

# LES ARTS NUMERIQUES

Extrait de la formation proposée par le Rectorat de Poitiers aux enseignants d'arts plastiques

Intervention d'Olivier CORNU

Qu'est que l'art numérique ? Y a-t-il un art numérique ou des arts numériques ? Cet avènement technologique réintroduit dans le cours de l'histoire l'art le problème de la technique. Invasif, le numérique touche l'ensemble des pratiques artistiques (des arts plastiques à la littérature en passant par la danse ou le cinéma) comme moyen de création prolongeant certaines recherches passées ou devenant un nouvel objet de création en soi participant à renouveler les questions esthétiques ou éthiques.

Si c'est le code binaire qui définit ce médium, les modes et les supports de diffusion de ces nouvelles pratiques sont multiples. S'est développé autour d'elles un nouveau champ sémantique tentant de le définir, parfois superposé à des médiums existants comme la vidéo ou la photographie numérique dont les possibilités techniques nouvelles ont fait évoluer les pratiques des artistes, le numérique a aussi développé des techniques autonomes utilisant les spécificités du langage informatique : images de synthèse, codes, réalité virtuelle, esthétique Flash, etc.. Si la diffusion de ces œuvres utilise les moyens traditionnels de l'art comme l'impression ou la projection par exemple, elle s'appuie également sur les réseaux informatiques comme le web via l'écran individuel des utilisateurs, reconfigurant la place de l'artiste, du spectateur-acteur et le rôle des institutions qui sont largement contournées.

L'objet de cette formation cherchera à essayer de faire le point sur l'ensemble de ces pratiques où il est parfois difficile de s'y retrouver de par l'histoire récente du médium et la pluralité de ses approches. L'enjeu est d'importance pour les enseignants en arts plastiques dont le rôle contribuera à aider les élèves à faire le tri dans cette multitude de propositions culturelles où la notion d'artistique a tendance à se diluer dans un spectacle médiatique planétaire où le problème du sens et de la distance critique se pose d'autant plus.

Nous explorerons donc la nature de ces nouvelles images (le sont-elles toujours nouvelles ?), la redéfinition de la diffusion de l'œuvre et les questions implicites que posent ces nouveaux canaux, les nouvelles postures du spectateur, les parallèles entre l'évolution de ces pratiques artistiques et les pratiques sociales liées aux nouvelles technologies (portabilité, mise en réseau, jeu vidéo, blogs, téléphonie multimédia, etc...). Nous terminerons par voir si ce nouveau médium n'est pas en train de rendre définitivement obsolète l'idée de catégories artistiques que le XXème siècle avait déjà mis à mal où chacune des catégories passées viendrait enrichir de ses spécificités un langage artistique global mettant en jeu en des lieux divers le corps, l'image, le son et l'écrit dans des modalités en évolution permanente, donnant naissance à ce que nous pourrions appeler un art transcategoriel ou plus communément : multimédia.

Le présent document n'est pas un article au sens premier du terme. Il s'agit d'une synthèse qui récapitule sous forme de grands chapitres et par points, le découpage théorique (ainsi que les exemples cités) abordé durant cette formation ayant eu lieu en février dans les locaux de Rurart.

## A. HISTORIQUE

- Les premiers calculateurs :  
Exemple : ENIAC
- Le *computer art* : Vera Molnar et Michael Noll  
Exemples : . Michael Noll, *Gaussian-Quadratic*, 1963.  
<http://noll.uscannenber.org/CompArtExamples.htm>  
Mis en parallèle avec *Ma Jolie* de Picasso  
. Vera Molnar, *Parcours*, 1976  
<http://personales.upv.es/moimacar/pages/catalog/02/vera.htm>
- Art informatique et valeur d'art : Deux expos en 65, New York (Computer-Generated Pictures) et Stuttgart. Les artistes s'interrogent sur la valeur d'art de leur productions.

Sorties des premières expériences des années 60-70, peu d'œuvres méritent d'être mentionnées jusqu'au milieu des années 80 (dixit Franck Popper dans « *L'art à l'âge électronique* »). Phénomène que l'on peut expliquer par la démocratisation de la micro informatique jusque là réservé à des gens initiés ayant la possibilité de travailler dans des laboratoires de recherche.

## B. De l'analogique au numérique : ou comment le numérique est devenu un outil de création parmi les outils traditionnels

- Nombre de fonctions logicielles ont préexisté dans les techniques traditionnelles tant en photographie (à la prise de vue ou en laboratoire) que dans la vidéo.  
On peut noter par exemple, les processus de compositing vidéo qui préfigurent le montage virtuel. Ainsi l'artiste Zbigniew Rebskiensky, met en question l'instrumentalisation de l'image dans les différentes idéologies et les principes de trucages illusionnistes.  
Exemple : *Steps*, Zbigniew Rebskiensky, 1987  
<http://www.youtube.com/watch?v=QsfyAjwQL0w> (extrait)
- Les pratiques traditionnelles et les pratiques numériques ne se substituent pas forcément l'une à l'autre. Elles viennent parfois en complémentarité l'une de l'autre pour leurs propriétés réciproques dans des allers-retours constants.  
*Exemples* : . *Fast film* (presque film), Virgil Wildrich, 2003 (14 mn), animation video.  
<http://www.youtube.com/watch?v=Td6UObEEaQQ>  
. *Hogarth- My Mom*, Harwood/mongrel :, 1700-2000,  
oeuvre photographique en ligne, galerie virtuelle de la Tate gallery (Londres).  
<http://www.tate.org.uk/netart/mongrel/collections/mong0.htm>

### A noter :

L'oeuvre « *Pissenlits* » d'Edmond Couchot qui est une métaphore de ce passage de l'analogique au numérique (cf : expo de Rurart et informations sur le site)

- Le numérique devient également un outil intermédiaire d'aide à la création, outil de simulation avant une réalisation dans un autre médium. Le numérique n'a donc pas forcément pour unique finalité lui-même.

## C. Le numérique, l'apothéose du collage.

A la croisée, de l'histoire de la peinture (cubisme), de la photographie et du cinéma, le collage s'ancre

dans l'histoire des images au XXème siècle. Les technologies numériques viendront enrichir cette histoire en singeant d'abord les techniques traditionnelles (imitant les techniques traditionnelles, reproduisant ensuite des artifices déjà résolus par ces techniques issues des recherches scientifiques et des expériences plastiques. (cf voir intervention de Nicole Vitré sur la photographie)

Citation de Michael Noll en 1970 : «... l'ordinateur n'a été utilisé que pour copier des effets esthétiques qui auraient pu être aisément obtenus à l'aide des techniques traditionnelles. L'utilisation des ordinateurs n'a pas encore produit d'expériences esthétiques que l'on puisse qualifier d'entièrement nouvelles. »

Exemples :

. Rijlande, *Two ways of Life*, 1857) // Scott Griesbach, *Dark Horse of Abstraction*, 1995 et Paul Smith, série *Action*, 2000 : création d'une hyperréalité.

. Paul Citroën (*Metropolis*, 1926) // *Obras* (ombres) de Hendrick Dussolier, 2004 (12 mn)

. *Le voyage dans la lune*, Georges Méliès, 1902

<http://www.youtube.com/watch?v=Uz5KKh4R70E>

*L'homme à la caméra*, Dziga Vertov, 1928

<http://www.youtube.com/watch?v=kldZ8AD3jFQ> (extrait)

#### D. La nature des images numériques, réalité et virtualité :

- Des procédés toujours d'actualité : impression et transfert sur pellicule (à modérer et parler de la disparition de la copie cinématographique)
- Une image au référent mathématiques (« *Elle n'est plus de l'ordre du visible, mais du lisible* », Philippe Queau in *Le virtuel*)  
" La théorie de l'information de Claude Shannon a introduit le système binaire et le calcul en base 2, permettant de modéliser et d'interpréter la quasi-totalité de notre réalité à partir d'opérations sur les seuls chiffres 0 et 1. De fait, la proximité entre les mathématiques et l'informatique a établi de nouvelles passerelles entre les arts et les sciences, par le biais de logiciels, de concepts ou de recherches appliquées en physique, en chimie ou en biologie (nouveaux matériaux, phénomènes cinétiques, organismes vivants, clonage, intelligence artificielle, relation homme/machine ou technologie/nature...). Extrait du site de Rurart .
- Une image majoritairement plane (fenêtre d'Alberti). En contrepoint de Lev Manovitch (« *l'image au sens traditionnel n'existe plus* ».)
- Immatérialité (projection et diffusion sur écran) jusqu'à l'hologrammique (Lifeforme)

#### E. Le numérique comme medium

- Le *software art* : le code comme medium

Exemple : . Processing, environnement de programmation open source destiné aux artistes.

(Benjamin Fry et Casey Reas)

. Vuk Kotic, *Deep ASCII*, 1994 <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>

- Net Art, Hypertext et flux de données. Le medium phare, agrégeant l'ensemble des medias, est bien sûr le web, développant des environnements interactifs non linéaires. Utilisant des medias eux-mêmes numériques et générant de nouveaux outils de création uniquement propre à ce support (Flash, Dreamweaver, etc..)

Exemple : *De l'art si je veux* de Nicolas Clauss <http://www.delartsijeux.com/menu.htm>

## F. Le numérique, le retour au premier plan du couple art et science :

De par la nature même du médium, la science se trouve au coeur même du processus numérique. Certains artistes ont exploré cette relation pour en faire le thème même de leur travail. Ainsi le bio-art en est un exemple les plus explicites.

Exemple : Eduardo Kac, *Biotélématique*, 2001 <http://holonet.khm.de/ekac/telep.connect.html>

## G. Le spectateur, nouveau rôle et nouvelles postures

- Une réflexion sur l'ergonomie : les objets (souris, manettes, etc), ergonomie virtuelle (navigation)

- Immersion : le système CAVE,

Exemples : *Worldskin* de Maurice Benayoun, 1997, *Ars electronica* de Linz (Autriche),

<http://www.youtube.com/watch?v=l6NRSD7fBTw>

. *Legible city* de Jeffrey Shaw, 1989-91

<http://www.youtube.com/watch?v=61l7Y4MS4aU>

- L'art chez soi : l'oeuvre en ligne, de la consultation à la participation:

Exemples . *First collaborative sentence*, Douglas Davis, 1994.

(oeuvre participative en ligne et infinie)

<http://artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html>

. *Le voleur* d'après le dessin d'Alberti de Francis Alys, 1998. (Fond d'écran)

<http://www.diacenter.org/alys/screensaver.html>

- Un art participatif : grand nombre de propositions artistiques proposent au spectateur une participation via différentes formes d'interactivité. Le spectateur devient l'initiateur, le constructeur de l'oeuvre qui repose sur un principe plastique organisé par l'artiste . L'oeuvre n'a pas donc de formes figées. Elle est un principe.

## H. L'art numérique, un art transcatégoriel.

- Le numérique, un art qui dépasse les catégories artistiques, les fusionne, un art qui reposerait sur une technologie. L'image et la navigation interactive deviennent omniprésentes dans l'ensemble des arts : danse, theatre, littérature, etc..., l'oeuvre devient multiforme et s'exerce à la fois dans l'immatérialité des supports que dans la réalité.

Exemples :

. *The dumpster*, Golan Lewin <http://www.tate.org.uk/netart/bvs/thedumpster.htm>

. *My boyfriend came back to the war*, Olia Lialiana, 1994

<http://www.teleportacia.org/war/war2.htm>

. *96 détails*, Didier et Magali Mulleras <http://www.mulleras.com/96d/web/96d.html>

. *Flirt01*, de Martin Le Chevalier, 2000., vidéo interactive, simulateur d'existence.

. *Kinetic Poetry*, Ken Perlin, <http://artport.whitney.org/gatepages/artists/perlin/poetry/>

. *King X Released*, Hans Bunting, 1994 <http://www.irational.org/cybercafe/xrel.html>

- La pénétration du champ de l'art par le jeu vidéo

Exemples :

. *Suicide solution*, Brody Condon, 2004 <http://www.tmpspace.com/suicides.html>

. Les films du collectif PES [http://www.eatpes.com/game\\_over.html](http://www.eatpes.com/game_over.html)