

L'Obs > Culture

A Art : l'immersion dans les oeuvres numériques a le vent en poupe

L'OBS

L'art numérique, longtemps perçu comme un gadget, s'impose aujourd'hui, grâce à de jeunes créateurs qui investissent les lieux culturels et internet. Enquête.

Par **Bernard Genies**

Publié le 12 août 2018 à 09h13

Lifting intégral pour les cathédrales. A Chartres, Orléans, Rouen, Amiens, Tours, les vieilles pierres sont devenues un écran géant qui reçoit des projections multicolores le temps d'un festival ou d'une manifestation estivale. Les bons vieux sons et lumières ont disparu. Et avec eux les gros projecteurs qui balayaient langoureusement les façades pendant que "les Quatre Saisons" de Vivaldi déchiraient les membranes des haut-parleurs dissimulés derrière des bosquets.

A l'ère du troisième millénaire, le numérique a tout ringardisé, investissant même les parois des centrales nucléaires : durant l'été (jusqu'au 15 septembre), la tour nord de la centrale de Cruas-Meysses, en Ardèche, sera illuminée chaque soir par des

vidéoprojecteurs qui dérouleront le thème des "sept énergies positives". On appelle "mapping" cette technique qui permet de diffuser des images géantes conçues sur ordinateur à l'aide de logiciels dédiés. Utilisé depuis plusieurs années à Disneyland comme au Puy du Fou, le mapping est devenu une petite industrie qui fait vivre (plutôt bien) des entreprises spécialisées et (un peu moins bien) des artistes qui revendiquent le statut de créateur.

Dragon géant

C'est le cas de Yann Nguema. Graphiste, programmeur, musicien, il a découvert l'informatique à la fin de ses études aux Beaux-Arts à Orléans. Il écrit ses premières lignes de code sur le mythique Amstrad CPC 464, la crème des ordi perso du début des années 1980. Avec un copain, bassiste d'abord, il fonde le groupe de musique EZ3kiel dont les premiers élans les pousseront vers la scène dub. Le groupe explore d'autres horizons en développant notamment ses prestations scéniques. Nouveau métier pour Yann : désormais VJ (vidéo-jockey), il "écrit" les lumières du groupe. La découverte du mapping lui ouvre d'autres perspectives. Alors que nombre de ses confrères produisent leurs dispositifs à la chaîne, il crée ses propres algorithmes.

Comment ça marche ? Invité pour la deuxième année au Festival Constellations de Metz (manifestation mêlant arts numériques et street art), le Tourangeau a investi le frontispice de la cathédrale de la ville. Première étape : photographier en haute définition la façade de l'édifice. A partir de l'image obtenue, il redessine sur ordinateur (à la souris) ses 25.000 pierres et fait entrer ces données dans le logiciel qu'il a conçu. Libre à lui ensuite d'animer ces pierres sur l'écran : elles peuvent être déformées, elles peuvent glisser, tomber, éclater, s'inscrire dans des figures géométriques ou composer, comme à Metz, l'image d'un dragon géant. Pour la musique, le groupe EZ3kiel assure la bande-son.



La cathédrale de Metz transfigurée par Yann Nguema durant le festival Constellations en 2017.
(STUDIO PIERRE 2 LUNE)

Yann Nguema parle de l'indissociable mariage de la création visuelle et sonore, il parle aussi de poésie, de création. Le mapping n'est pas une fin pour lui, il aimerait glisser vers le monde des galeries d'art contemporain. Récemment, il a montré au Maif Social Club, à Paris, une œuvre interactive étonnante, un masque gravé en 3D. A l'intérieur, on distingue les éléments d'un écorché : ces images d'organes humains

proviennent de la base de données d'une université japonaise, l'œuvre faisant référence à la fois au manga "Ghost in the Shell" et au film de Rupert Sanders qui en a été tiré. Le début d'un chemin vers le monde de l'art ?

Déluge de fleurs et musique planante

Cette aventure-là demeure encore incertaine. Plusieurs artistes s'y sont déjà risqués. Certains, en déployant des moyens colossaux. On peut voir en ce moment à la Grande Halle de la Villette, à Paris, un ensemble d'installations numériques conçues par le collectif japonais teamLab. Formé en 2001, ce groupe interdisciplinaire d'"ultratechnologistes" réunit des architectes, des programmeurs, des ingénieurs, des animateurs 3D, des mathématiciens et des artistes. Ils conçoivent des environnements interactifs. A la Villette par exemple, on peut se placer devant une cascade géante de lumière et modifier son écoulement. On peut aussi dessiner un animal ou une fleur sur une feuille de papier : après avoir été scanné, le motif représenté est intégré dans l'œuvre multicolore qui est projetée en grand format sur un mur attendant. Dans d'autres salles, des capteurs enregistrent les mouvements des visiteurs, leurs déplacements modifiant le flux des images. Les techno-babas cool de teamLab affichent une mission humaniste : le visiteur doit faire l'expérience d'un monde qui entend réconcilier l'homme et la nature. D'où ce déluge de fleurs et de plantes merveilleuses baigné dans des flots de musique planante.



Avec teamLab, le bonheur est dans le numérique. Mais pas seulement. Récemment, le groupe a rejoint le catalogue de la prestigieuse Pace Gallery. Au catalogue de cette institution tentaculaire (elle a pignon sur rue à New York, Pékin, Londres, Séoul, Hongkong), on trouve les noms de Picasso, Avedon, Calder, De Kooning, Dubuffet, Turrell. L'irruption de teamLab au sein de ce panthéon de l'art moderne et contemporain peut paraître singulière.

Que peut-on vendre quand on élabore des œuvres numériques ? Très simple : on vend des fichiers. Comme pour la photographie, chacun fait l'objet d'une édition fournie avec un certificat d'authenticité signé par l'artiste (ou le représentant du collectif). En mai dernier, chez Christie's, à Hongkong, une pièce de teamLab intitulée "Ever Blossoming Life – Gold" a été vendue 152.000 euros. Pour la voir, il faut disposer d'un ordinateur, d'un moniteur ou d'un écran et du fameux fichier sauvegardé sur un disque dur externe. Détail : le collectif japonais offre une garantie de dix ans pour la maintenance de l'œuvre. Celle-ci représente un gros bouquet de fleurs dont les pétales se détachent lentement, créant autour des plantes un feu d'artifice de couleurs. L'œuvre fonctionne en boucle (de l'éclosion des végétaux à leur dénuement). Mais, grâce au logiciel qui fait tourner ces images, chaque cycle est différent. A condition d'y accorder une attention suffisante, on ne voit donc jamais les fleurs éclore ni les pétales tomber de la même façon.

Est-ce la naissance de l'œuvre d'art éternelle et perpétuellement renouvelée ? Pas si sûr. Yann Nguema raconte avoir conçu il y a plusieurs années une installation comportant des dispositifs numériques. "Je l'ai exposée à de très nombreuses reprises, mais je sais que si je devais continuer à la faire tourner ce serait difficile, car je devrais restaurer la pièce en la reprogrammant comme on le faisait il y a dix ans. Aujourd'hui, ce n'est pas évident. Et puis je n'ai pas envie de passer ma vie à faire de la maintenance."

Le visiteur génère sa propre exposition

La complexité de ces travaux d'artistes va encore en progressant. Un autre exemple. L'Américain Artie Vierkant a exposé en mars dernier à la galerie Perrotin, à New York, de grandes figures abstraites créées sur ordinateur, puis imprimées sur un support en aluminium. Grâce à une application pour smartphone spécialement conçue par l'artiste, le visiteur pouvait générer sa propre exposition. En déambulant dans la galerie, son téléphone à la main, il pouvait alors percevoir sur l'écran de son

appareil les œuvres restituées en 3D, comme si elles flottaient dans l'espace. Pas facile à saisir, pas facile non plus à maintenir dans le temps, l'application étant amenée à disparaître ou à être modifiée.

Est-ce pour cette raison que les musées et la plupart des galeries boudent les arts numériques ? Pour Nils Aziosmanoff, fondateur et patron du Cube, centre historique dévolu aux pratiques numériques implanté à Issy-les-Moulineaux, "les frontières ont du mal à s'estomper".

"En France, dans l'univers de la culture, on raisonne le plus souvent en termes de silos. Chacun doit être à sa place et y rester. Le monde de l'art est pourtant en train de vivre une mutation sans précédent.

Le numérique utilise des approches transdisciplinaires qui font voler en éclats les modèles traditionnels. En Amérique, en Asie, cet art-là ne pose pas de problème, il est totalement admis et valorisé. En France, les signaux sont plus faibles".

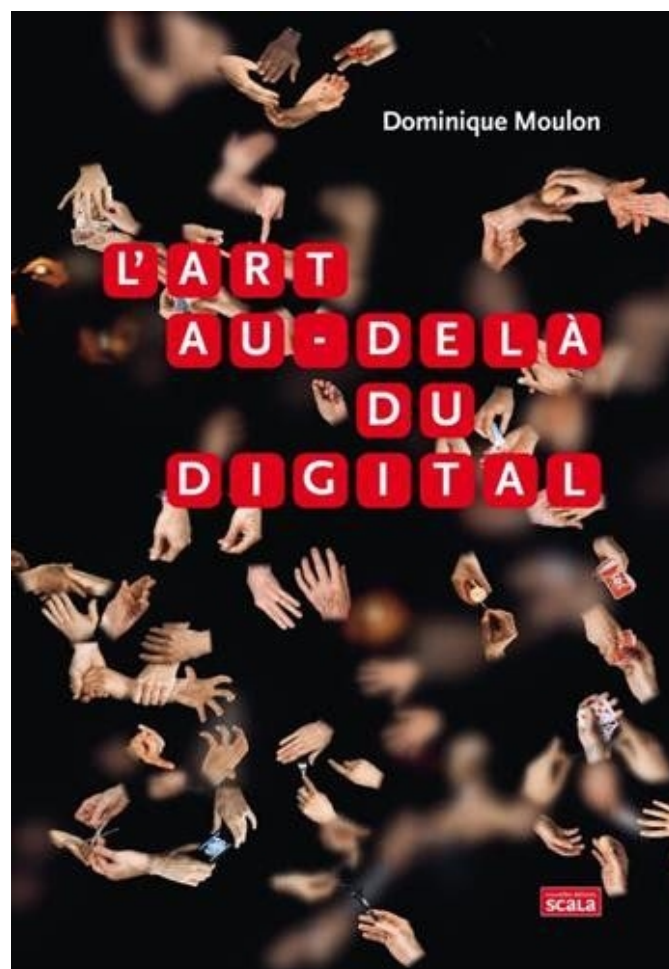
Des institutions existent pourtant : outre le Cube, on trouve à Paris la Gaîté Lyrique, un lieu consacré aux pratiques numériques et aux formes artistiques émergentes qui leur sont liées. En région, les festivals ou biennales explosent : Nantes accueille Scopitone, Aix-en-Provence héberge Chroniques, Strasbourg est le terrain de jeu de l'Ososphère, tandis que la ville d'Enghien est, depuis dix ans maintenant, l'écrin des Bains numériques. Et ce n'est pas fini. Fin juillet, l'Abri du Marin, à Douarnenez, a été illuminé pendant quelques jours par les créations d'artistes numériques.



"Brume", de Joanie Lemerrier (Douarnenez, 2018). (STUDIO JOANIE LEMERCIER)

Parmi eux, Joanie Lemerrier, jeune Français installé à Bruxelles. Il travaille actuellement sur une proposition qui consiste à projeter des images sur un brouillard de gouttelettes d'eau. Il vend aussi en galeries, quand l'occasion se présente, des dessins réalisés dans les espaces désertiques de l'Arizona ou de l'Utah par des robots qu'il a programmés. Douarnenez n'est donc qu'une étape pour lui, mais peut-être sera-t-il appelé à y revenir.

Son exposition, avec d'autres artistes, à l'Abri du Marin se veut la préfiguration d'une "machine" bien plus ambitieuse. Stéphanie Stein, avocate parisienne, et Didier Gourvenec Ogor, galeriste brestois, viennent d'acquérir les murs d'une ancienne conserverie de la ville. Leur rêve ? Y ouvrir l'an prochain une "Maison des Lumières", conçue pour une part sur le modèle de l'Atelier des Lumières à Paris. Ouvert depuis le mois d'avril, ce lieu, qui propose deux expositions virtuelles donnant à voir des œuvres de Gustav Klimt et de Friedensreich Hundertwasser, a déjà accueilli plus de 400.000 visiteurs en l'espace de trois mois. Evidemment, ici, on est plus proche du monde des loisirs que de celui de la culture muséale ou de la création pure. Mais il faut bien de tout pour faire un monde désormais dominé, pour le pire et pour le meilleur, par l'image animée.



(Editions Scala)

D'autant que, dans le même temps, d'autres horizons apparaissent. Dans un ouvrage passionnant (1), Dominique Moulon explore la déferlante de la création numérique sur internet. Aujourd'hui enseignant dans une école d'art à Chicago, il met en avant les initiatives qui se développent à travers et sur internet, à l'image de ces artistes qui font connaître leur travail par le biais d'URL dédiées, tel Rafaël Rozendaal dont l'une des œuvres (une succession d'écrans lumineux clignotants) peut être vue en streaming sur Hexattack.com. D'autres, comme le collectif Nocinema.org, mettent en ligne de manière aléatoire des images capturées par des webcams disséminées dans le monde entier.

Le vivier est immense et paraît un puits sans fin. La révolution des arts numériques est en route. Et celle-là n'a rien de virtuel. Elle existe, elle explose.


Bernard Génies

(1) *"L'Art au-delà du digital"*, Scala, 288 p., 25 euros.



Bernard Genies

Journaliste

 Vous avez aimé cet article ?
Offrez-le à un ami **(10 restants)**

Offrir

×

PUBLICITÉ

CONTENUS SPONSORISÉS PAR LIGATUS

PUBLICITÉ Antivirus per Mac (2018)

I primi 10 antivirus (2018) - Chi si è classificato al n.1 per gli utenti Mac?

PUBLICITÉ L'orologio slow

24 ore e solo 1 lancetta - L'orologio slow ti ricorda di smetterla di rincorrere i minuti.