



« Body Movies #6 ». Installation interactive de Rafael Lozano-Hemmer, à Rotterdam (Pays-Bas), alors capitale européenne de la culture, en 2001.

KIEVIT ARIE

## Bien réel art virtuel

Il faudra sans doute des années pour que la création numérique, hybride mais populaire, s'impose dans les grands musées. Pourtant, des lieux et des festivals spécialisés émergent déjà

**N'**allez pas parler de création numérique aux directeurs des grandes institutions parisiennes d'art contemporain.

Ainsi, interrogé sur cet art fondé sur les technologies digitales (capteurs sensoriels, robots, réseaux sociaux, bases de données, etc.), le Centre Pompidou est aux abonnés absents. Au Palais de Tokyo, on botte en touche : « *C'est un sujet qu'on connaît mal.* » Bien qu'il ait accueilli l'année dernière le festival de création numérique Nêmo, le Centquatre ne s'y aventure que sur la pointe des pieds. « *Trouver des œuvres de qualité qui tiennent le coup techniquement, c'est compliqué* », confie José-Manuel Gonçalves, directeur de l'établissement.

Les collectivités territoriales sont moins timorées. La communauté d'agglomération Grand Paris Seine Ouest finance 60 % du budget du Cube, un centre de création numérique ouvert en 2001 à Issy-les-Moulineaux (Hauts-de-Seine). Le conseil général du Territoire de Belfort assure, quant à lui, 55 % du budget de fonctionnement de l'Espace multimédia Gantner, à Bourogne. Ces organismes l'ont bien compris : la création numérique est populaire. En témoignent les listes d'attente pour les ateliers créatifs du Cube, et la floraison, ces deux dernières années, de lieux spécifiques (la Gaité-Lyrique, à Paris, l'Imaginarium, à Tourcoing, le Château éphémère, à Carrières-sous-Poissy, dans les Yvelines) et de festivals (près de 200 recensés en France par MCD, le magazine des cultures digitales).

Le monde du numérique a ses stars. Japonais vivant à Paris, Ryoji Ikeda est passé maître dans des constructions visuelles et sonores aussi épurées qu'hypnotiques. Tirant son inspiration notamment de la physique quantique, il plonge les spectateurs dans des flots de sinus mathématiques et de pixels. Ses partitions musicales génèrent des images vidéo, dont le flux peut être modifié par le déplacement des spectateurs. Illusionniste de talent, le Mexicain Rafael Lozano-Hemmer produit, lui, des installations interactives dont les techniques (scanners, capteurs, algorithmes de détection) s'inspirent des systèmes de détection biométrique. Ces créations s'animent par les mouvements des spectateurs. Derrière la dimension ludique pointe la critique d'une société sous surveillance.

En 2013, l'exposition à la Gaité-Lyrique du graphiste américain Stefan Sagmeister avait fait le plein avec 85 000 visiteurs. « *Pratiquement aucun d'entre eux ne le connaissait*, raconte Jérôme Delormas, directeur de l'établissement parisien. *Si les gens sont venus, ce n'est pas parce que le nom leur disait quelque chose, ni parce qu'il est collectionné par le MoMA. C'est simplement parce qu'on s'adressait autrement au public.* » Comprenez : les spectateurs n'étaient pas passifs mais partici-

paient à l'œuvre. Mieux, ils la révélaient. Cette dimension interactive séduit les *digital natives* (enfants d'Internet), mais les grands manitous de l'art contemporain n'y voient, eux, qu'une esthétique de la communication – forcément suspecte.

Tout champ nouveau, certes, suscite des réticences. Il a fallu des décennies pour que la vidéo et la photographie soient adoubees comme un art à part entière. La création numérique, dont l'émergence remonte aux années 1990, a un « handicap » supplémentaire : elle est hybride. Au croisement de nouveaux métiers et de nouvelles pratiques, elle recoupe aussi bien l'art que la science, le design, la musique, que les spectacles vivants. Difficile du coup de lui accoler une appellation. « *Parler d'art numérique, cela diabolise et marginalise une pratique. C'est de l'art contemporain tout court* », répond Valérie Perrin, directrice de l'Espace Gantner.

#### « La technologie, un art en soi »

Plus encore que le flou terminologique, les gardiens du temple reprochent à l'art numérique sa débauche technologique. Certaines œuvres se réduisent, selon eux, à des gadgets échappés de la Cité des sciences. « *On se retrouve parfois avec des choses qui ne veulent pas forcément dire grand-chose et qui revendiquent la technologie comme un art en soi* », affirme Nicolas Rosette, commissaire du festival de « l'imaginaire des technologies » nommé Siana, à Evry. Les détracteurs de l'art numérique ont aussi des doutes sur la pérennité de ces œuvres : que deviendront-elles une fois que les logiciels seront obsolètes ?

Certes, une poignée de créateurs sortent du lot, comme le pionnier Fred Forest, et d'autres ont bien saisi les enjeux d'Internet – le collectif Mediengruppe Bitnik et son détournement artistique des hacks, ou le groupe Jodi, qui explore l'esthétique du bug. Mais, à côté de ces artistes, combien de pièces pétrées d'une veine kitsch ? Si la révolution informatique est stimulante intellectuellement, sa traduction esthétique est moins convaincante. « *Il n'y a pas plus de mauvais artistes numériques que de mauvais vidéastes ou peintres*, rétorque Jérôme Delormas, directeur de la Gaité-Lyrique. *Il existe, certes, une esthétique caricaturale majoritaire en termes de visibilité, mais elle est minoritaire dans la réalité.* » Cette face cachée de l'iceberg, il faut la dénicher dans des festivals comme Ars Electronica, à Linz (Autriche), Transmediale, à Berlin, ou Disnovation, à Pau (Pyrénées-Atlantiques).

Pour peu qu'on ouvre les yeux, le numérique se glisse d'ailleurs partout, y compris chez des artistes qui ne revendiquent pas l'étiquette « art numérique » : on l'aperçoit dans les sculptures génériques de Xavier Veilhan, dans le détournement des jeux vidéo de Cory Arcangel, dans les animations de Kolkoz, dans les métissages d'Orlan, ou encore dans certaines installations



#### À VOIR

« **CAPITAINE FUTUR ET LE VOYAGE EXTRAORDINAIRE** »  
Gaité-Lyrique,

3 bis, rue Papin, Paris 3<sup>e</sup>.  
Jusqu'au 3 février 2015.

Tous les week-ends  
de 11 heures à 19 heures,  
le mercredi de  
14 heures à 20 heures,  
et du mardi  
au vendredi de  
14 heures à 20 heures.  
Entrée : 6 euros.

#### À LIRE

« **ART CONTEMPORAIN NOUVEAUX MÉDIAS** »  
de Dominique Moulon  
(Nouvelles Editions  
Scala, 2011).

« **L'ART NUMÉRIQUE** »  
de Christiane Paul  
(Thames & Hudson,  
2004).

de Melik Ohanian. Mais ces créateurs sont pris en charge par le circuit de l'art contemporain, ce qui n'est pas le cas des bons artistes labellisés « numériques » : ils sortent, eux, difficilement de leur ghetto, car ce marché de l'art est balbutiant.

Les galeries spécialisées comme Charlot, à Paris, ou Bitforms, à New York, se comptent sur les doigts de la main. « *Quand Beaubourg achète des œuvres, c'est dans les galeries. Les artistes qui n'y sont pas – ce qui est le cas des artistes numériques – n'ont pas accès à ces institutions* », regrette Dominique Moulon, auteur d'*Art contemporain nouveaux médias* (Nouvelles Editions Scala, 2011). Il n'existe que deux foires de l'art numérique, Variation, organisée en octobre, à Paris, et Unpainted, dont la première édition s'est tenue en janvier à Munich. Le malaise est perceptible, sans doute parce que le numérique chahute la chaîne des valeurs. « *Dans l'art contemporain, vous êtes sur l'objet unique, rare, observe Nils Aziosmanoff, directeur du Cube. Le numérique, c'est la profusion, l'absence d'original. C'est un art de l'expérience, du flux, du temps réel, et non un art de l'objet fermé, figé.* »

Le monde de l'art numérique français gagnerait toutefois à remiser ses réserves : il pourrait rater un tournant sociétal. Ces nouveaux médias ont en effet colonisé notre quotidien. « *L'art numérique est en train de révéler des choses encore invisibles, un changement de logiciel du monde*, poursuit Nils Aziosmanoff. *Les artistes de demain ne seront pas les artistes d'aujourd'hui, comme les acteurs du met ne sont pas devenus ceux du parlant.* » Outre-Atlantique, les jeux vidéo et le design numérique ont rejoint les collections du MoMA. En Allemagne, le très respecté ZKM (de Karlsruhe) consacre une aile entière à la création numérique. Les institutions asiatiques se sont, elles aussi, mises à la page. La rédactrice en chef de MCD, Anne-Cécile Worms, en est convaincue : « *Dans les cinq prochaines années, l'art numérique va décoller.* »

Certains indics laissent cependant entrevoir une possible reconnaissance. Depuis 2008, le Centre des arts d'Enghien-les-Bains (Val-d'Oise) est reconnu comme scène conventionnée écritures numériques. L'Espace multimédia Gantner a obtenu le label de centre d'art, en 2012. Et une biennale des arts numériques réunissant plusieurs établissements franciliens est en gestation pour l'automne 2015. « *Ce sera une manifestation avec une ambition architecturale* », prévient José-Manuel Gonçalves, qui accueillera un volet de cette manifestation. Pour Dominique Roland, directeur du Centre des arts d'Enghien-les-Bains, le vrai enjeu sera celui de l'éducation. « *Le point fondamental consiste à se préparer aux mutations des pratiques culturelles, estime-t-il. Les gens qui doivent transmettre n'ont pas les outils pour le faire.* » Les arts numériques ont encore du pain sur la planche... ■