

ART ET TECHNOLOGIES :

QUOI DE NEUF ?

L'art numérique pour l'art numérique n'a plus de raison d'être. Plus que jamais, les artistes qui font appel aux innovations technologiques se réfèrent au passé pour mieux s'inscrire dans la continuité de l'histoire de l'art.

Le 25 octobre dernier, *Portrait d'Edmond de Belamy* créait l'événement : annoncée tambour battant comme la première œuvre d'art générée par une intelligence artificielle jamais mise aux enchères, cet ovni du collectif parisien Obvious y était adjudgé chez Christie's pour 432 500 dollars, soit plus de 40 fois son estimation. Un tel résultat étonne : les membres d'Obvious ont moins de trente ans, et les portraits de la famille Belamy sont leur première série. L'œuvre est un portrait imprimé, d'apparence classique : si ce n'est ses traits brouillés, il pourrait avoir été peint au XIX^e siècle. Quant au profil de ses auteurs – deux d'entre eux sont diplômés d'écoles de commerce, le troisième est programmeur informatique –, il les affilie davantage à l'univers des start-up qu'au monde de l'art, même s'ils ont à cœur de rappeler

PAR STÉPHANIE LEMOINE



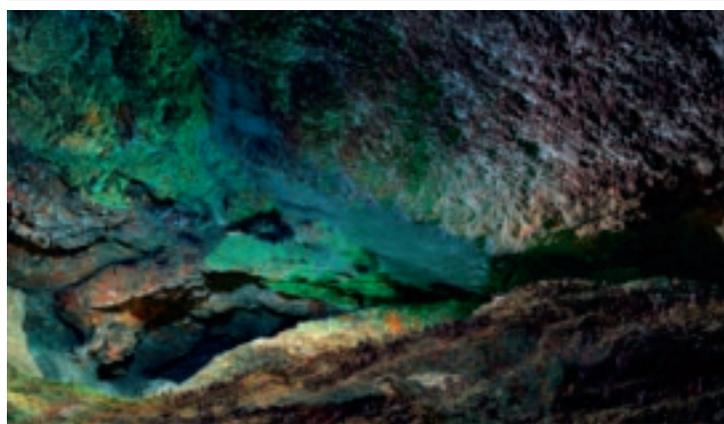


qu'ils sont artistes, pas businessmen. Et si l'adjudication record du *Portrait d'Edmond de Belamy* tenait en grande partie au buzz qui a précédé sa vente, et à l'innovation technologique dont il procède ? Un rapide examen de ce qui fait l'actualité rend l'hypothèse tentante : en 2016, la création de *The Next Rembrandt*, une copie du peintre hollandais générée par un algorithme avec le soutien financier d'ING et de Microsoft, avait été elle aussi saluée par une très large couverture médiatique. Idem, dans un autre genre, pour l'ouverture à Paris, en juin dernier, de l'Atelier des Lumières. La convergence de l'art et des technologies fascine, sans doute parce qu'elle ajoute au spectacle de la nouveauté un certain degré d'incompréhension, presque de magie. « Dans la peinture, on comprend le processus que met en place le peintre, explique Dominique Moulon, critique d'art et auteur de *L'Art au-delà du digital* aux éditions Scala. En sculpture, c'est moins évident. Plus on avance dans les technologies, plus on s'avoue perdu. » D'où le risque d'une confusion quasi générale entre innovation et renouveau des formes et des imaginaires. À l'heure où le numérique finit par constituer notre milieu, la distinction est pourtant essentielle.

L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE EN ART, UNE HISTOIRE ANCIENNE

Pour Dominique Moulon, aborder les liens entre art et technologies suppose ainsi de tenir à distance le discours de la nouveauté. D'abord parce que les découvertes techniques et scientifiques ont toujours affecté la création. « Sans remonter jusqu'à l'invention du burin, l'impressionnisme est une réaction à la photographie, mais il est aussi le fruit d'une innovation, la couleur en tube, qui va permettre aux artistes d'aller peindre sur le »

3



LA RÉALITÉ VIRTUELLE À L'ÈRE DES CASQUES VR

Dites VR, on vous répondra casques. La réalité virtuelle semble aujourd'hui confondue avec les produits développés et mis sur le marché depuis quelques années par les géants de l'économie numérique. Il suffit pourtant de traduire l'acronyme en français pour nuancer la nouveauté, sinon de l'interface, du moins de l'ambition, des formes et des imaginaires charriés. Les artistes n'ont en effet pas attendu Oculus Rift pour s'intéresser à la réalité virtuelle : l'immersion est même l'une des grandes catégories de l'art numérique. Tout comme l'image de synthèse, dont le développement remonte aux années 1960. Le potentiel esthétique des casques est toutefois réel, et tient à leur indéniable effet de réalité : grâce à la 3D, le monde qu'ils donnent à percevoir s'éprouve entièrement, jusqu'au vertige. En vertu d'un paradoxe, l'immersion y est d'autant plus complète qu'elle se marque par l'isolement complet du regard, voire de tous les sens. Balbutiant, l'usage des casques de VR comme médium artistique est à ce titre largement dédié à l'exploration de ce que l'œil nu ne permet pas de percevoir : l'infiniment petit, l'infiniment grand, ou encore ce que voit l'autre, humain ou non. Dans *Yemaya* de Saïd Afifi, à voir dans l'exposition « Panorama » au Fresnoy, le casque offre ainsi de s'immerger dans les modelés de grottes sous-marines produits par le CNRS. Dans *Pockets of Space* de Natasha Barrett, il rend tangible la forme même de notre monde, et pourtant la plus insaisissable : ses flux, ses réseaux. Dans *Tree* de Milica Zec et Winslow Porter, il place le spectateur « à hauteur » d'arbre, et ouvre sur la possibilité d'une perception extra-humaine. Enfin, dans *The Machine to Be Another*, il permet « d'échanger » son regard avec celui d'un autre, et d'approcher ce vieux rêve : changer d'identité. Reste à inventer d'autres usages de la VR, qui soient capables de produire un déplacement et de mettre à distance l'utopie désincarnée d'une échappée hors du monde. — S. L.