

# Quelques artistes utilisant les nouvelles technologies

( liste très lacunaire et partielle... )

## 1- La question de la réalité

### a- en photo

Un questionnement sur l'image, tendant le plus souvent vers la représentation d'une identité générique...

- **Aziz & Cucher** : élimination des parties individualisantes d'un visage. Un portrait effacé, perte de l'identité... Cette citation de l'artiste **Keith Cottingham** s'applique également au travail d'Aziz et Cucher : « Au lieu de représenter des sujets, j'imagine des corps à la fois *génériques et spécifiques* <sup>1</sup> » .
- **Lawick/Muller** : couple d'artiste travaillant eux-aussi sur la création d'une image hybride.
- **Nancy Burson** parasite elle aussi la question de l'identité : hybridation des images, décalage entre le « modèle » et l'image.
- **Orlan**, hybridation là encore (avec des cultures non occidentales) ;
- **Robin Collyer** : prend des photos de son environnement, puis en efface tous les signes publicitaires... « des mensonges véridiques » (in « la photo contemporaine » p86)
- Il peut être intéressant de mettre ces images en pendant avec **Thomas Ruff**, qui « floute » des images pornographiques glanées sur le web... L'intérêt de la confrontation étant de confronter un flou *perceptif* (Ruff, flou dû à un procédé plastique d'un logiciel de retouche d'image), à un flou *cognitif* (Aziz & Cucher : l'image est nette, mais sans référent ds le monde réel).

### b- en video

- **Michel Gondry** clip '*Star guitar*'<sup>2</sup> par The chemical brothers : où le spectateur, passager d'un train, éprouve l'incessante et perturbante répétition d'une ville virtuelle ;  
Mêlant « trucs » à la Méliès et trucages digitaux la réalité n'est généralement pas là où on le pense, Michel Gondry est le grand maître pour montrer les ficelles des trucages et donner de la crédibilité à ce qui n'existe pas.
- **Chris Cunningham** : pub Playstation. En quelque sorte, la version vidéo du travail de Lawick Muller ??  
<http://www.youtube.com/watch?v=RRiqps32F4s>  
(+ clip bjork « all is full of love », ou « come to daddy » d'aphex twin »...)

### c- des mondes virtuels

- **Mariko Mori** : sorte de relecture « cyber-new age » des stéréotypes visuels de la religion bouddhiste ?

---

1 (cité in Michael Rush, p187)

2 [http://www.dailymotion.com/relevance/search/michel%2Bgondry/video/xuvr9\\_the-chemical-brothers-star-guitar](http://www.dailymotion.com/relevance/search/michel%2Bgondry/video/xuvr9_the-chemical-brothers-star-guitar)

## 2- la réception / la diffusion

### le web comme support

L'oeuvre est un site internet, donc sans localisation physique (géographique). L'oeuvre n'est pas limitée à un lieu (*partout et nulle part* à la fois / une esthétique participative et relationnelle) et en joue, le problématique. Accessible à tout le monde, non limitée à un lieu, elle échappe au système marchand de l'art, à la manière des happening des années 60.

- site « **vous êtes ici** » : <http://www.perdu.com/>  
On peut trouver un parallèle avec les affirmations de Ben, ou encore le « inside/outside » de l'art minimal ;
- **Fred Forest** (art de la communication sur le web). Le web, le réseau, envisagé comme support de l'oeuvre dans sa spécificité<sup>3</sup>...

### les environnements interactifs

- oeuvres sur Dvd ou cd-rom, reproductibles et exigeant la participation du regardeur (**Bill Seaman**).
- Environnement interactif : **jeffrey Shaw** « the legible city » 1988. En quelque sorte LA référence pionnière....
- **los logos**<sup>4</sup> : participatif. Le site se propose comme un musée des logos uniques et voués à disparaître face à la mondialisation et l'homogénéisation des marques dans le monde...  
double dimension : à la fois participatif, et l'oeuvre est un environnement virtuel ds le quel se déplacer...

## 3- la construction de l'image

### a- Le numérique intervient comme outil

Pour ces artistes, le numérique n'est pas au coeur de leur préoccupations (il n'intervient pas en tant que problématique fondatrice de leur pratique), mais intervient dans le *processus* de fabrication de l'oeuvre (au moins en tant qu'outil, au plus, il propose une nouvelle approche de leur travail déjà en cours) :

- **Jeff Wall, Andréas Gursky** : sert à la composition du photomontage. Ces artistes sont photographes avant tout, le numérique est un outil, mais il modifie conceptuellement le propos de leur travail.
- **Alain Bublex (plugin city)** : le numérique sert à ses projets. Permet de créer des simulations (représentation virtuelle de modules d'architecture sur photos de bâtiments existants...)

---

3 En octobre 1974, il fonde le *Collectif d' Art sociologique (1974-1980)*, L' *Art sociologique* se veut être une pratique qui emploie certaines méthodes de la sociologie (enquêtes, documentaires, etc.) afin de questionner de façon critique les rapports complexes entre arts et sociétés. Il s'agissait pour ce collectif de détourner les modes de communication et de diffusion de l'information selon une méthode de la perturbation : renvoyer au spectateur une image de son conditionnement, le faire participer, l'inciter à seroprier les médias et à porter sur eux un regard critique et contestataire.

Fred Forest publie le *Manifeste de l'Esthétique de la Communication* et réalise un travail de thèse sur l'Art sociologique et l'*Esthétique de la communication*, dont la soutenance, en 1985, se voit transformée en performance vidéo. L'objectif des performances / actions de Fred Forest sont de montrer en quoi les nouvelles technologies de communication et transmission d'information modifient notre rapport au réel, à la réalité, au temps et à l'espace, faisant appel à des notions telles que : l'ubiquité, l'immédiateté, le temps réel, les réseaux, l'action à distance.

En septembre 1998, il crée une installation spectaculaire, le *Centre du Monde*, qui fonctionne en relation avec Internet, à l'Espace Pierre Cardin de Paris. En mars 1999, il se marie sur Internet avec l'artiste, [Sophie Lavaud \[1\]](#), et à cette occasion ils créent et mettent en œuvre un programme de réalité virtuelle fonctionnant avec une série de capteurs. En octobre 2000, il réalise à Paris la vente aux enchères sous forme d'un site Internet une série de monochromes numériques. En décembre 2005, il réalise avec le Bass Museum de Miami dans le cadre d'Art Basel Miami Beach le premier happening planétaire sur Internet. Du 7 octobre au 15 décembre 2006, il organise la Biennale de l'An 3000 une biennale alternative et critique de la 27<sup>e</sup> Biennale officielle de Sao Paulo, implantée dans le MAC (Musée d'Art Contemporain de Sao Paulo) Une Biennale numérique, planétaire, participative et démocratique, qui a pour support l'espace virtuel d'Internet et des milliers d'internautes comme participants. La pratique artistique de détournement que Fred Forest mène depuis toujours constitue une réflexion critique sur l'art, la communication, leurs codes, leurs fondements idéologiques, symboliques et esthétiques. (source : wikipédia)

4 <http://www.loslogos.org/>

- **Murakami** : il crée ses personnages manga dans son atelier, mais ceux-ci sont ensuite démultipliés et mis à l'échelle afin de créer du papier peint (cf expo à la fondation Cartier) ;
- **Gilles Barbier, Xavier Veilhan...**

## b- vers une nouvelle image ? Une nouvelle esthétique ?

Difficile de citer des artistes qui n'appartiendraient qu'à cette catégorie et pas aux autres....

Ceci dit, il peut être pertinent de poser la question sous la forme d'un dialogue : par exemple :

- en quoi **Gursky** diffère-t-il (ou se rapproche-t-il) de *Bruegel* par exemple ?  
Si Gursky utilise les possibilités actuelles des logiciels d'assemblage de retouche d'image pour ses grandes photos, il est évident que la référence aux scènes d'ensemble garnies de détails (polyfovéales) du maître flamand est manifeste, de même qu'un désir de se confronter à « la grande peinture »...
- ou encore : le brouillage d'une image à l'aide des outils numériques<sup>5</sup> peut-il se raccrocher aux tentatives de fuir la représentation au profit de la plasticité tels que ds les oeuvres de *De Kooning, Bacon, Fautrier, etc...* (même interrogation pour une relation ambivalente et dialectique entre le référent -le « sujet »- et le médium et sa spécificité ?) ;
- De même avec **Albert Oehlen**, et ses « pattern paintings muraux digitaux » et le pattern painting des années 70, *Pollock, etc.*
- et les univers virtuels 3D de **Mariko Mori** : passée la fascination du truquage numérique et la perfection technique de l'image, y a-t-il une nouveauté, un apport conceptuel dans la démarche ?

## 3 conclusions / ouvertures

### \_ un statut ambigu, un art d'expérimentation, prothéiforme

- Puisqu'ici nous sommes essentiellement dans les pratiques de l'image numérique, il est intéressant de noter qu'un des arts les plus récemment entrés dans la catégorie des « Beaux Arts » (la photographie), a lui aussi, un statut « ambigu <sup>6</sup> » et propice aux expérimentations et pratiques diverses...

- à mi-chemin entre l'outil manipulé au quotidien (comme l'ordinateur qui peut être un outil de travail, idem pour internet) et le « grand » art.

### \_ simulacre et simulation

Vers une *puissance poétique de l'illusion* (cf *Baudrillard*) : ex : **Michel Gondry**, qui utilise le potentiel de l'art numérique non pas pour épuiser l'image, la rendre parfaite (et fade), mais au contraire pour lui donner une part de mystère, de *richesse*, re-présentation, illusion féconde : simulation riche et non simulacre appauvrissant.

( ex : le clip « *let forever be* », où il laisse s'épanouir son amour des chorégraphies, ou le clip de Portishead « *it's only you* », avec un personnage paraissant évoluant dans un milieu aquatique...

[http://www.dailymotion.com/relevance/search/chris%2Bcunningham/video/xuo2h\\_portishead-only-you](http://www.dailymotion.com/relevance/search/chris%2Bcunningham/video/xuo2h_portishead-only-you)

[http://www.dailymotion.com/relevance/search/michel%2Bgondry/video/xuvv0\\_the-chemical-brothers-let-forever-b](http://www.dailymotion.com/relevance/search/michel%2Bgondry/video/xuvv0_the-chemical-brothers-let-forever-b)

### \_ [à creuser] : formes, couleurs, surfaces, mouvement...

Certains artistes n'ont pas pour préoccupation de « *produire de l'image* », et ont de l'outil numérique une approche davantage *plastique*.

Par exemple, les animations *Flash* permettent l'image mouvement, des animation interactives, et des jeux sur le tracé, la couleur, bref, des composantes plus « formelles » (formes, couleurs, surfaces....) ;

Les palettes graphiques et le dessin vectoriel permet de retrouver le plaisir du geste propre au dessin, avec de nouvelles possibilités (annulation, modifications, etc) ;

<sup>5</sup> (dans un but à la fois esthétique -questionner la frontière forme/figure dans une interrogation sur le regard, la transparence & la la « vérité » de la photo- et plastique)

<sup>6</sup>(cf Dominique Baqué, la photo plasticienne)

## ANNEXE : quelques ressources :

- Dominique Baqué, *la photographie plasticienne*, ed du Regard 1998
- Michael Rush : *les nouveaux médias dans l'art*, ed thames & hudson
- DVD Works of director : Chris Cunningham, Michel Gondry...
- La photographie contemporaine, C gattinoni & Y Vigouroux

repères bibliographiques vidéo et art numérique (donnés lors du séminaire inter-académique d'arts plastiques - Angers, 17 et 18 novembre 2004)

- Les images *numériques*, *Dossiers* de l'ingénierie éducative no47-48, SCEREN, juin/octobre 2004
- Les nouveaux espaces *numériques d'éducation*, *Dossiers* de l'ingénierie éducative n-46 SCEREN, mars 2004
- **Paul, Christiane**, *L'art numérique*, *Collection* « l'univers de l'art », (Londres, 2003), Paris, Éditions Thames & Hudson, 2004
- *Arts plastiques et nouvelles technologies*, Catalogue d'exposition, Saint-Denis, Musée d'arts et d'histoire, 2004
- de Mèredieu, Florence, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, Larousse, Paris, 1994 - nouvelle édition 2004
- de Mèredieu, Florence, *Arts et nouvelles technologies - art vidéo, art numérique*, Paris, Larousse, 2003
- Couchot, Edmond et Hilaire, Norbert, *L'art numérique*, Paris, Flammarion, 2003
- Rush Michael, *L'art vidéo*, Thames & Hudson, 2003 *Architectures non standard*, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 2003
- Weber, Pascale, *Le corps à l'épreuve de l'installation-projection*, L'Hamattan, Paris, 2003
- Duguet, Anne-Marie, *Déjouer l'image - Créations électroniques et numériques*, Editions Jaqueline Chambon, Nîmes, 2002
- Parfait, Françoise, *Vidéo : un art contemporain*, Editions du regard, Paris, 2001
- Moll, Abraham, avec la collaboration d'Elisabeth Rhomer, *Art et ordinateur*, Blusson éditeur, 1973 - nouvelle édition revue et augmentée, 1990
- Château, Dominique et Darras, Bernard, *Arts et multimédia, L'oeuvre d'art et sa reproductions l'ère des médias interactifs*, Publications de la Sorbonne, Paris, 1999
- *Internet ait over* Artpress Hors série, novembre 1999
- Salat, Serge, *La relève du réel - Les arts du chaos et du virtuel*, Hermann, Paris, 1997
- Barboza, Pierre, *Les nouvelles images*, Somogy, Citée des sciences, Paris, 1997
- Fargier, Jean-Paul, *Où va la vidéo ? Cahiers du Cinéma*, Hors série n-14 Édition de l'étoile, 1986 *Copy-art*, ENBA, Dijon, 1984
- Wade, Philip et Falcan, Didier, *Cyberplanète - Notre vie en temps virtuel*, Autrement no 176, Paris, février 1998