

L'art digital s'aère

Après avoir bullé dans l'espace digital, des artistes renouent avec leur propre corps et le rapport au public.

Par Catherine Gallico. Photos Arnaud de Harven.

Les arts numériques ont investi la toile vers le milieu des années 90. Au départ, on parlait surtout de Net art, synonyme d'art en ligne ou d'art en réseau. Parmi les pionniers, dès 1994, l'artiste Antoni Muntadas crée une base de données évolutive en ligne, dont le but est d'archiver tous les cas de censures culturelles dans le monde. Cette œuvre (www.thefileroom.org) est toujours en ligne. Tout comme « Waxweb » (www.iath.virginia.edu/wax/), le film électronique de David Blair, qui a d'abord invité vingt-cinq auteurs à contribuer au scénario, avant d'autoriser le public à y participer. Depuis, les exemples d'interventions sur la Toile ne se comptent plus. Les réseaux et l'internet ont ouvert de nouveaux espaces propices aux travaux collaboratifs. Et le concept renvoie à diverses réalités : le Net art, mais aussi les performances et installations, en ligne ou dans l'espace réel, les objets technologiques...

Réalités mixtes

De même, au fil du temps, de plus en plus d'artistes sortent de la bulle virtuelle pour rencontrer un public moins initié ou se réapproprient leur corps « réel ». C'est le cas de Tamara Laï, activiste du Web. *Le Net art bénéficie bien sûr d'une visibilité on line internationale et instantanée, mais cette promotion ne se fait quasi exclusivement que sur le Net, hors des circuits classiques de diffusion artistique, grâce au nombre de participants, souvent auteurs, collaborateurs et agents à la fois, mais aussi aux sites associés et aux liens.*

Ce qui amène davantage d'artistes à explorer des réalités mixtes, c'est-à-dire des interventions qui ont lieu à la fois dans les mondes virtuel et réel. Ainsi les performances, en solo ou collectives, de Nathalie Fougeras. Ses derniers travaux explorent l'identité, le corps, l'avatar. *L'identité à voir avec un corps représenté par un avatar dans les univers de réalité virtuelle. Dès lors se pose la question du corps, de la différenciation entre corps, matériaux, outils. C'est la relation entre réalités – réelle et virtuelle – qui m'intéresse et dans quelle mesure elles s'inter-relient ou pas, ce que j'y élabore et comment je m'y dispose, ce que j'y mets ou décide de mettre de côté, d'y intégrer dans mes rapports à elles. Je me pose aussi la question de la réception d'une performance par des publics différents, en ligne et sur le lieu d'exposition.*

De leur côté, les installations interactives d'Olivier Vanderaa, axées sur le documentaire et la ville, ont toujours intégré la démarche participative du public. *Jusqu'à aujourd'hui, dans les arts numériques, les gens restent des découvreurs d'outils, de programmes et en explorent les potentialités. Beaucoup de travaux sont déconnectés du quotidien des gens, mon idée est de réintroduire le documentaire dans le champ numérique.*

Art éphémère ?

Liée ou non à l'ouverture au public, se pose également la question de la rémunération de ces artistes, pour la plupart subsidiés par les aides communautaires. Et de la valeur marchande de cet art parfois éphémère. Si l'art numérique reste marginal dans la plupart des musées, des lieux spécifiques aident à le diffuser auprès du public via des expositions, performances, conférences ou lectures, comme c'est notamment le cas à Bruxelles de l'iMAL (Interactive Media Art Laboratory), qui propose également des résidences d'artistes.

Le Net art a surtout été très vivace de 1995 à 2000, explique Yves Bernard, directeur artistique de iMAL. Aujourd'hui, de plus en plus d'installations investissent l'espace public et certaines sont louées ou achetées par des institutions. Des collectionneurs commencent à en acquérir. On trouve aussi de plus en plus d'objets qui renferment des composants informatiques et que l'on peut mettre chez soi. En témoigne l'exposition « Holy Fire – Art of the Digital Age », qui présentait l'an dernier à iMAL, des œuvres créées par des artistes de renommée internationale et provenant de galeries et collections privées des USA, d'Europe et de Russie.

L'idée étant d'explorer comment les arts des nouveaux médias, au-delà des stéréotypes d'immatérialité et de difficultés de maintenance, sont aujourd'hui entrés dans le marché de l'art. Avec l'accélération des développements technologiques (écrans plats et projecteurs, informatique omniprésente et réseaux rapides) et l'intégration sociologique et culturelle du digital, les arts numériques deviennent un des principaux courants artistiques du XXI^e siècle, ils entrent dans nos vies quotidiennes, dans nos bureaux, nos espaces publics et dans nos maisons.

Le marché de l'art est une source de nouveaux revenus pour les artistes des nouveaux médias. Jusqu'à présent, ils dépendent principalement, quand elles existent, de subventions d'institutions publiques ou de gouvernements, avec toutes les contraintes politiques que cela peut impliquer. Diversifier les sources est nécessaire, et un marché participe à une nouvelle économie basée sur la relation directe entre les consommateurs d'art et les artistes. ★

Le catalogue de « Holy Fire – Art of the Digital Age » est disponible, sur www.imal.org

“ Les arts numériques deviennent un des principaux courants artistiques du XXI^e siècle. ”



Double skin

Dans ses derniers travaux, l'artiste française **Nathalie Fougeras** présente des performances - en ligne et dans l'espace réel - et interroge l'identité, le corps et l'avatar.

Votre travail, centré sur le corps, privilégie la performance en temps réel. Concrètement ?

J'explore différents types de travail sur et via le corps. Cela peut être la performance en ligne via web caméras, un avatar ou encore des capteurs ou prothèses ajoutés à mon corps. Le live, la performance en temps réel, se réalise à partir de ce corps augmenté. La dimension du temps réel est une condition de live et fait aussi référence à des actions générées durant ce live. À ces moments, des tempos corps et code se révèlent. Je m'intéresse également de plus en plus à une forme improvisée de la performance via des interfaces fabriquées et augmentant mon corps ou via lesquelles j'agis et agite ce corps dans une relation de corps interfacé plutôt que seulement connecté.

Vous participez également à des réseaux artistiques collaboratifs, de quelle façon ?

À partir de 2005, je me suis davantage intéressée à la notion de réseau et au processus aussi, j'ai alors proposé à certains artistes et institutions en ligne d'être hébergée chez eux, voire d'intervenir. Il s'agissait plutôt de pointer ce qui pourrait être une relecture ou une mise en abîme du « site » où je me trouvais, voire de

le détourner avec humour comme la revue « Sklunk » de Pierre Bongiovanni... Puis j'ai contacté une amie programmeur et webgraphiste pour formuler une interface « trans-sites » en ligne qui soit une sorte de multi-résidence exposée. J'ai alors présenté ce travail à l'invitation de la revue en ligne « La Critique.org » à la galerie Maghda Danyz sur Paris et le même jour j'ai annoncé la fin de mes interventions dans leur totalité. Certaines personnes concernées étaient présentes et furent alors surprises de ma décision. L'acte intégrant ainsi peu à peu le code dans une dimension de performance à l'échelle du réseau.

Certaines collaborations sont régulières, tels les projets « Aether9 » et « Avatar Orchestra Metaverse ». De quoi s'agit-il ?

Avec « Aether9 », neuf performers en ligne sont réunis en temps réel et en broadcast dans différentes localisations du monde, pour réaliser des performances. Il s'agit d'expérimenter une délocalisation des performers à travers une interface qui est l'écran-scène et le jeu de ces performers avec les écrans distribués. Dans le groupe de compositeurs, musiciens et performers d'AOM, une série de performances sont jouées en ligne et sur place lors de festivals, dans des galeries ou centres d'art. Des interfaces sonores reliées à chacun des avatars tiennent compte d'un travail avec l'espace tridimensionnel immersif.

Vous travaillez de plus en plus sur les réalités mixtes, c'est le cas de votre dernier projet en cours, « Double skin » ?

Il s'agit d'un travail sur les réalités mixtes. Le projet explore la relation entre ces corps - réel et virtuel - et espaces - les mondes immersifs 3D et les espaces réels d'exposition. Plusieurs versions sont montrées au fur et à mesure du processus et une version finale est prévue sous la forme d'une installation-performance individuelle. La trame de fonds, ce sont les chutes, la gravité du corps sur cette plateforme physique où je performerai et depuis laquelle mon avatar se déplacera dans l'espace d'une architecture sphérique dont les murs deviennent des espaces où marcher jusqu'à la chute de l'avatar. Le but est de créer une tension des corps avec leurs espaces partagés. Les différentes étapes de ce projet ont été réalisées dans trois résidences : Les Bains : connectives, la Raffinerie et l'iMAL. ★

<http://nathaliefougeras.org/>

Citysnapper_X

Montréal, Rotterdam, Barcelone, Courtrai, Berlin. À travers son installation documentaire et évolutive, « Citysnapper_X », **Olivier Vanderaa** met en abyme le quotidien urbain.

Diplômé de l'Insas en tant qu'ingénieur du son, vous êtes ensuite lancé, il y a dix ans, dans la photographie et les médias digitaux ?

À l'époque, en photographie, on passait de l'image argentique à l'image numérique et j'ai commencé à m'intéresser à ce que l'on pouvait faire avec des ordinateurs. Le Web devenait très populaire, un outil de communication important et très bon marché. Je me suis formé au Net art, mais au-delà des transformations graphiques ou sonores, je voulais ajouter du contenu à mon travail et rester dans un univers connu, qui me passionne : les documentaires et les villes.

Ce qui a mené à l'installation « Citysnapper_X », quel est le concept de base ?

L'idée de base est d'explorer un contexte urbain et de faire de la « démocratie directe ». À Berlin, par exemple, je suis parti de l'état de réunification de la ville. Et j'ai dressé un portrait subjectif de Berlin, qui reprend le point de vue du photographe et celui des habitants, à travers des images et interviews récoltées.

De même à Barcelone, en 2004, les autorités avaient décidé de réurbaniser une partie de la ville et des habitants en ont été expulsés. J'ai également récolté des opinions auprès des différents profils sociaux impliqués, je suis resté au minimum un mois sur place. J'ai complété ces données par des informations sur l'histoire actuelle de la ville, des aspects sociaux et économiques...

J'ai réalisé « Citysnapper » seul, avec un appareil-photo et un ordinateur portable. Il s'agit d'un projet d'observation photographique interactive dans des villes occidentales - dix sont prévues - au moyen de la plate-forme internet et d'expositions dans des espaces réels. Quelle que soit la thématique abordée, je souhaite toucher un maximum de gens.

Comment interagit le public avec ce projet ?

L'idée de l'installation « Citysnapper_X » est de faire correspondre un lieu défini dans le réel avec sa représentation électronique. À Berlin, dans un pavillon du quartier Mitte, on avait placé une grande carte de 5 x 6 m au sol et les gens s'y déplaçaient sur la ligne de l'ancien Mur. Sous la carte, des capteurs avaient été intégrés et affichaient des images ou textes sur la carte dès que l'on posait le pied dessus. Les visiteurs étaient aussi invités à envoyer leurs commentaires par SMS, ensuite intégrés à l'installation.

En ligne, j'ai aussi présenté cette carte. Si on se balade avec une souris sur les perles de points posées à équidistance par rapport au Mur, on peut comparer les différentes parties de la ville à partir des mêmes données. On peut aussi retrouver les interviews par mots-clés donnés par les gens pour désigner la ville et répertoriés par ordre alphabétique, comme « merde de chien » ou « électromorphe ». Ou par images-clés : d'après une liste de descriptions données

par les gens, je me rendais sur les lieux pour prendre des images.

Pour Montréal, qui est une ville à l'américaine dont les rues sont quadrillées en blocs de numéros répartis par centaines, j'ai créé une autre forme d'interface, sous forme de grille qui monte de cent en cent.

Dans un tout récent projet, vous abordez pour la première fois la performance et la dépendance à internet.

Je me suis décidé à réaliser un spectacle vivant et court, qui met en scène l'internet et la dépendance que ce médium induit, et les mécanismes mis en place pour favoriser cet état, au niveau des émotions et du marketing. Il s'agit d'une performance critique et politique. C'est aussi la première fois que je gère une équipe, puisque je collabore avec un scénographe, un programmeur, un musicien électronique, un vidéaste et un créateur d'images 3D, un acteur ou un danseur. ★

www.o-vanderaa.com
www.citysnapper.com



My virtual body

Activiste du Net art, **Tamara Lai** a multiplié les projets collaboratifs et solo, et sondé les limites des relations virtuelles. Avant de se reconnecter à la réalité.

À quoi renvoie le concept de Net art en réseau ?

Le Net art est un phénomène très fort. Le produit fini n'en est qu'une partie visible. Ce que l'on ne voit pas, c'est le socle, c'est-à-dire les échanges sur le net.

Le Net art, grâce à la connexion planétaire simultanée, à la circulation ininterrompue de messages écrits, à la navigation hypertextuelle et à l'interactivité, aux transferts de documents à la vitesse de la lumière, aux jeux de copier/coller, à l'association du texte au son, à l'image fixe, à l'animation vidéo, se distingue des autres disciplines par le fait qu'il est très souvent évolutif, c'est à dire qu'il est toujours possible d'y apporter des modifications et des compléments. Un site n'est jamais figé, le produit évolue, parfois vers tout autre chose.

Comment s'opèrent ces collaborations en ligne ?

Dans tout travail en équipe, il y a un « chef d'orchestre » qui dirige l'ensemble vers une unité,

tout en respectant l'individualité de chacun. C'est ce que j'essaie de faire dans ces projets participatifs et collaboratifs en réseau : favoriser les rencontres, l'échange d'imaginaires, dans la recherche d'une symbiose, utopique peut-être, mais c'est la règle du jeu. Il s'agit dès lors pour le participant de jouer individuellement, tout en s'intégrant dans un ensemble. Ce qui induit la mise en sommeil de l'ego, au profit d'un échange proche du don de soi.

Cette « proximité à distance » est un thème récurrent dans votre travail.

Je me suis intensément consacrée au net art de 1997 à 2008, à raison de trois ou quatre projets par an. Pourtant, je n'ai pas encore trouvé de réponse satisfaisante quant à la nature de ces relations, élaborées sur l'échange d'imaginaires, de subjectivités et d'états d'âme. Mais il y a peu d'échanges réels et créatifs et pour l'instant, je prends du recul. Cela a été un long cheminement pour moi.

Aujourd'hui, avec tous les sites de réseaux sociaux comme Facebook, mon sentiment est que beaucoup de gens qui n'ont pas été versés dans le numérique, ont le sentiment d'en faire partie, simplement car des systèmes « clés sur porte » ont été mis en place.

D'où vos derniers projets, axés sur le rapport au corps, et au monde réel ?

Oui. Le projet « My_virtual_body » est entièrement personnel. Cet autoportrait nu, réalisé à partir de simples photos, interroge le corps virtuel, en chair et en os. À un moment, j'ai ressenti le besoin de me réapproprier mon corps. Travailler dans le virtuel peut devenir aliénant, déconnecter de la réalité. J'étais dans la dépendance et j'ai voulu me « réincarner » dans mon vrai corps.

Ensuite, « La terra sacrificada » est un projet collaboratif qui part de l'idée que la terre est malade, on nous le dit assez, et ça se voit. Comment cela va-t-il évoluer ? Conscients de la menace, allons-nous réagir afin de léguer à nos enfants une nature saine et propre à les porter, les nourrir, les protéger ? Il a notamment été présenté à la Biennale de la Photo et des Arts visuels au MAMAC à Liège. Enfin, « No_future_baby ? » renvoie – via des images, de la vidéo, des bruitages et de la poésie – au futur de tout cela, au système sociétaire dans lequel on vit, à l'agitation, au bruit, et à l'envie de s'installer devant de beaux paysages. ★

<http://tell-a-mouse.be/>

