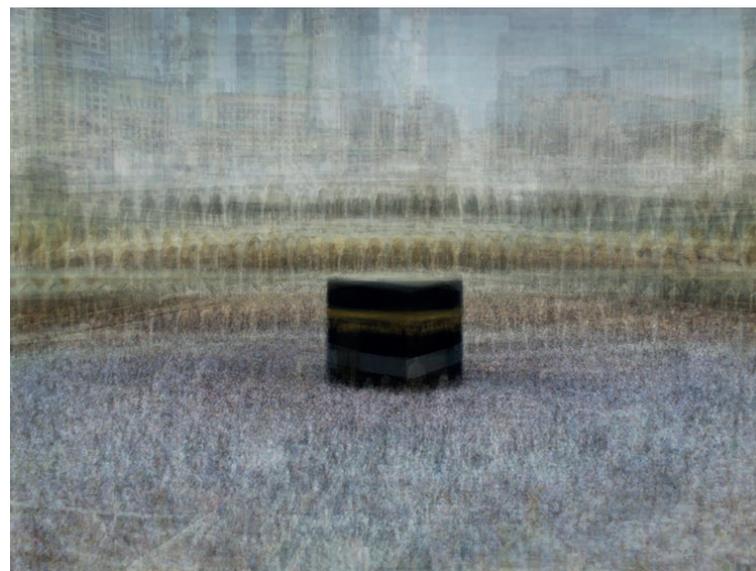


gine de la
t, et dont
tographies
res autour
Kremlin et
e qui flotte
tenu par le
n souvenir
tions dont
seul, cerné

Les frontières entre les espaces – public/privé, matériel/virtuel – se brouillent à mesure que les innovations technologiques perturbent nos habitudes et transforment notre rapport au monde. Les télécommunications sont l'un des rouages de ces mutations. Elles sont constamment examinées par les artistes qui les déplacent dans des situations originales, et peuvent alors mettre en lumière les enjeux politiques et sociaux de ces évolutions, et tenter de redéfinir leur rôle. L'exemple de l'art vidéo abordé au cours de cette étude semble révélateur d'un processus qui se prolongerait, voir se répèterait à travers l'histoire récente de l'art numérique. Le médium d'abord mis à l'épreuve, disséqué par les plasticiens au cours des années soixante et soixante-dix, a fini par être intégré dans le champ de l'art. Il est aujourd'hui admis comme une technique presque traditionnelle. Tout comme la photographie et le cinéma ont en premier lieu été rejetés par le milieu des arts plastiques, il a fallu du temps aux nouveaux médias pour être acceptés. Les pratiques liées aux techniques numériques font encore débat, mais on peut déjà émettre l'hypothèse que nous traversons un cycle similaires aux précédents. Comment envisager l'art donc, à l'époque de sa reproductibilité numérique. Et qu'advient-il des oeuvres qui exploitent des technologies aujourd'hui obsolètes. Les innovations se succèdent à une vitesse exponentielle, en apportant chaque fois leur lot d'interrogations. Est il pertinent de réagir de manière systématique au progrès technique ?

Post de
l'astonaute
américain Buzz
Aldrin sur son
compte twitter,
18 juillet 2014

de prise de
périence »¹
teté au réel
ns discutée
enjamin et
ssives dans
ont encore



Corinne
Vionnet, *Photo*
Opportunities,
2005.
Image composite
conçue à partir
de photographies
de la Kaaba, à La
Mecque, (Arabie
Saoudite)

in in

Une r
progr

Une relation cyclique de l'art au
progrès technique

L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité numérique.

Le numérique n'est pas une région particulière de la réalité: c'est l'horizon dans lequel toute la réalité peut-être réinterprétée

Partice Maniglier,
dans «L'art
Numérique n'a
pas eu lieu»,
Artpress 2 (n°29)
*L'art dans le tout
numérique*, 2013

Le texte de Walter Benjamin¹ – rédigé il y a 80 ans – a eu un retentissement considérable sur la sphère artistique. Encore régulièrement citée par théoriciens et plasticiens, cette référence de l'histoire de la sociologie des médias est désormais dépassée par les nouveaux modes de production d'image. Les techniques de reproduction évoluent, ajoutant au moins une strate supplémentaire à ce champ théorique: celle des techniques électroniques et numériques. Les phénomènes analysés par le philosophe allemand sont malgré cela toujours d'actualité, c'est pourquoi il est intéressant de les utiliser comme appui pour étudier ceux qui nous sont contemporains. Relisons donc quelques grands axes de cette étude depuis notre contexte numérique.

Conséquence de la reproductibilité selon Benjamin: la « perte de l'aura »². En observant une œuvre à travers une reproduction, le "ici et maintenant" – « hic et nunc » – disparaît. La présence physique de l'objet n'est effectivement pas ressentie, ce qui en modifie la lecture. À l'époque de Benjamin, il s'agit d'une peinture ou d'une sculpture que l'on voit en photo. La perte de l'aura peut bien-sûr encore être vécue de nos jours. À la photographie argentique s'ajoute maintenant d'autres méthodes de médiation de l'œuvre d'art. Elle peut être reproduite par des procédés numériques (scanner, photographie, image de synthèse), et diffusée par différents dispositifs de télécommunication. On a par exemple accès à énormément de reproductions sur internet. Même les musées sont reproduits et rendus accessibles en ligne maintenant que Google s'attaque à la numérisation du patrimoine artistique³. Tout comme les espaces publics peuvent être explorés dans le projet « Street View », on peut ainsi visiter à distance certains musées dans le monde entier.

[1] *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Op.Cit

[2] Déjà évoquée dans la première partie

[3] Le service *Google Art Project* propose aux internautes de visiter des musées "en ligne". Il a débuté en 2011.

Mais la fré
a par exem
musées "re
au droit à
rencontrer
floutées de
Intitulée
les deux a
censurées.
préservé
caméras de
tableaux so
qui restent
Love préle
comme de
produite p



Les deux a
leurs expos
sur des toi
comme de
on encore p
s'agit final

[4] L
que leu
de ses p
sumom

Amérique.

culière de la
ité peut-être

Partice Maniglier,
dans «L'art
Numérique n'a
pas eu lieu»,
Artpress 2 (n°29)
*L'art dans le tout
numérique*, 2013

s – a eu un
ulièrement
toire de la
x modes de
at, ajoutant
: celle des
es analysés
ualité, c'est
tudier ceux
ds axes de

: la « perte
tion, le "ici
hysique de
lecture. À
ulpture que
re vécue de
nt d'autres
roduite par
synthèse),
On a par
Même les
tenant que

is le projet
ées dans le

Mais la frénésie numérisatrice ne plaît pas à tout le monde. Street View a par exemple fait l'objet de censure en étant "flouté" par endroit⁴. Les musées "reproduits" par Google sont aussi sujet aux restrictions dues au droit à l'image. En visitant virtuellement un musée, on peut alors rencontrer certaines salles où les peintures sont masquées. Ces œuvres floutées des musées google-isés intéressent Joao Enxuto et Erica Love. Intitulée *Anonymous Paintings*, la série d'images collectionnées par les deux artistes constitue un véritable fond d'archive de ces œuvres censurées. En utilisant le même filtre qui floute les visages pour préserver l'anonymat des passants accidentellement aspirés par les caméras de leurs voitures, google rend illisible les œuvres. Ainsi, les tableaux souvent figuratifs à l'origine sont traduits en objets abstraits, qui restent «accrochés» dans l'espace présenté sur internet. Enxuto et Love prélèvent à leur tour ces versions, dans le but de les présenter comme des œuvres originales. L'exposition virtuelle accidentellement produite par Google est alors mise en scène dans un espace physique.



Anonymous Paintings, Joao Enxuto et Erica Love, 2011, série en cours

Les deux artistes en livrent donc une interprétation matérielle lors de leurs expositions. Ils présentent en effet leurs reproductions imprimées sur des toiles et montées sur châssis. Doit-on alors parler de ces objets comme des peintures ou comme des photographies ? Et même, peut-on encore parler de peinture (pigments) ou de photo (lumière) quand il s'agit finalement d'une suite de chiffres interprétée par une machine ?

[4] Le projet a fait polémique en Allemagne où de nombreux citoyens ont refusé que leurs maisons et immeubles apparaissent, obligeant Google à flouter beaucoup de ses photos prises sur le territoire, que la presse internationale a immédiatement surnomé «blurmany».

En effectuant tous ces passages d'un support à un autre, d'une technique à une autre, le geste originale du peintre, sa touche, son style ont été totalement dissous.

Redevenant en définitive un objet accroché au mur, l'image obtenue par Erica Love et Joao Enxuto acquiert de nouveau une certaine « aura », et de par ses propriétés matérielles, une nouvelle forme d'originalité. L'imprimante a-t-elle "peint" – ou plutôt "dépeint" – la toile d'une manière qui lui est singulière ? Il en résulte en tout cas une image qui bénéficie d'une certaine plasticité, notamment grâce à l'effet stéréoscopique appliqué avant impression par les artistes. On peut ainsi, muni de lunettes, voir se détacher de son support cette image, qui, même constituée d'encre, conserve quelque chose de fantomatique. Cette apparence, en tant que choix de mise en scène, est manifeste du statut ambiguë et de l'histoire complexe de l'œuvre.



Quatre reproductions différentes du *Carré blanc sur fond blanc* de Kasimir Malevitch

Les questions soulevées par Walter Benjamin trouvent donc leur prolongement dans l'ère numérique. Plutôt que dépassées, désuètes, elle permettent de nous éclairer quant aux évolutions engendrées par les nouvelles technologies de communication. Au delà de la question de l'aura, on peut s'interroger sur la fidélité d'une reproduction à son original. Le médium cinématographique était pour le philosophe un multiple par nature. La pellicule est faite pour pouvoir être recopiée dans des répliques semblant identiques pour l'œil humain. Chaque copie est en réalité légèrement différente. Il est alors intéressant de constater que, malgré la possibilité pour une image numérique d'être reproduite rigoureusement à l'identique – par un copier coller du code –, les versions que l'on trouve à l'aide d'un moteur de recherche présentent des variations considérables.

De plus, n
différente s
Il y a donc
qualité de
quelle repr
œuvre orig
imitations
assurant la
image num
être stocké
sujette à l'
les méthod
conditions
encore ré-c

L
technologi
notre rapp
réinterprét
précédente
construit p
horizons es

technique
ont été
obtenue
certaine
elle forme
peint" – la
out cas une
à l'effet
peut ainsi,
qui, même
que. Cette
du statut



Quatre reproductions différentes du *Carré blanc sur fond blanc* de Kasimir Malevitch

vent donc
s, désuètes,
ndrées par
a question
tion à son
osophe un
re copiée
aque copie
e constater
reproduite
ode –, les
présentent

De plus, un même fichier encodé en binaire s'affiche de manière différente selon le programme et le moniteur qui rend possible sa lecture. Il y a donc systématiquement une marge d'interprétation, même avec la qualité de constance, d'immuabilité du code en tant qu'objet virtuel. À quelle reproduction doit on alors se fier ? Dans la perspective où une œuvre originale serait détruite, ses copies ne nous délivreraient que des imitations déformées par la machine à reproduire, et non des clones assurant la pérennité de l'œuvre d'art pour l'éternité. Et bien qu'une image numérique soit basée sur un code inaltérable, ce code doit bien être stocké physiquement sur une technologie, qui elle, est fortement sujette à l'obsolescence. Le numérique n'est donc pas moins fragile que les méthodes de reproduction qui le précèdent: il est très dépendant de conditions techniques. Il présente par contre des qualités qui nous font encore ré-envisager le rapport aux réels des œuvres d'art.

Une même donnée possédant une adresse différente est une donnée autre. Plutôt que d'être perdue ou effacée, l'aura se substitue à une aura différente. La circulation de données numériques sur Internet engendre ainsi moins de copies que de nouveaux originaux

Boris Groys
(traduit par
Stéphane
Roth), dans
«Modernité et
contemporanéité:
reproductions
mécanique et
numérique»,
Artpress 2 (n°29)
*L'art dans le tout
numérique*, 2013

Le progrès technique produit donc de nouveaux paradigmes technologiques. À chaque invention d'une technique de reproduction, notre rapport aux images se trouve modifié. Nous pouvons alors réinterpréter toutes les bases théoriques posées par les générations précédentes. De nouvelles strates peuvent ainsi être ajoutées au socle construit par Walter Benjamin. Elles correspondent en art à de nouveaux horizons esthétiques et conceptuels.

Obsolescence programmée

Comment alors, avec tous ces changements, envisager la conservation de l'art ? L'art vidéo est bien-sûr concerné par cette question, car il est arrivé à un âge où l'obsolescence des machines empêchent parfois les installations d'être présentées dans leurs conditions originelles. Comme on l'a vu précédemment, chaque vague technologique est génératrice d'une esthétique qui lui est propre. Les techniques analogiques en vidéo sont actuellement en voie de disparition, ce qui menace considérablement les œuvres qui les emploient, ou qui sont stockées sur un support de cette famille. Fabrique-t-on encore des lecteurs VHS ? Peu importe puisque les cassettes s'effacent d'elles-mêmes, et que les recopier engendre chaque fois une nouvelle "génération"^[1] parasitée. Dures lois de la physique. Il faut donc actualiser le support, et, ici encore, numériser. On fait ainsi se superposer des qualités différentes d'image. De l'argentique à l'analogique, de l'analogique au numérique, certaines archives ont connu différents supports. Chaque reproduction marque l'image de sa qualité singulière. Traverser les époques rend donc les archives qualitativement hybrides. Pour certaines, on ne les verra plus jamais comme à l'heure de leur première diffusion. Le « master », forme originelle de ces reproductions, n'a qu'une durée de vie limitée. Il en va de même pour les installations, qu'on doit pour beaucoup adapter aux générations successives de matériel. Mais ces questions techniques ne sont pas les seules à poser problème. Les esthétiques vieillissent aussi. Déclenchés par le progrès technique, les mouvements fondés en réaction aux mutations de leurs époques sont profondément inscrits dans le contexte de cette même époque. Car les médias de communication évoluent à une vitesse rapide, qui semble même exponentielle, nous pouvons ainsi nous demander si les œuvres qui les exploitent sont sujettes à la même désuétude. L'art vidéo a-t-il vieilli plus vite que les autres ?

Prenons les œuvres utilisant la technologie satellite en exemple^[2]. Bien que Sherrie Rabinowitz et Kit Galloway soient précurseurs^[3], leur travail n'a plus la même valeur dans le contexte actuel. L'usage démocratique du système de visioconférence est désormais une réalité. Le « trou dans l'espace » est devenu chose banale. L'apparition du réseau internet, des webcams, de Skype a rendu ce dispositif accessible

[1] On peut parler de "génération" à propos de certains appareils, mais aussi à propos de reproductions. Les copies d'un "master" constitueront une première génération, puis les copies de ces copies une deuxième etc... Chaque génération est moins fidèle à l'originale que la précédente.

[2] Voir références des deux premières parties

[3] Nam June Paik et Doug Gavis ont eux aussi à leur tour travaillé avec les satellites. Maurice Benayoun et Paul St-George ont réalisés des installations similaires à *Hole in Space*.

et commun
gestes proc
environner
traversé les
interroger
outils polit
des nouvea
ont été pro
Aesthetic E
certaines o
Ce qui vie
sont pas le
du contex
par l'obso
de flux, an
contradict
L'installati
l'artiste à u
est celui qu
technologi
sculpture p
C
installation
à différen
maintenan
et lieux⁸. *A*
travail de
et voit les i
au public.
(Paik et
Depression
pensée à c
à image, l'
objet plast
télévision d

[4] S
à distan

[5] L

[6] A
caine »,
des bea

[7] H

[8] N
l'institu
Villepo

et commun. Il est en quelque sorte prisonnier de son contexte, car les gestes produits par Galloway et Rabinowitz sont pertinents dans leurs environnements historiques. Certaines problématiques ont malgré tout traversé les générations. En effet, nous pouvons encore aujourd'hui nous interroger sur les possibilités d'utiliser les médias électroniques comme outils politiques et démocratiques. Les intentions de ces avant-gardes des nouveaux médias sont donc toujours valables, et, nous l'avons vu, ont été prolongées par d'autres artistes qui leur ont succédé. L'ensemble *Aesthetic Research in Communication*⁴ peut trouver des suites dans certaines œuvres utilisant les webcams par exemple⁵.

Ce qui vieillit donc dans les œuvres présentées précédemment, ce ne sont pas les intentions, ce sont plutôt les formes. Au delà de l'emprise du contexte historique, les œuvres sont malmenées dans le temps par l'obsolescence de leur médium. L'intérêt pour les objets habités de flux, animés par du mouvement, rencontre rapidement l'ambition contradictoire de la sculpture en tant que « tentative d'arrêter le temps »⁶. L'installation vidéo est en effet prisonnière d'une forme créée par l'artiste à un moment donné, et qui n'évoluera plus sans lui. Le sculpteur est celui qui fabrique « l'être qui refuse de mourir »⁷. L'importation de technologies – dont la durée de vie est limitée – dans le champ de la sculpture produit donc un paradoxe.

Conscient de ce paradoxe, Wolf Vostell est à l'origine d'une installation qui lui donne corps, et qu'il est intéressant de relire à différents moments. *Endogene Depression* (1973-2014) forme maintenant une série d'installations mises en scène en différents temps et lieux⁸. A la différence d'installations in-situ très contextuelles, ce travail de Vostell âgé d'une quarantaine d'années traverse les époques et voit les interrogations qui l'animent actualisées à chaque présentation au public. Inventée alors que l'art vidéo en était encore à ses débuts (Paik et Vostell inaugurent le "mouvement" en 1963) *Endogene Depression* est une installation où l'appropriation de la télévision est pensée à contre-courant. Plutôt que de travailler ce qui habite la boîte à image, l'artiste choisit de travailler avec la boîte elle-même comme objet plastique, comme matériau sculptural. Lorsque l'on observe une télévision de *Endogene Depression*, nous ne sommes plus dans l'attitude

[4] Série de performances (aussi appelée *ART-COM*) réalisée en 1982. Les artistes à distance les uns des autres se retrouvaient dans l'espace composite de l'image.

[5] Le travail de *N3krozoft Ltd* étudié précédemment par exemple

[6] Acconci, Vito, « Télévision, meuble et sculpture : chambre avec vue américaine », dans, *La vidéo, entre art et communication*, Paris, Ecole nationale supérieure des beaux-arts, 1997

[7] Ibid.

[8] Notamment en 1975 au Musée d'Art de Hanovre (première version), en 1980 à l'institut pour l'art contemporain de Los Angeles, et en 2014 à la Galerie Anne de Villepoix (actuellement la dernière présentation au public).

passive d'un spectateur d'une vidéo, nous regardons désormais un objet en trois dimension, autour duquel nous nous déplaçons. Alors que le mouvement du spectateur s'arrête habituellement devant la vidéo, le visiteur de l'installation est invité à déambuler autour des postes. Dans la version initiale de l'installation présentée au musée d'art de Hanovre, Wolf Vostell avait lâché des dindes dans l'espace d'exposition pour produire une situation grotesque. Les télévisions nous renvoient aux intérieurs des maisons américaines et les volailles à la tradition de Thanksgiving. Dans d'autres versions – d'autres contextes – des chiens remplaçaient les dindes. Même seul humain dans le lieu, un visiteur pouvait ainsi voir le vivant côtoyer les télévisions inertes, et peut être se voir identifier à l'animal, qui, comme lui, déambule dans l'environnement créé par l'artiste. Parfois plusieurs téléviseurs étaient branchés pour produire un son d'ambiance fait de bruit électronique: matière narcotique, ou encéphalogramme plat émanant de la boîte. Considéré par l'artiste comme une machine abêtissante, la télé dans l'installation permet à Vostell de formuler une allégorie très ironique de la société.



Wolf Vostell,
*Endogene
Depression*,
vue de
l'installation à la
galerie Anne de
Villepoix, 2014

Ouverte à des relectures, *Endogene Depression* s'érige aujourd'hui en cimetière technologique, en un véritable monument à l'obsolescence. Presque tous éteints -la plupart des postes de télévision ne sont à vrai dire même pas branchés à une source d'alimentation- l'installation vidéo est ainsi privée de son flux électronique. Prises dans des blocs de ciment, les télévisions sont figées dans le temps de la sculpture. Provenant vraisemblablement des années soixante-dix, leur design bien reconnaissable nous place en archéologue. Elles sont les reliques d'un moment industriel, et leurs prothèses minérales semblent être l'amorce

d'une foss...
médium d...
désuétude...
d'une form...
En la figear...
à la télévis...
médium co...
réelle imm...
différé), m...
réel. La tél...
poursuit sa...
l'on observ...
nécessite p...
Ruine cons...
- elle est d...

W...
quelque cl...
au médium...
les époque...
a produit...
puisse se ré...
plus ou mo...
pas que les...
intérêt. Le...
les sens du...
est un man...
Par ailleur...
téléviseurs...
sculptures...
TV Buddh...
"débranché...
contemple...
Cette fois l...
de déprogr...
rouille au...
archéologu...

is un objet
lors que le
a vidéo, le
ostes. Dans
e Hanovre,
ition pour
x intérieurs
anksgiving.
emplaçaient
ouvait ainsi
r identifier
at créé par
r produire
otique, ou
ar l'artiste
a permet à



Wolf Vostell,
*Endogene
Depression*,
vue de
l'installation à la
galerie Anne de
Villepoix, 2014

ourd'hui en
solescence.
sont à vrai
ninstallation
es blocs de
Provenant
sign bien
iques d'un
re l'amorce

d'une fossilisation. La dépression endogène, cette représentation du médium dans un état de mélancolie, passe alors à un autre stade, où la désuétude de l'objet industriel laisse finalement place à la sauvegarde d'une forme.

En la figeant dans le béton, Wolf Vostell donne donc un autre dynamisme à la télévision-sculpture. Lorsqu'il en supprime le contenu, utilisant le médium comme message, il l'inscrit finalement d'avantage dans une réelle immédiateté, qui n'est plus celle du flux d'informations (d'ailleurs différé), mais de notre rapport à ce médium dans le mouvement du réel. La télévision est alors prise dans le continuum, dans un temps qui poursuit sa course quoi qu'il arrive. Vu à la vitesse de la lumière, ce que l'on observe n'est pas cadencé à un nombre X d'images secondes, ne nécessite pas d'énergie électrique, n'a même plus besoin de l'homme. Ruine construite par l'artiste - et en même temps partiellement détruite - elle est désormais prête à affronter le futur.

Le changement de médium est pour un artiste plus capital que les variations de message. Le message c'est le médium, McLuhan a raison. Le médium et donc le message de Vostell, c'est l'immédiateté. La vie n'est plus à représenter, l'art est à vivre – sans délai.

Jean-Paul Fargier,
dans « Extension
du domaine du
direct »,
Wolf Vostell,
catalogue de
l'exposition au
Musée d'art
Contemporain de
Nîmes, 2008

Wolf Vostell a trouvé dans sa posture d'avantage "technophobe" quelque chose qui semble intemporel. Dans un rapport distancié au médium télévisuel, *Endogene Depression* traverse plus facilement les époques. Plutôt que d'assujettir son œuvre à un contexte, l'artiste a produit un ensemble suffisamment libre d'interprétation pour qu'il puisse se réactualiser et faire l'objet de reléctures. L'art vidéo vieillit donc plus ou moins bien selon son degré de contextualisation. Cela ne signifie pas que les formes qui tombent en désuétude perdent pour autant leur intérêt. Le *Global Groove* de Nam June Paik est ainsi "daté" dans tous les sens du terme. Malgré son esthétique d'une autre époque, cette pièce est un manifeste novateur et une référence.

Par ailleurs, Nam June Paik a lui aussi réalisé des installations où les téléviseurs sont inanimés. C'est le cas de *Something Pacific*, série de sculptures qui sont des reprises de son propre travail. L'installation *TV Buddha* par exemple, est mise en scène par Paik dans une version "débranchée". Située en extérieur, le buste qui schématise Bouddha contemple alors un poste de télévision qui ne lui renvoie aucune image. Cette fois hors du temps, cette installation est pour l'artiste une manière de déprogrammer l'obsolescence de son œuvre. Sculpture inanimée qui rouille au milieu de l'herbe, les reliques de *TV Buddha* attendent leur archéologue.

La période numérique

Les technologies nouvelles ont cette particularité que l'obsolescence qui les définit, condamne en un sens l'artiste à une situation d'expérimentation permanente.

Norbert Hillaire,
L'art dans le tout numérique, 2014

L'histoire récente de l'art est jalonnée par une forte relation au social et au politique. Les mutations liées à ces domaines sont en partie provoquées par le progrès technique, et les arrivées de « nouvelles technologies d'information et de communication » marquent des étapes. Comme un cycle qui se répèterait tout au long du vingtième siècle, l'avènement d'un nouveau médium semble automatiquement être succédé de son appropriation par le milieu de l'art. Provoquant systématiquement le débat, suscitant une expérimentation approfondie de la technique en question, cette appropriation mène chaque fois à son intégration par les plasticiens. Le médium, outil pratique à ses débuts, est progressivement libéré de son fonctionnalisme pour atteindre une forme d'expression libre. Tout un monde dans l'art moderne et dans l'art contemporain c'est affairé à cette tâche, afin que photographie, cinéma, radio, vidéo, et télévision entrent dans leur histoire. Les médias numériques, comme d'autres avant eux, pourraient alors suivre une voie toute tracée jusqu'à leur acceptation. Il est sans doute trop tôt pour le dire, et la situation encore compliquée ouvre en réalité une voie pavée de points d'interrogation.

Les objets produits par « l'art numérique » – par des mouvements comme le Net.art par exemple – sont sujets eux aussi à un vieillissement rapide. Mais pourquoi poser cette question de la pérennité ? Ces formes d'art ne semblent pas chercher à persister, à entrer dans la postérité. L'art numérique exprime plutôt la volonté de s'inscrire dans son époque, comme l'ont fait les artistes vidéo durant la leur. Il s'agit en fait pour les acteurs de ce champ de cultiver ce que Patrice Maniglier appelle « le nouvel esprit expérimental »¹. Car le numérique n'est pas un genre. Le numérique est un nouveau paradigme, avec lequel nous composons déjà. La question qui se pose est alors celle de l'entrée, ou plutôt du « passage » dans le numérique: « [...] de même qu'on peut interroger "chimiquement" un corps en le plongeant dans des solutions chimiques déterminées, on peut interroger un être sur son identité en tentant de le faire passer dans une modalité numérique »². De la même façon que la bande magnétique était utilisée par Dan Graham avec l'intention d'en démontrer les potentialités, les artistes qui expérimentent avec le numérique sont poussés par un dessein d'explorateur, animés par un « esprit expérimental ».

[1] Maniglier, Patrice, « L'art numérique n'a pas eu lieu », dans, *Artpress* 2 n°29 (mai, juin, juillet) *L'art dans le tout numérique*, Paris, Artpress, 2013

[2] Ibid.

L
à la défini
vont dans
sa manière
sensibilité
visibilité, u
se destine
« passage »
dans ce no
sont-ils pr
Norbert H
permanent
par ce pro
œuvre à co
d'œuvre »,
demander

L
correspon
effectiveme
entrevoir la
cherche do
l'Oulipo³ s

[1] H

[2] C

[3] C

« singularité que
l'artiste à une
Norbert Hillaire,
*L'art dans le tout
numérique*, 2014

L'art numérique est une invitation réelle, où le devenir numérique de quelque chose est construit non pas cependant pour transformer réellement cette chose (inventer un nouvel artefact technologique), mais au contraire pour l'interroger sur sa nature, pour mieux la connaître.

Patrice Maniglier,
dans «L'art
Numérique n'a
pas eu lieu»,
Artpress 2 (n°29)
*L'art dans le tout
numérique*, 2013

te relation
es sont en
« nouvelles
quent des
vingtième
ntiquement
Provoquant
pprofondie
e fois à son
ses débuts,
eindre une
ne et dans
otographie,
Les médias
re une voie
tôt pour le
ie pavée de

Les propositions de Erica Love et Joao Enxuto correspondent à la définition de l'art numérique que donne Patrice Maniglier. Elles vont dans le sens d'une exploration « ontologique » du numérique, de sa manière d'exister, d'être. Il y a d'abord un constat donc, puis, une sensibilité pour une originalité esthétique, à laquelle il faut donner une visibilité, une place dans le milieu de l'art. Et ensuite ? Cette question se destine en fait à être dépassée. Après avoir examiné attentivement le « passage », après la fascination pour l'esthétique engendrée par l'arrivée dans ce nouvel âge, après l'expérimentation, qu'advient-il ? Ces artistes sont-ils prisonniers de la « situation expérimentale permanente » que Norbert Hillaire décrit ? L'art n'est-il pas le lieu de l'expérimentation permanente justement ? Il y a-t-il une frustration provoquée par ce processus. Un désir non assouvi de produire un objet fini, une œuvre à contempler durablement. L'art exige du numérique un « chef-d'œuvre », qu'il n'y a peut-être, selon Patrice Maniglier, « pas lieu de lui demander »¹.

L'esprit expérimental ne prétend ni inaugurer un tout autre monde, ni laisser celui-ci intact et se contenter d'essayer de l'habiter à son meilleur avantage. Il n'est ni utopique, ni pragmatique. Il attaque le monde tel qu'il est, mais sans visée particulière de ce pour quoi il s'agirait de le remplacer. Par simple goût du possible, par passion pour l'actualisation des possibilités insues ("inconnues", "insoupçonnées"). Il tourne et retourne le monde comme un Rubik's Cube, pour en trouver non pas la sortie définitive, mais des lignes de fuites, des directions possibles.

Patrice Maniglier,
dans «L'art
Numérique n'a
pas eu lieu»,
Artpress 2 (n°29)
*L'art dans le tout
numérique*, 2013

ouvements
illissement
Ces formes
a postérité.
on époque,
n fait pour
ier appelle
s un genre.
composons
plutôt du
interroger
chimiques
tentant de
façon que
l'intention
ent avec le
nés par un

La maxime de Kit Galloway rencontrée précédemment correspond à la définition proposée par Patrice Maniglier. Il s'agit effectivement de « libérer l'imagination des gens, afin qu'ils puissent [...] entrevoir la possibilité de redéfinir ces technologies »². L'art numérique cherche donc à déceler le potentiel des médias, de la même manière que l'Oulipo³ s'attache à ouvrir le champ de la littérature.

[1] Ibid.

[2] Cité dans la partie *Le détournement des outils de communication*

[3] *Ouvroir de la littérature potentielle*

Ce que l'on a appelé ici la période numérique serait donc ce moment, comme celui que la vidéo a connu en son temps, où les dernières nouveautés technologiques sont disséquées par artistes et théoriciens. Elle constituerait une étape supplémentaire dans le processus manifestement cyclique qui tend à intégrer les innovations du progrès technique dans le monde de l'art, en y amenant de nouvelles possibilités esthétiques.

Le « passage » dans un environnement « tout numérique »¹ transforme notre rapport au monde. Le temps consacré à observer le monde au travers du prisme des médias de communication n'a jamais été aussi important, et il est essentiel de s'interroger sur cette relation "médiante".

Mais l'adjectif numérique – ou l'anglicisme digital – qui met habituellement sous sa coupe les pratiques abordées dans cette étude est insuffisant à décrire l'ensemble des problématiques de notre époque technologique. Comme nous l'avons vu, il est question depuis les années soixante d'un réseau international. L'avènement du numérique a permis à ce réseau de s'accroître et de se densifier. Les médias digitaux existent alors de plus en plus à travers lui. En plus de se questionner sur la numérisation du réel, et sur ce que nous percevons à travers les interprétations « discrètes »² produites par cette numérisation, il est donc important de comprendre le fonctionnement du réseau.

Ce que nous pourrions donc appeler « le Réseau », c'est non seulement la partie physique des télécommunications – les câbles, les centres de données, les antennes, les ondes etc... – mais aussi la partie virtuelle – les programmes, les flux – dont l'activité gagne sans cesse en indépendance. A mesure que nous confions notre savoir et nos mémoires à ce Réseau, son fonctionnement semble nous dépasser.

Car si l'information et la "Culture" n'ont jamais été aussi accessibles, ce n'est pas sans contraintes : des règles sont imposées par ceux qui possèdent la part physique du « Réseau ». De plus, la circulation de l'information est de plus en plus gérée par le code et les algorithmes. Ceux qui les écrivent ont donc une emprise forte sur nos sociétés.

Mais les détenteurs des moyens de diffusion et les programmeurs ne sont pas seuls maîtres du Réseau. Le langage bénéficie d'une autonomie croissante : certains algorithmes sont capables de produire des versions améliorées de leur propre modèle. Cette évolution autonome des fonctions mathématiques accentue la transmission du pouvoir de gestion

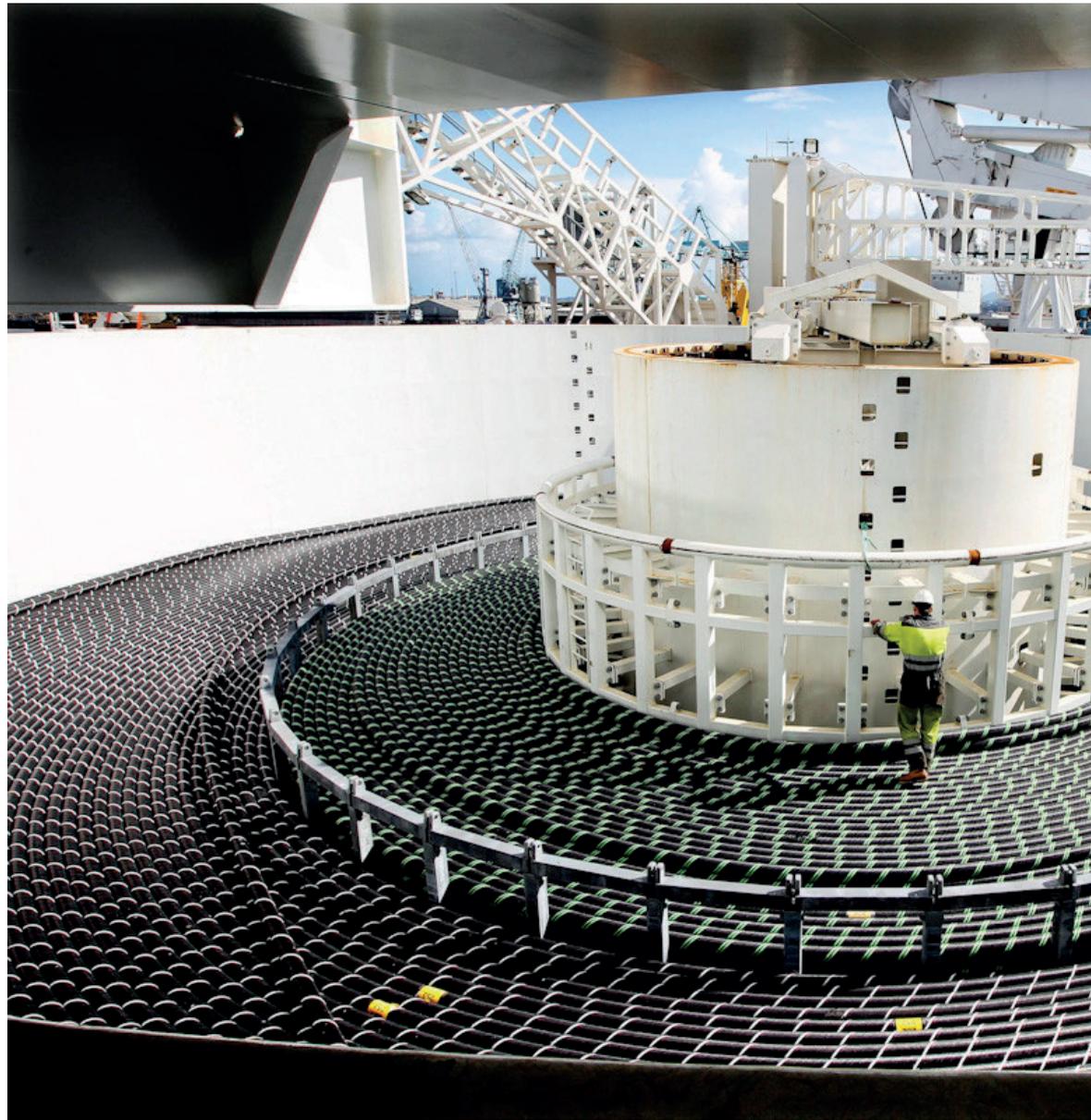
[1] Hillaire, Norbert, L'art dans le tout numérique, Paris, Editions Manucius, 2015

[2] Rappel : «Se dit d'une grandeur, d'une quantité ne pouvant prendre qu'un ensemble fini et dénombrable de valeurs. (S'oppose à continu.)» [Larousse.fr]

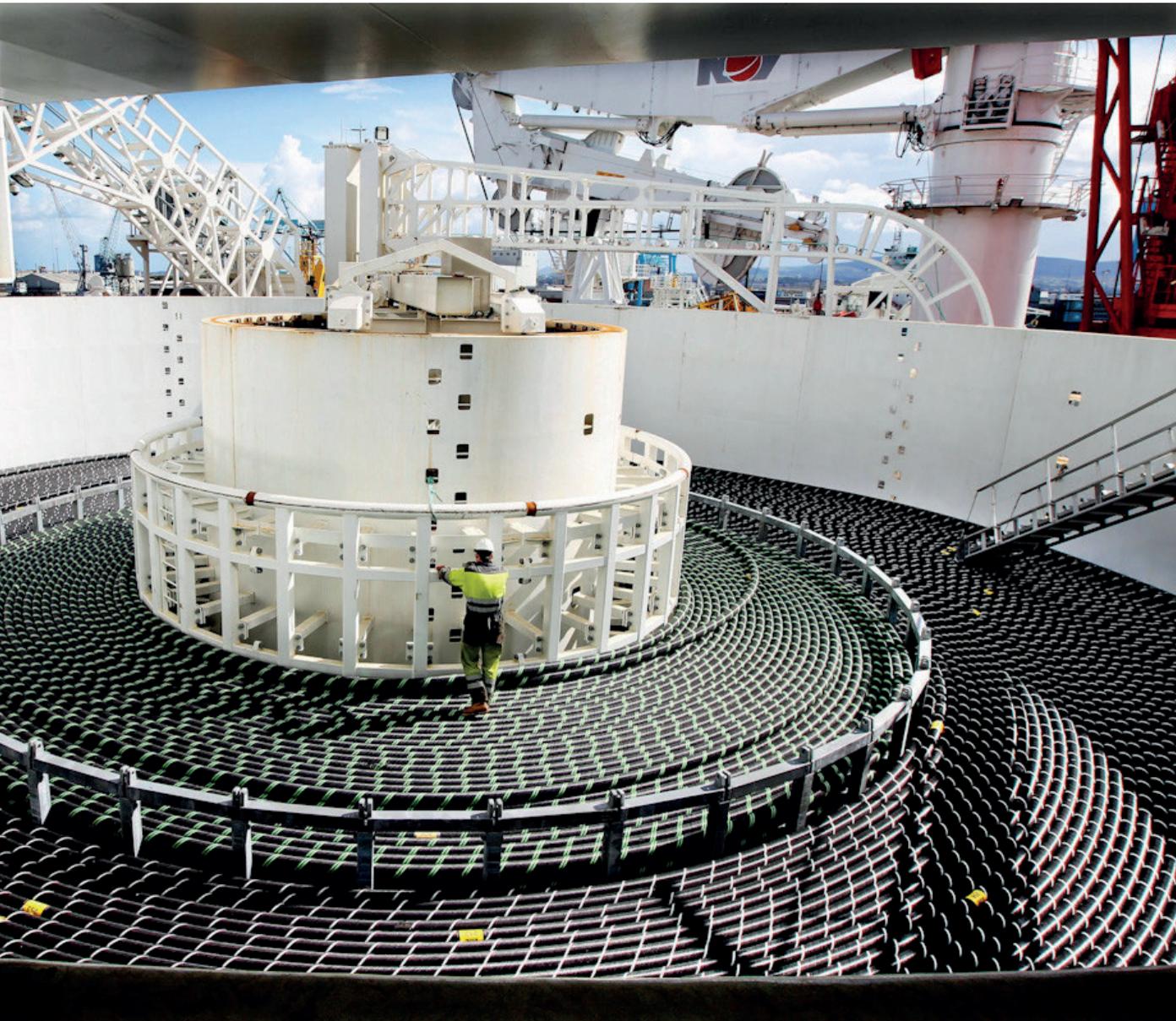
des humain
et la censu
aux machin
dépendent
aujourd'hu
d'algorithme
capacités d
P
en « villag
par l'hom
devient de
sa croissan
L'homme
de notre ra
cette entit
on plante
autour du
chose péris

des humains vers le code. Au-delà des inquiétudes sur la surveillance et la censure, il est nécessaire de s'interroger sur ce que nous confions aux machines. Les sphères de l'économie et de la finance par exemple dépendent du Réseau et de ses modèles mathématiques. Qui peut aujourd'hui comprendre les échanges financiers gérés par un ensemble d'algorithmes dont la complexité des mécanismes dépasse de loin les capacités de nos cerveaux ?

Par ailleurs, l'espace du Réseau qui a transformé la planète en « village global » constitue l'artefact le plus vaste jamais produit par l'homme. Cet objet artificiel croît de manière exponentielle et devient de plus en plus gourmand en énergie. Son fonctionnement et sa croissance se font au détriment de la Nature et de ses ressources. L'homme y consacre aussi beaucoup de son énergie, comme si une part de notre raison d'exister était maintenant vouée à l'agrandissement de cette entité électrique. Alors on dépose du câble au fond des océans, on plante des antennes sur les sommets, on met en orbite des satellites autour du globe... Les réalités physiques font pourtant du Réseau une chose périssable, qui connaîtra un jour sa fin.



Cuve de stockage
d'un câble
sous marin



Somm

Une esth

Usage réflé

Esthétique

Contractio

Représente

Appropr cherchen

Le détourn

Le « collab

Surveillanc

Une relati de l'art au

L'œuvre d'

Obsolescen

La période

Sommaire

Une esthétique des télécommunications	3
Usage réflexif du médium	6
Esthétique du flux	9
Contraction de l'espace	13
Représenter le réseau	15
Appropriation : Comment les artistes cherchent à redéfinir le rôle des technologies	21
Le détournement des outils de communication	22
Le « collaboratif », contre modèle aux mass-médias ?	24
Surveillance et numérisation du Monde	27
Une relation cyclique de l'art au progrès technique	33
L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité numérique	34
Obsolescence programmée	38
La période numérique	42

Bibliographie

Ouvrages

Chevrier, Jean-François, *Entre les beaux-arts et les médias : photographie et art moderne*, Paris, l'Arachnéen, 2010, 224 pages

Couchot, Edmond / Hillaire, Norbert, *L'art Numérique: comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, 2003, 261 pages

Didi-Huberman, Georges, *Devant le temps: histoire de l'art et anachronisme des images*, Paris, Minuit, 2000, 288 pages

Duguet, Anne Marie, *Déjouer l'image: créations électroniques et numériques*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002, 221 pages

Gielen, Denis, S.F. : *Art Science et Fiction*, Hornu(Belgique), Musée des arts contemporains du Grand-Hornu, 2013, 267 pages

Hillaire, Norbert, *L'art dans le tout numérique*, Paris, Editions Manucius, 2015

McLuhan, Marshall, *Pour Comprendre les Média: les prolongements technologiques de l'homme*, Paris, Seuil, 1968, 390 pages

Parfait, Françoise, *Vidéo: un art contemporain*, Paris, Editions du regard, 2001, 366 pages

Thély, Nicolas, *Vu à la webcam (essai sur la web-intimité)*, Paris, Les presses du réel, 2002

Vitali Rosati, Marcello, *S'orienter dans le virtuel*, Hermann, 2012, 177 pages

Articles

Acconci, V
américaine
nationale s

Benjamin,
technique
2012, 180

Durland, S
Kit Gallow
Performan

Groys, Bor
et numéric
tout numé

Hillaire, N
(mai, juin,
138 pages

Lageira, Ja
(mai, juin,
138 pages

Maniglier,
2 n°29 (ma
2013, 138

Mario Co
philosophi
: Daniel C
France, 20

William C
Remain in

Articles

Acconci, Vito, « Télévision, meuble et sculpture : chambre avec vue américaine », dans, La vidéo, entre art et communication, Paris, Ecole nationale supérieure des beaux-arts, 1997, 239 pages

Benjamin, Walter, « L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », dans, Sur la photographie, Arles, Editions photosynthèses, 2012, 180 pages

Durland, Steven, « Defining the image as place : a conversation with Kit Galloway, Sherrie Rabinowitz and Gene Youngblood », dans, High Performance n°37 (1987), Astro Artz / Art in the Public Interest, 1987

Groys, Boris, « Modernité et contemporanéité: reproductions mécanique et numérique », dans, Artpress 2 n°29 (mai, juin, juillet) L'art dans le tout numérique, Paris, Artpress, 2013, 138 pages

Hillaire, Norbert, « L'art à l'âge du numérique », dans, Artpress 2 n°29 (mai, juin, juillet) L'art dans le tout numérique, Paris, Artpress, 2013, 138 pages

Lageira, Jacinto, « Mondialisation Privatisée », dans, Artpress 2 n°29 (mai, juin, juillet) L'art dans le tout numérique, Paris, Artpress, 2013, 138 pages

Maniglier, Patrice, « L'art numérique n'a pas eu lieu », dans, Artpress 2 n°29 (mai, juin, juillet) L'art dans le tout numérique, Paris, Artpress, 2013, 138 pages

Mario Costa, « Daniel Charles: de l'esthétique technologique à la philosophie de la technique », dans, Nouvelle revue d'esthétique 5/2010 : Daniel Charles et les mondes multiples, Presses universitaires de France, 2010

William Carroll, Eric, « Crisis of Experience », dans, Lay Flat 01: Remain in Light, Lavalette, 2009, 40 pages

Sites web

artoffailure.free.fr

cecilebeau.com

corinnevionnet.com

dougrickard.com

ecafe.com

fredforest.org

highlike.org

leclairobcur.net

low-rez.tv/

medienkunstnetz.de

nimon.org

potronics.fr

newmedia-art.org

thefileroom.org

theoriginalcopy.net/

Reme

Nicolas G
Thibaut Be
Jean-Jacqu

Remerciements

Nicolas Germain, Laurent Buffet, Maialen Imirizaldu, Margot Lion,
Thibaut Bellière, Pierre Aubert, Chantal Marie, Catherine Blanchemain,
Jean-Jacques Lion, Sylvie Morin



