



BERNARD MICHEL, LOLITA (SPECTACLE VIVANT)

Le chorégraphe David Bombana a récemment confié la scénographie du spectacle vivant Lolita à l'artiste Bernard Michel. Ce dernier a alors sollicité les compétences du développeur Didier Bouchon de la société Numeriscausa. Ensemble, ils ont généré une sorte de "tableau vivant" d'une soixantaine de minutes.



BERNARD MICHEL, POINT LIGNE PLAN (IMAGE NUMÉRIQUE)

# Numeriscausa

ou comment produire et exposer  
des œuvres numériques

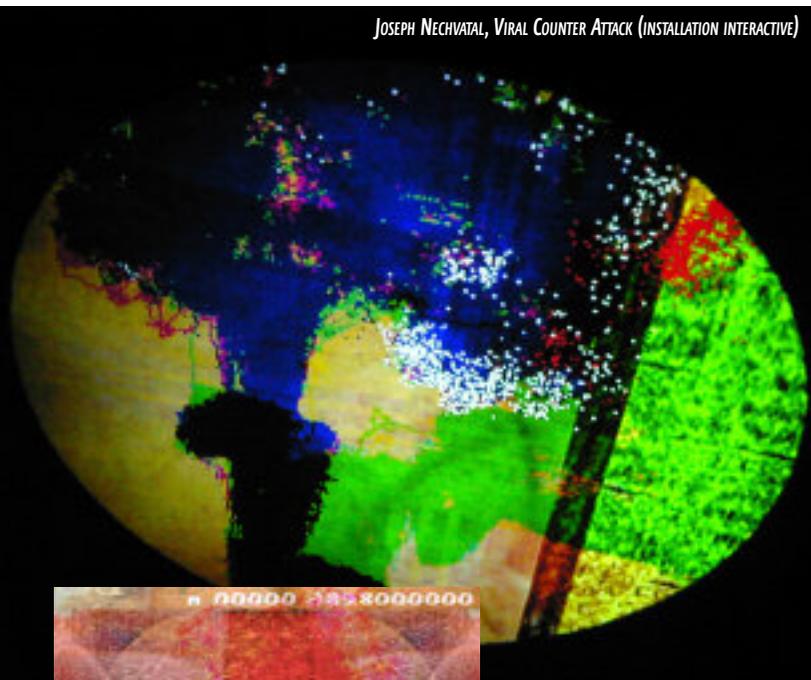
## Adresses Web

- numeriscausa.com
- music2eye.com
- nechvatal.net
- miguel-chevalier.com
- numeriscausa.com/french/artistes.html#michel (Bernard Michel)
- dirigeable.org (Etienne Rey)
- gratin.org/as/txts/biopath.html (Antoine Schmitt)
- http://b.e.r.c.free.fr (Benoît Durandin)

LA PRODUCTION COMME LA MONSTRATION DE PIÈCES INTÉGRANT LES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES, BIEN SOUVENT, NÉCESSITENT DES SAVOIR-FAIRE SPÉCIFIQUES. RARES SONT LES STRUCTURES, À L'INSTAR DE NUMERISCAUSA, QUI PROPOSENT CES MULTIPLES COMPÉTENCES. STÉPHANE MAGUET, DIRECTEUR DE CETTE TOUTE RÉCENTE SOCIÉTÉ, NOUS FAIT PART DE SON EXPÉRIENCE. SON RÔLE CONSISTE À RÉPONDRE AUX ATTENTES TECHNOLOGIQUES DES ARTISTES, EN LEUR PERMETTANT DE COLLABORER AVEC DES DÉVELOPPEURS, MAIS AUSSI À LES ASSISTER DANS LA PRÉSENTATION ET LA DIFFUSION DE LEURS RECHERCHES.

*Propos recueillis par Dominique Moulon.*

JOSEPH NECHVATAL, VIRAL COUNTER ATTACK (INSTALLATION INTERACTIVE)



Les approches collaboratives, inhérentes aux laboratoires de recherche comme aux collectifs, ne représentent-elles pas les modèles opératoires les plus adaptés à la création numérique ?

De la même manière qu'il est plus difficile d'exposer une installation musicale interactive qu'un tableau, ce type d'installation réclame, pour sa conception comme pour sa réalisation, un éventail de compétences rarement réunies par une seule personne. Comme le statut de l'œuvre, la posture de l'artiste a quelque peu changé : il n'est plus seul, spécialement lorsqu'il pratique la création numérique. Les modèles opératoires les plus efficaces induisent généralement le montage d'équipes constituées d'un musicien, d'un programmeur, d'un électronicien... Une équipe de cinq personnes parvient, en seulement quelques mois, à finaliser des projets qu'une structure plus importante serait incapable de réaliser en deux ans, et ce uniquement pour des questions de cohésion, de réactivité, d'adaptation ou de complémentarité. C'est donc tant l'équipe que la méthode qui permettent à certains collectifs d'être autonomes.

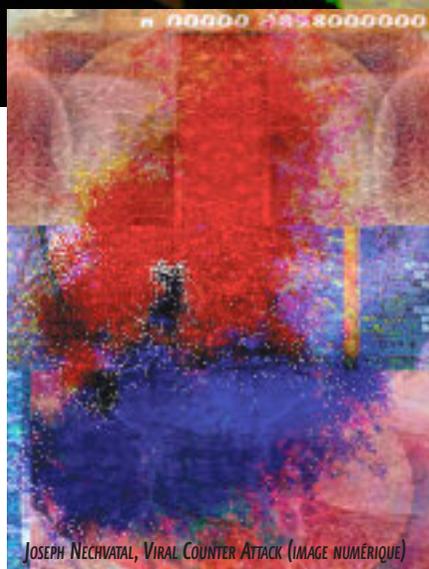
Peut-on dresser une typologie des multiples rapports qu'entretiennent artistes et ingénieurs, ou développeurs, lorsqu'ils participent à la réalisation de projets artistiques ?

Je ne sais pas si l'on peut parler de typologie, mais l'on peut toutefois remarquer deux grandes figures avec, bien entendu, toutes les nuances intermédiaires. D'un côté, l'artiste conçoit un projet dont la réalisation est confiée à une équipe. C'est la métaphore du réalisateur, historiquement plus ancienne, où l'artiste signe l'œuvre à l'instar du réalisateur. D'un autre côté, nous observons une hybridation lorsqu'un artiste programmeur s'associe à d'autres artistes autour d'un projet commun, de la conception jusqu'à la réalisation. Dans le premier cas, on a un modèle vertical et instrumental, dans l'autre, un modèle horizontal et collaboratif. A ces deux figures correspondent deux manières de concevoir les œuvres.

Quelles sont les étapes incontournables qui se succèdent lorsque l'on produit des œuvres numériques ?

Cela dépend évidemment de la méthode de production. Mais certaines étapes, bien souvent,

Viral Counter Attack est une installation interactive où le public a la possibilité de contrôler des populations de virus développés par Stéphane Sikora. Ceux-ci dévorent, pixel par pixel, les images numériques composées par Joseph Nechvatal. Lorsqu'il décide d'arrêter le processus, l'artiste obtient alors de nouvelles images, générées collectivement.



JOSEPH NECHVATAL, VIRAL COUNTER ATTACK (IMAGE NUMÉRIQUE)

## en savoir plus Témoignage

Stéphane Sikora est un des développeurs de Numeriscausa, spécialisé dans la vie artificielle et le traitement en temps réel. Il a notamment collaboré avec les artistes Miguel Chevalier, Benoît Durandin et Joseph Nechvatal. "La collaboration avec des artistes, en tant que développeur, est une expérience sans cesse renouvelée. L'aspect technique est important mais il est aussi

fondamental d'être à l'écoute, tout en restant créatif. La plupart du temps, pour les projets dans lesquels je m'implique, le code est à l'origine de l'œuvre. C'est une sorte de graine à partir de laquelle l'artiste peut développer son propre jardin. Celui-ci peut alors prendre diverses formes : une installation, un film, un tableau, un décor... Le programme constitue donc une sorte d'outil dédié à la

production d'une série d'œuvres. Dans ce contexte, il est essentiel qu'un dialogue s'instaure avec l'artiste afin que je lui suggère des possibilités techniques en adéquation avec sa proposition comme avec son univers et qu'il puisse intégrer ma démarche ainsi que les contraintes liées au développement. Il est difficile, par exemple, de travailler avec un artiste dénué de toute culture

sont incontournables : le choix de l'œuvre, la rédaction du cahier des charges, la constitution d'une équipe, le développement informatique et/ou technique et, enfin, les derniers réglages.

**La conservation de pièces dépendant de technologies contemporaines fait souvent débat.**

Effectivement, et à raison. Des institutions comme la fondation Langlois ou encore la fondation Guggenheim ont entamé depuis peu une réflexion sur la variabilité des médias. Une sorte de description du modèle. La reproduction d'un modèle dans son esprit est à double tranchant. Elle n'est, comme une restauration, jamais à l'identique. En admettant qu'il y ait une manière poétique de coder, on imagine qu'une interprétation du modèle peut être minable comme géniale. Actuellement, il y a une véritable réflexion et des actions à mener, tant du point de vue des artistes, qui doivent documenter les œuvres indépendamment du support, que du point de vue des supports eux-mêmes, qui doivent être conçus et assemblés dans un souci de pérennité.

**Quel est, ou devrait être, le rôle de l'Etat dans la production comme dans la monstration d'œuvres numériques ?**

Ce n'est pas vraiment à moi de dire quel devrait être le rôle de l'Etat. A chacun son métier. Cependant, il serait souhaitable de regrouper les missions de médiation, de subvention et de diffusion. Ce serait plus cohérent et beaucoup plus efficace. Pour l'instant, nous ne connaissons que l'aspect subvention, assumé par le Dicream, dont le rôle est important mais qui devient l'entonnoir de la création numérique en France. La situation n'est donc pas optimale dans l'avant comme dans l'après. Ces étapes sont pourtant nécessairement liées si l'on veut promouvoir la création numérique. De plus, peut-être que la composition de commissions regroupant critiques et artistes constituerait une réelle avancée. Enfin, avant le public lui-même, il faudrait sensibiliser le tissu muséal français (musée, centre d'art, Frac...) pour que les expositions d'art numérique ne sont pas encore à l'ordre du jour.

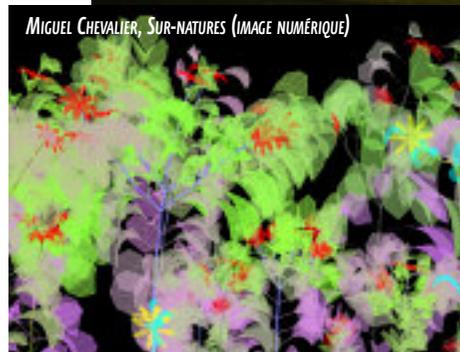
**Les festivals, depuis une quinzaine d'années, ne sont-ils pas les rares événements à avoir contribué à l'émergence,**

*numérique. Ce qui lui semblera simple à réaliser peut se révéler extrêmement complexe. C'est pourquoi je m'efforce d'intégrer l'artiste dès les premières étapes de modélisation du logiciel, et parfois même dès les premières lignes de code. En effet, pour moi, le moment le plus fort ne réside pas dans le développement d'un programme mais dans son expérimentation. Il est vrai*

*que la simulation de vie artificielle et de processus morphogénétiques constituent un terrain idéal pour cet exercice : quoi de plus jubilatoire que d'ajouter ou de modifier les lois et les règles qui régissent une simulation dont le résultat est une image ou un son en train de se générer ? Parfois, certains bugs sont surprenants, voire magnifiques !"*



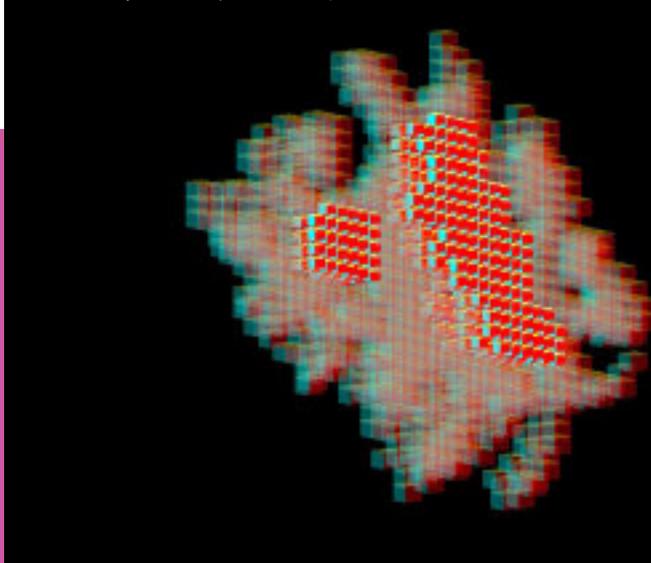
MIGUEL CHEVALIER, SUR-NATURES (INSTALLATION TEMPS RÉEL)



MIGUEL CHEVALIER, SUR-NATURES (IMAGE NUMÉRIQUE)

Les Sur-natures sont des plantes en 3D qui évoluent en temps réel. Deux développeurs de Numeriscausa ont collaboré à ce projet : Didier Bouchon et Stéphane Sikora. Ce dernier a développé, en C++, des graines que Miguel Chevalier a ensuite "plantées". Les plantes virtuelles s'adaptent alors à des conditions climatiques tout aussi virtuelles telles que l'ensoleillement ou le vent.

BENOÎT DURANDIN, HIGHDENSITY (IMAGE TEMPS RÉEL)



Benoît Durandin se présente tel un crypto-architecte. Il collabore actuellement avec Stéphane Sikora pour modéliser des "mondes pleins". Quelques propositions de ce projet, nommé Highdensity, ont déjà été exposées durant les Rendez-vous électroniques au pavillon de l'Arsenal, en septembre dernier.

puis au développement, de ces nouvelles pratiques ?

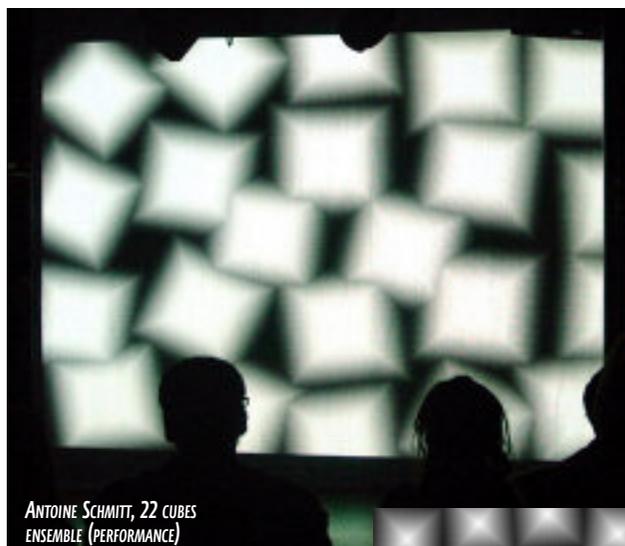
Oui, des événements français tels que Artifices, Interférences, Exit, Art Outsiders, Arborescence ou Villette numérique, sans oublier le festival Ars Electronica en Autriche, ont été et sont encore les inventeurs de la création numérique.

La "reconnaissance" de telles pratiques passe-t-elle nécessairement par les galeries et autres collectionneurs privés ?

Les achats des galeristes et des collectionneurs privés constituent de réels signes d'intégration. Il ne s'agit pas là d'une dilution, mais plutôt d'une hybridation ou d'une remise en question des pratiques traditionnelles. Cette reconnaissance du marché, si elle n'est pas obligatoire, participe cependant de la volonté qu'ont certains artistes de rester indépendants. La réussite d'un projet pourrait ainsi ne pas dépendre uniquement de subventions.

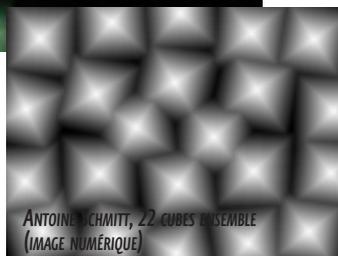
Le fait que les artistes contemporains intègrent de plus en plus fréquemment les nouvelles technologies dans leur travail signifie-t-il que la "spécificité" des créations numériques est vouée à disparaître ?

En termes d'art contemporain, il faut s'entendre sur ce que l'on appelle nouvelles technologies. Certains artistes placent un écran plasma dans une exposition pour montrer un film. D'autres, en revanche, intègrent les réelles potentialités de la machine dans les processus créatifs. Dans ce cas, celle-ci participe à la spécificité de l'œuvre. Or, actuellement, le numérique n'est pas véritablement intégré par l'art contemporain, que ce soit au niveau des institutions, des collections publiques, de la critique et, plus généralement, du marché de l'art. Et même si l'intégration par l'art contemporain de cette spécificité numérique est souhaitable, ce n'est sans doute pas pour demain. ■



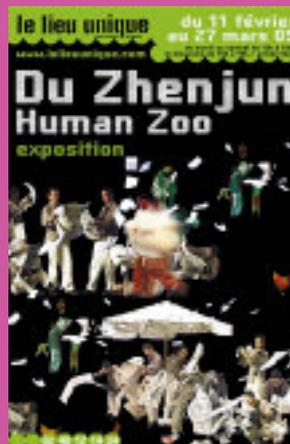
ANTOINE SCHMITT, 22 CUBES ENSEMBLE (PERFORMANCE)

Les cubes en 3D de la performance audio vidéo 22 cubes ensemble, de l'artiste programmeur Antoine Schmitt, sont autonomes. Mais c'est ensemble qu'ils évoluent dynamiquement grâce à des algorithmes. En janvier dernier, Numeriscausa a exposé l'installation Le pixel blanc de ce même artiste, dans l'exposition "Sur le fil".



ANTOINE SCHMITT, 22 CUBES ENSEMBLE (IMAGE NUMÉRIQUE)

## Human Zoo



Organisée par le commissaire d'exposition Richard Castelli, "Human Zoo" regroupe une dizaine d'œuvres interactives de l'artiste chinois Du Zhenjun au Lieu unique, à Nantes. Après avoir étudié la sculpture et la peinture à Shanghai, ce dernier s'est installé en France dans les années 90, où il a déjà montré son travail au sein de diverses manifestations telles que Interférences, Exit, le festival d'Automne, Lille 2004... La leçon d'anatomie du docteur Du Zhenjun, présentée lors de cette exposition, a été conçue en 2001 mais n'avait pas encore été produite. Dans

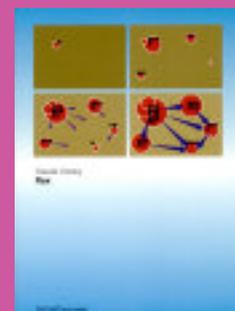
l'image vidéo projetée, tout comme dans la peinture de Rembrandt, huit docteurs entourent un cadavre qui repose sur une table. Mais ici, les neuf personnages ne sont autres que des avatars vidéos de l'artiste lui-même. Lorsqu'un spectateur entre dans le champ de l'œuvre, sa présence est détectée et les huit Du Zhenjun, revêtus pour l'occasion d'une chemise blanche, se rapprochent nonchalamment d'une autre table située, celle-ci, en avant de la scène. Sur ce deuxième plan horizontal, un second "cadavre d'artiste" est représenté et les huit docteurs Du Zhenjun semblent prêts à donner comme à recevoir une nouvelle leçon d'anatomie.

Le Lieu unique, quai Ferdinand Favre - 44013 Nantes. Jusqu'au 27 mars. [www.lieuunique.com]

## Flux

Quelques disques rouges cernés de blanc, des carrés noirs et des flèches bleues sont les uniques signes qui constituent le vocabulaire formel exploité par Claude Closky pour réaliser Flux. Cette œuvre a été spécifiquement conçue pour la collection DVD'ART/art-netart, dirigée par Michèle Maillat. Flux, comme les autres DVD de la collection, est muet. De courtes séquences animées se succèdent et évoquent ce que les professionnels du motion design nomment le flying logo. Mais ici, pas de produits ou de services à valoriser : les éléments graphiques, qui évoluent dans l'espace au sein d'innombrables déclinaisons, se suffisent à eux-mêmes. Les nombreuses pages Web de Claude Closky, accessibles à l'adresse www.sittes.net, participent d'une critique du réseau Internet tandis que ses expositions, souvent, portent un regard sur la société de consommation.

Claude Closky, Flux, Editions DVD'ART/art-netart, 39 euros. [www.art-netart.com]



## Festivals

Le prochain festival international Exit se tiendra du 30 mars au 9 avril à la Maison des Arts de Créteil [www.macreteil.com]. De son côté, le second festival Premier Contact se déroulera au Cube d'Issy-les-Moulineaux, du 15 au 24 avril 2005 [www.lesiteducube.com].