

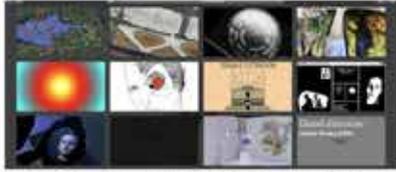
REYNALD DROUHIN

REVUE DE PRESSE

depuis 1998... 2021...

(sélection)

Le netart : une histoire en cours avec Thomas Cheneseau



Il va pousser de la vitesse vertigineuse et tout est dans les formes, les images des arts et de la culture, sans que nous ne soyons conscients de ce qui se passe. Les artistes numériques d'aujourd'hui sont tous des artistes qui ont grandi avec les technologies numériques. Ils ont grandi avec les technologies numériques et les technologies numériques. Ils ont grandi avec les technologies numériques et les technologies numériques.

Thomas Cheneseau est un artiste numérique et un chercheur en art numérique. Il a travaillé pendant des années pour le Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS) et pour le Centre de Recherche en Art Numérique (CRAN). Il est actuellement professeur à l'Université de Bourgogne et directeur du laboratoire de recherche en art numérique.



Thomas Cheneseau est un artiste numérique et un chercheur en art numérique. Il a travaillé pendant des années pour le Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS) et pour le Centre de Recherche en Art Numérique (CRAN). Il est actuellement professeur à l'Université de Bourgogne et directeur du laboratoire de recherche en art numérique.

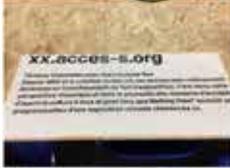


Thomas Cheneseau est un artiste numérique et un chercheur en art numérique. Il a travaillé pendant des années pour le Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS) et pour le Centre de Recherche en Art Numérique (CRAN). Il est actuellement professeur à l'Université de Bourgogne et directeur du laboratoire de recherche en art numérique.

Thomas Cheneseau est un artiste numérique et un chercheur en art numérique. Il a travaillé pendant des années pour le Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS) et pour le Centre de Recherche en Art Numérique (CRAN). Il est actuellement professeur à l'Université de Bourgogne et directeur du laboratoire de recherche en art numérique.



Thomas Cheneseau est un artiste numérique et un chercheur en art numérique. Il a travaillé pendant des années pour le Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS) et pour le Centre de Recherche en Art Numérique (CRAN). Il est actuellement professeur à l'Université de Bourgogne et directeur du laboratoire de recherche en art numérique.



Thomas Cheneseau est un artiste numérique et un chercheur en art numérique. Il a travaillé pendant des années pour le Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS) et pour le Centre de Recherche en Art Numérique (CRAN). Il est actuellement professeur à l'Université de Bourgogne et directeur du laboratoire de recherche en art numérique.



Un exemple de net art numérique.



Un exemple de net art numérique.



Un exemple de net art numérique.



WILD MINDED

PROJECTS CONTACT



REYNALD DROUHIN
MULTIMEDIA ARTIST
PARIS

Parisian artist, **Reynald Drouhin**, experiments with the internet medium by seeking to represent it. Aesthetically, it is through the macroscopic and monochromatic that he reflects the gist of the contemporary world, standing out more and more of the "digital" internet world to represent this other space-time.

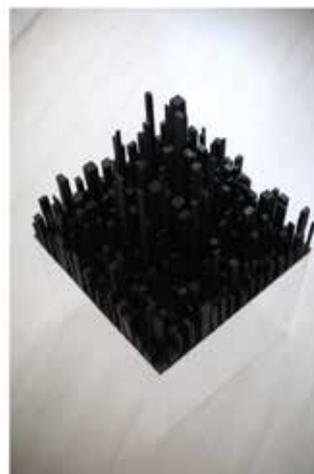


TELL US ABOUT YOUR CAREER AS A MULTIMEDIA ARTIST??

I started painting and photography in the Paris University and I continued at the fine arts school of Paris (Beau-arts) where I learned cartography and computer science. It was at the beginning of the internet in the 90s, so it's been more than 20 years that I've worked on concepts related to networks.

WOULD YOU SAY YOU HAVE A STYLE IF SO, HOW WOULD YOU DESCRIBE IT?

My works often result from coded data or an established protocol - sometimes generative - and reveal a profusion of opaque and fragmentary representations. Monochrome and minimal spaces are becoming more and more important, I like going towards an esthetic simplicity.



WHAT ROLE DOES THE ARTIST HAVE IN SOCIETY?

The same role as any citizen. It is just that the artist's thoughts and reflections on society materialize physically.

WHAT THEMES DO YOU PREFER?

I was very interested in the representation of the internet, but also in the inherent strength of networks: participation, sharing, appropriation, capture, flow, spectral, taking form around themes related to data, memory, grid, fragmentation, error, random, generative.



WHAT OTHER ARTISTS HAVE BEEN INSPIRATIONAL TO YOUR WORK?

Some conceptual artists and others, Theo van Doesburg, Piet Mondrian, Donald Judd, Joseph Kosuth, Martinis Cacharel, Marcel Duchamp, Richard Serra,...

WHAT DO YOU THINK MAKES A MEMORABLE PIECE OF ART?

I like effective stuff, which deals with complex concepts but in a simple way. A work that speaks without necessarily trying to read these books and knowing everything about the life of the artist.



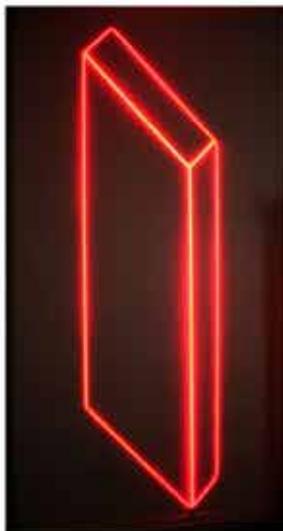
WHAT DO YOU WANT VIEWERS TO TAKE AWAY FROM YOUR WORK?

I want my work to be accessible to the greatest number of people without being popular in the sense of pop art. I use the idea of different degrees of understanding in the work: simplicity, richness, references...



WHAT MOTIVATES YOU TO CONTINUE CREATING ART WORKS?

My to-do list (I'm late watching me, I). Even if the productions are not regular they sometimes bring an explosion in reality, ideas and projects accumulate in my head, it's just my way of functioning.



WHAT ARE SOME OF YOUR FAVORITE BOOKS OR PHOTOGRAPHY AND ART - WHAT DO YOU LOVE ABOUT THEM?

For photography, Roland Barthes book Camera Lucida (a Chamberlain) to associate on photography.

A book recently released, a compilation of photographs by Raphael Dirks, Making Modern Art for the approach and the theme addressed.

For art books, a book by Marcel Duchamp Duchamp of the lips, it is incomprehensible, full of ideas, you open it at random.

In another field, the book of Henri Matisse What I Talk About When I Talk About Painting, an essay where nothing becomes a metaphor for good work.



WHEN YOU'RE CREATING A NEW PIECE HOW MUCH IS PLANNED AND HOW MUCH IS INSTINCTUAL?

It depends on the work, for generative projects I work a lot with bugs and errors that I try to keep as much as possible and add to the initial idea. Other projects are simplified at different stages of realization, in fact, the projects that I hate the most (my to-do list) are often projects very precise in my head. It is either those who follow one another after this first planned project that could be described as instinctive, they are done in a more fluid way as it reacts to the first project.



WHAT ADVICE WOULD YOU GIVE YOURSELF IF YOU STARTED IN PHOTOGRAPHY / ART ALL OVER AGAIN?

Persistence and enthusiasm, regular practice...

@reynalddrouhin reynalddrouhin.net



SIGN UP TO OUR NEWSLETTER

Your email address

SIGN UP



© 2017 Wild Minded - Concept: reynalddrouhin.net
Marketing: Social Media 2.0ement | reynalddrouhin.net



Comprendre l'art numérique avant d'aller à la FIAC

Publié le jeudi 19 octobre 2017 à 10:18 par [Nathalie Sautou](#)



C'est parti pour les quatre jours de la FIAC à Paris. Pour créer à côté de vos amis faits d'art contemporain, nous vous dénichons quelques clés pour comprendre l'art numérique.



4th Art on a TV at Superflex, à Paris en 2010. © [Museum of Modern Art](#)

La FIAC (Foire internationale d'art contemporain) débute ce jeudi 19 octobre 2017 à Paris. Quand on veut pas essuyer un échec, il est pas forcément évident de s'y retrouver parmi les 230 galeries issues de 30 pays, notamment quand il s'agit d'art numérique. Un art qui utilise de différents médiums virtuels venus de la vidéo, d'internet ou autre.

Le mapping vidéo ou la fresque lumineuse

Lors de la Foire des lumières à Lyon en 2005, le collectif 1024 Architecture a proposé un "mapping interactif" sur le façade du théâtre des Célestins. En regardant dans un miroir, les spectateurs pouvaient directement altérer les images lumineuses projetées sur le monument. Cette technique permet de créer une sorte de seconde peau aux bâtiments.



Le net art

Net art est un terme qui désigne toute œuvre d'art créée et diffusée sur Internet. Plusieurs formes caractérisent cette création, c'est le cas de [Miguel Chaves](#) qui, en 2000, a créé en 2004 une galerie virtuelle de [Alexandre Drouot](#). En 2006, [Reynald Drouot](#) réalise un dispositif interactif qui permet de concevoir un monochrome. L'œuvre change instantanément en fonction de la position de la souris, une couleur est générée par un programme informatique. Elle correspond à l'adresse IP du visiteur. [Miguel Chaves](#) se connecte comme une œuvre collective et autonome.



IP Monochrome à l'art digital en 2007 par [Reynald Drouot](#). © [Galerie l'atelier de la rue de Valenciennes](#)

Les installations de réalité virtuelle générative et interactive

Comme pour le mapping, plusieurs images avec l'œuvre numérique ont souvent été diffusées pour le public. On imagine que peu de personnes ont réussi à voir le titre lors du "Miguel Chaves" de [Miguel Chaves](#). L'artiste français a proposé un voyage pour les yeux et les pieds en proposant des "batailles" sur le sol dont les motifs changent selon une série de paramètres. Miguel Chaves utilise et intègre l'interactivité dans ses créations depuis ses années 70.



Les robots

L'art numérique peut être relié à l'image de "robotisme" de [Louis-Philippe Demers](#). Lors de l'exposition "Processus" au [Centre Pompidou](#), une sculpture est en fait l'impression de ce mouvement dans un film de science-fiction pendant quelques heures. Le devant est fait de confettis et les sons sont générés par un ordinateur. L'impression de ces mouvements dans les mouvements sont programmés à l'avance. Une performance virtuelle est mise en scène à l'échelle de la performance.

Retrouvez aussi le meilleur de l'information dans le sommaire quotidien.



A IRÉCOUTER

- 1. **LA NOUVEAU**
- 2. **INTERVIEW**
- 3. **REPORTAGE**
- 4. **REPORTAGE**
- 5. **REPORTAGE**

À VOUS DE JOUER

LES PLUS LUS

- 1. **REPORTAGE**
- 2. **REPORTAGE**
- 3. **REPORTAGE**
- 4. **REPORTAGE**
- 5. **REPORTAGE**

LES PLUS ÉCOUTÉS

- 1. **REPORTAGE**
- 2. **REPORTAGE**
- 3. **REPORTAGE**
- 4. **REPORTAGE**
- 5. **REPORTAGE**



Life-logging

Life-logging est l'activité qui consiste à enregistrer tous les moments de sa vie. C'est ce que fait l'artiste [Hassan Elahi](#). En 2002, il est arrêté et emprisonné par le FBI car il est soupçonné de terrorisme. Après une longue lutte pour prouver son innocence, il crée tout de même avec [Susan Silvestro](#) et c'est le jour de départ de son œuvre [Tracking Transience](#).



Tracking Transience sur le travail de l'artiste américain [Hassan Elahi](#). © [Hassan Elahi](#)

Hassan Elahi décide d'installer cette surveillance à tout en le démontant un instant les services secrets de tous pays faits et gérés. Ses notes, ses observations, ses dimensions sont à l'échelle pour lui être offerts de son côté. Il a expliqué que pour protéger au mieux sa vie privée, il fallait le rendre public. Cet artiste de 35 ans crée en permanence un GPS qui lui et chaque internaute peut suivre ses étapes de son quotidien.

Mot-clés : Culture et contemporanéité, Foire internationale

ARTICLES LIÉS

- 1. **REPORTAGE**
- 2. **REPORTAGE**
- 3. **REPORTAGE**





Des artistes se regroupent pour capturer l'éphémère

28 avril 2015

 Like 208 people like this.

Du 6 mai au 13 juin 2015, la galerie Vanessa Quang, très branchée photographie plasticienne, accueille l'exposition **Capter l'Éphémère**. Et au programme de cette expérience atypique, pas moins de 8 artistes exposés collectivement cherchent à s'emparer d'une situation furtive.

Madeline Filippi, à l'initiative de l'exposition "Capturer l'Éphémère", a regroupé des artistes de différentes origines pour un seul et même objectif : **se saisir d'un instant**. L'exposition fonctionne comme un diptyque. On trouve d'un côté la **capture de la transformation naturelle** avec les œuvres de Christophe Luxereau, Reynald Drouhin et Berndnaut Smilde. De l'autre côté, les œuvres de Markus Henttonen, Nikolaj Bendix Skyum Larsen, Emeric Lhuisset, Jari Silomäki et Sarah Trouche nous montrent que les actes humains ne sont qu'éphémères en apparence et que leurs répercussions peuvent avoir **des conséquences sur nos vies et notre perception**. Rendez-vous donc à la galerie Vanessa Quang et saisissez-vous de l'instant pour un **moment poétique**.



Galerie Vanessa Quang
7, rue des Filles du Calvaire - 3e
Du 6 mai au 13 juin 2015
[Site](#)

 Partager 210  Tweeter 8  8-1  1



Clara



Ailleurs sur Le Bonbon



Combien faut-il pour vivre décemment ? | le Bonbon



Typologie des mecs rencontrés dans les bars | le Bonbon



L'Instagram des jumeaux sosies de Bradley Cooper | le Bonbon



WTF : La nouvelle carte de Paris en 2020 | le Bonbon

par Tatooa



MARIELLAMÉLIE

Un recuerdo en el paisaje >7



4: FAHRENHEIT °

DOMINGO 28 DE DICIEMBRE DE 2014 : EXCELSIOR

REYNALD DROUHIN



Reynald Drouhin, 2011, serie de fotografías en medio, 30 x 24 cm.



Reynald Drouhin, 2011, serie de fotografías en medio, 30 x 24 cm.



Reynald Drouhin
Contrastes insospechados >4

¡ un feliz 2015 !



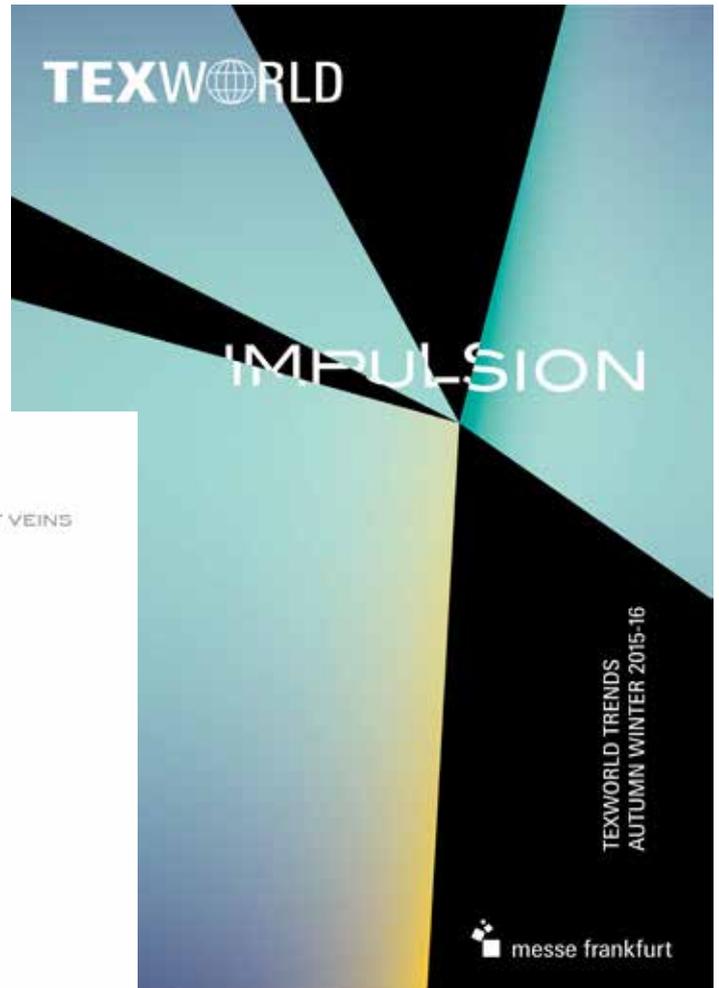
Reynald Drouhin, 2011, serie de fotografías en medio, 30 x 24 cm.

Monolitos y geometrías

PENÉLOPE CORDOVA
penelope@magazine-f.com

El artista francés nacido en París, Reynald Drouhin, ha realizado una serie de composiciones donde el contraste se logra mediante la introducción de un paisaje dentro de otro paisaje. Drouhin tomó algunas fotografías de internet y recortó, al interior de cada una, un recuadro simétrico que colocó en posición invertida respecto al paisaje exterior. Drouhin es un artista que se caracteriza por utilizar todos los medios

a su alcance, ya sean naturales como digitales, y que aprovecha al máximo las posibilidades de una imagen aparentemente sencilla para potenciarla hasta su máxima expresión estética. Además, esta serie está inspirada en aquel monolito de 2000, una odisea del espacio de Stanley Kubrick, y emula la doble naturaleza de aquellos: la forma invertida de uno dentro de otro simula una puerta a otra posible dimensión.



NERVURES ABRUPTES ABRUPT VEINS



© Frank Othman/Contrasto - www.contrasto.com



© Michael Stein - www.michaelstein.com



© 2014 HANNA - www.hanna.com



© Frank Othman/Contrasto - www.contrasto.com



© Frank Othman/Contrasto - www.contrasto.com



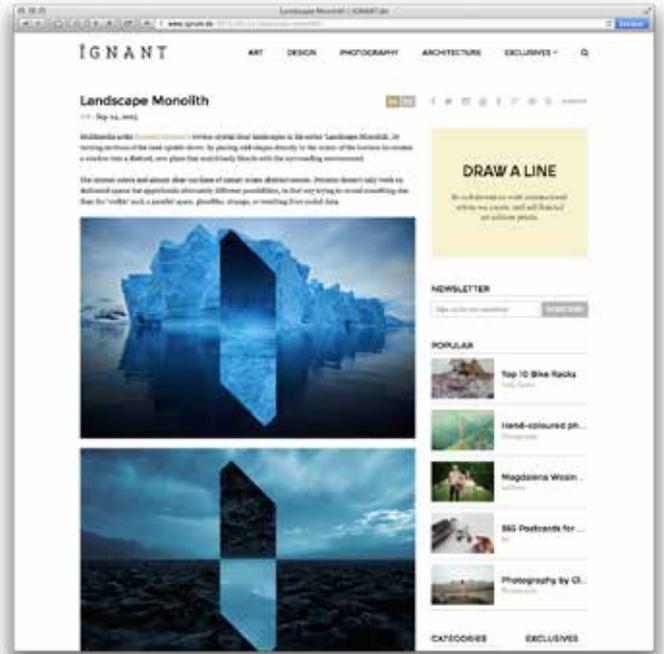
© Michael Stein - www.michaelstein.com



© Frank Othman/Contrasto - www.contrasto.com



© Michael Stein - www.michaelstein.com





Review>



Forever until the end

Galerie Schaufenster, Séléstat (F).

Un mois long empfängt die Galerie Schaufenster die Künstler Sophie Blum und Reynald Drouhin mit ihrer Installation in situ „Forever until the end“. Hinter diesem Ausdruck, von den Künstlern mit Hinblick auf die verfluchten Pflöchen aus amerikanischen Roadmovies (Thelma und Louise, Bonnie & Clyde ...) als „extrem naiv“ bezeichnet, versteckt sich in Wirklichkeit ein Nachdenken über unser Verhältnis zu den Medien vor dem Hintergrund sozialer, ökonomischer und politischer Krisen. Der Computer als wichtigstes Arbeitsgerät von Reynald Drouhin wird zweckentfremdet und als Symbol für unser Unverständnis und für unsere Ohnmacht vor dem Ausmaß der Probleme verwendet, vor denen unsere Gesellschaft heute steht.

Reynald Drouhin est un artiste dont on connaît beaucoup plus le travail réalisé avec et sur Internet et, en particulier, ses mosaïques, composées d'images extraites du web - le projet *Des Frags* ou la série des *IP Monochrome*. Cependant, il s'attache aussi régulièrement à présenter des œuvres en dehors de l'espace Internet. Du 10 novembre au 10 décembre, il s'associe à l'artiste Sophie Blum pour présenter, dans le cadre d'une exposition à la galerie Schaufenster, une installation qui, selon le principe de Schaufenster, est ouverte sur l'extérieur. Intitulée *Forever until the end*, l'installation propose, dans l'espace de la galerie et aux regards de la rue, une série d'inscriptions et de courtes phrases extraites des messages d'erreurs informatiques.

Les lettres formant les mots apparaissent au mur, en réserve d'une surface brûlée, charbonnée. Les messages sont ceux que nous avons tous croisés et que nous lisons encore régulièrement sur nos écrans d'ordinateur lorsqu'une application, une page web ou un logiciel rencontre un problème. Issus du vocabulaire, de la « langue » informatique mais extraits de leur contexte, ces messages, en anglais, n'apparaissent ainsi pas immédiatement comme transposition d'une alerte informatique. Sortis de leur contexte informatif et normé du média numérique, ils s'attachent à leur lieu d'apparition : la ville, l'espace urbain. Ainsi, à l'instar des tags, des graffitis mais aussi des panneaux signalétiques et publicités, ces messages viennent solliciter l'attention du passant et relèvent d'une signification toute différente. L'emploi du feu, résidu de la brûlure et de la destruction, leur ajoute une certaine intensité dramatique.

Request Timeout, Out of Memory, Sophie Blum & Reynald Drouhin, 2013, installation in situ, mur brûlé, fusain, dimension variable ; vue de l'exposition à la galerie Schaufenster.

Qu'est-ce que « Out of Memory », « Unable to locate host », « Error system » ou encore « Access denied » peuvent signifier en dehors de l'interface informatique ? Quel sens peut prendre un message d'alerte (informatique) dans un contexte urbain ? C'est autour de ces questions que se joue la problématique de l'installation présentée : à la (quasi) universalité des messages d'erreurs informatiques vient se confronter la spécificité du contexte urbain, social et culturel de leur lieu d'apparition.

Dans leur note d'intention, R. Drouhin et S. Blum voient en ces courtes phrases, brûlées au mur, une réflexion d'une dimension plus générale, qui renvoie à l'actualité et à la redondance du discours de contexte de « crise ». L'expression *Toujours, jusqu'à la fin*, remplace ainsi le propos dans une réflexion sur notre société. Mais il est également fort possible que ces messages soient tant et si bien rattachés à leur contexte d'apparition, aux habitations, aux murs de la ville et au paysage de Séléstat - (presque) habitué aux interventions artistiques dans l'espace urbain - que le regardier les perçoit à la manière d'un tag ou d'une publicité, soit avec un œil distrait, amusé ou importuné, sans entrer de manière immédiate dans un raisonnement plus large. Cependant, dès lors que le message est identifié comme « message d'erreur informatique », apparaît sans nul doute un questionnement sur notre rapport aux nouvelles technologies et à leur présence dans notre quotidien. Ainsi, l'installation permet de révéler la pernicieuse incursion de ces technologies dans l'ensemble de nos environnements.

L'observateur peut alors aisément se référer à la science-fiction : le message d'erreur est un message d'alerte. Ce qui nous est dit ici est une mise en garde contre l'avènement d'une ère des machines qui, dans les mondes recroisés de notre quotidien, viennent parasiter notre existence humaine. On se prend au jeu, on se laisse glisser dans la fiction catastrophe. Cependant, succédant au léger sourire qui accompagne le souvenir d'un film de science-fiction des débuts de l'informatique, se greffe alors une inquiétude certaine, celle de ne pas saisir ce qui se joue réellement derrière nos écrans, ni les conséquences que ces derniers peuvent avoir sur notre quotidien.

Thomas W.

■ Exposition *Forever until the End*, Sophie Blum & Reynald Drouhin, du 9 novembre au 8 décembre 2013, galerie Schaufenster, 19 quai des pêcheurs, Séléstat, www.schaufenster.fr

Sortir dans le Bas-Rhin

SAMEDI 9 NOVEMBRE 2013 35

Votre météo

La prévision de Lionel

De Villé, Lionel Pfann nous transmet la prévision suivante, valable aujourd'hui pour l'Alsace centrale.

Amélioration passagère et refroidissement. Les nuages bas seront généralisés en début de matinée, accrochant encore souvent les crêtes vosgiennes. Au fil des heures, la situation évoluera favorablement et un temps plus variable s'établira pour l'après-midi. Le soleil fera alors de belles apparitions, dans un ciel ponctué de cumulus inoffensifs. Le ciel se couvrira en soirée et de nouvelles pluies gagneront la région par l'Ouest durant la nuit.

Vent de secteur Sud-Ouest, 20 à 30 km/h de moyenne avec des rafales jusqu'à 50 à 60 km/h.

Températures : voisines de 9 degrés en début de matinée, plafonneront vers 11 degrés l'après-midi.

Les films à l'affiche

SÉLESTAT

Sélect
Eyjafjallajökull : 15 h
Fonzy : 19 h 30
Gravity (3D) : 17 h, 19 h 30, 21 h 45
La stratégie Ender : 21 h 45
Planes : 15 h
Thor : 2D : 17 h ; 3D : 19 h 30, 21 h 45
Turbo : 15 h, 17 h

STRASBOURG

Star
Violette : 10 h 45, 13 h 30, 17 h 30, 20 h 05
La grâce (VO) : 11 h, 15 h 45, 21 h 30
Le Médecin de famille (VO) : précédé du court-métrage *Viejo Pasquero* (une petite histoire de Noël) (VO) : 11 h, 13 h 45, 18 h 10, 20 h
Prince of Texas (VO) : 18 h, 22 h
Workers (VO) : 15 h 50
La vie d'Adèle chapitre 1 et 2 : 15 h 20, 20 h 25
Heimat 1 : chronique d'un rêve (VO) : 11 h, 13 h 35
Heimat 2 : l'exode (VO) : 15 h 40, 19 h 45
9 mois ferme : 13 h 50, 18 h 05, 19 h 50, 22 h 35
Blue Jasmine (VO) : 13 h 30, 18 h 30
Prisoners (VO) : 21 h 50
Poupi : 10 h 30
Léo et Fred : 11 h 20
Ma maman est en Amérique : 16 h 05

Star Saint-Exupéry

Inside Llewellyn Davis (VO) : 11 h, 13 h 40, 15 h 50, 18 h 05, 20 h 15, 22 h 25
Quai d'Orsay : 11 h, 13 h 30, 17 h 40, 20 h 05, 22 h 15
Un château en Italie : 11 h, 13 h 40, 15 h 45, 17 h 50, 19 h 55
Snowpiercer, le Transperceneige (VO) : 11 h, 13 h 30, 17 h 45, 20 h 10, 22 h 25
Gravity (VO) 3D : 13 h 35, 17 h 55, 20 h, 22 h
Blood Ties (VO) : 11, 15 h 30, 21 h 55
Attila Marcel : 15 h 50
L'extravagant voyage du jeune et prodigieux T.S. Spivet (VO) : 15 h 40

L'Odyssee

Free Angela : 22 h
Lettre de Sibérie : 16 h
Marker Tout Court : 17 h
Météora : 20 h 10
J.A.C.E. : 15 h 45
La dame de Shanghai : 12 h 15
Le corbeau : 20 h + débat
Mon univers : 18 h 15, 22 h 10
Le roi et l'oiseau : 14 h 10
Le secret de la pyramide : 14 h
Renate Reissmann : 18 h 30
Gerhard Richter painting : 12 h 15

UGC Ciné Cité

En solitaire : 10 h 40, 13 h 15, 15 h 30, 17 h 50, 20 h 05, 22 h 20
Il était temps (VO) : 10 h 35, 14 h, 16 h 40, 19 h 20, 22 h
Inside Llewellyn Davis (VO) : 10 h 45, 13 h 20, 15 h 35, 17 h 55
La stratégie Ender : 10 h 45, 13 h 20, 22 h 32
Quai d'Orsay : 11 h 10, 14 h 20, 17 h, 19 h 40, 22 h 10
Violette : 10 h 30, 13 h 45, 16 h 30, 19 h 15, 22 h
9 mois ferme : 11 h 15, 14 h 15, 16 h 15, 18 h 15, 20 h 15, 22 h 15
Blood Ties (VO) : 10 h 50, 14 h, 16 h 45, 19 h 30, 22 h 10
Blue Jasmine (VO) : 13 h 45, 19 h 30
Eyjafjallajökull : 11 h 15, 14 h 05, 16 h 10, 18 h 15, 20 h 20, 22 h 20
Fonzy : 10 h 55, 13 h 35, 15 h 50, 18 h 05, 20 h 20, 22 h 35
Gravity (3D) : 11 h 10, 14 h 05, 16 h 10, 18 h 15, 20 h 35, 22 h 40 : (VO) : 10 h 50, 14 h, 16 h 05, 18 h 25, 20 h 30, 22 h 35
Heimat 1, chronique d'un rêve (VO) : 20 h
Heimat 2, l'exode (VO) : 22 h 15
L'extravagant voyage du jeune et prodigieux Spivet : 11 h, 13 h 30, 15 h 40, 17 h 50
La vie d'Adèle : 10 h 20, 13 h 50, 17 h 20, 20 h 50
Le cœur des hommes 3 : 17 h 35, 20 h, 22 h 25
Le majorjormé (VO) : 20 h 45
Les Schtroumpf 2 : 10 h 50, 14 h
Malavita (VO) : 10 h 40, 13 h 25, 17 h 50, 20 h 10, 22 h 30
Moi, moche et méchant 2 : 11 h
Planes : 11 h 10, 13 h 30, 15 h 35
Prisoners (VO) : 16 h 20, 21 h 40
Snowpiercer, le Transperceneige (VO) : 11 h, 14 h 10, 16 h 50, 19 h 30, 22 h 10
Sur le chemin de l'école : 15 h 45
Thor : Le monde des ténébres : 11 h, 13 h 30, 14 h 45, 16 h, 17 h 15, 19 h 45, 22 h 15 ; 3D : 18 h 15, 20 h 45
Un château en Italie : 11 h 05, 13 h 30, 15 h 50, 17 h 50, 22 h 05
Turbo : 10 h 45, 13 h 45, 16 h, 18 h 05
Metropolitan opera « Tosca » : 18 h 55

Vox

La stratégie Ender : 13 h 50, 17 h 50, 20 h 10, 22 h 20
En solitaire : 10 h 40, 16 h 05, 18 h 15, 20 h 15, 22 h 15
Thor : Le monde des ténébres : 2D : 13 h 45, 15 h 40, 17 h 45, 20 h ; 3D : 22 h 20
Snowpiercer, le Transperceneige : 17 h 50, 22 h 10
Blood Ties : 11 h
Gravity : 2D : 11 h, 13 h 50, 22 h 15 ; 3D : 16 h 10, 18 h 05, 20 h 30
Malavita : 15 h 40, 20 h 10
Turbo : 10 h 15, 15 h 50
9 mois ferme : 11 h, 14 h
Planes : 11 h, 16 h

Voir Quand l'erreur informatique brûle les murs de Schaufenster



De courtes phrases, messages de feu brûlées aux murs...

Reynald Drouhin et Sophie Blum écrivent en « feu » les erreurs informatiques, les bugs, les crashes...

Telle une déclaration d'amour naïvement jusqu'au-boutiste, la formule véhiculée l'idée du couple, rappelant les road-movies américains (*Wild at Heart* de David Lynch, *Thelma et Louise* de Ridley Scott, *Bonnie and Clyde* d'Arthur Penn) et leurs dénouements tragiques. L'installation in situ à la galerie Schaufenster pré-

sentera une série de messages d'erreurs informatiques qui, extraits de leur contexte, ne sont pas immédiatement reconnus comme tels. Ces courtes phrases, brûlées aux murs, prennent alors une dimension plus générale et font écho au monde contemporain.

Le projet proposé se construit en duo : l'approche graphique de Sophie Blum, graphiste freelance et directrice artistique à Paris, vient compléter la démarche artistique de Reynald Drouhin, figure reconnue de l'art numérique en France, qui travaille depuis plu-

sieurs années autour des problématiques liées aux réseaux et au vocabulaire numérique, cherchant à les matérialiser et les inscrire dans une spatialité.

Les messages sélectionnés, directement inscrits sur les murs, cohabitent et entrent en résonance pour multiplier leurs interprétations possibles. Les sortir de leur contexte permet de les articuler avec l'actualité. « la crise », et insiste sur le fait que la société ne peut pas faire face à l'ensemble des problèmes actuels : sociaux, économiques, écologiques...

L'inscription est faite par la brûlure du mur, comme marqué au fer rouge. Elle fait référence aux graffs et tags urbains à la bombe mais contient cependant une intensité plus dramatique. L'écriture avec le feu rend compte de l'erreur mais aussi de la réaction qu'elle provoque (révolte, révolution) et symbolise de façon tautologique la destruction, le bug, l'erreur, le crash...

Reynald Drouhin et Sophie Blum, du samedi 9 novembre au mardi 10 décembre, dans la vitrine Schaufenster, quai des Pêcheurs à Sélestat.

Agenda

Animations

BOOFZHEIM. Marche populaire : 5 km, 10 km, 20 km ou 42 km ; salle des fêtes, de 7 h à 14 h.
EICHHOFFEN. Noël au naturel, 32 rue du vignoble, de 14 h à 19 h. Les recettes de la buvette seront reversées à Julian Lorange, infos sur julian-notre-combat.asso-web.com.

GERSTHEIM. Salon des commerçants et artisans du Rhin : exposition, animations et dégustations de produits locaux, salle des fêtes, journée.

MARCKOLSHEIM. Présentation « coup de cœur BD », La Bouillotte, de 11 h à 13 h.

SÉLESTAT. Salon des Auteurs et Artistes d'Alsace, caveau Sainte-Barbe, de 9 h à 18 h. Renseignements au 03.88.82.16.81.

STRASBOURG. Présentation de 4 courts-métrages de Raphaël Rueb et Joseph Guérin en présence de Renate Reissmann, Cinéma Odyssee, de 9 h à 18 h.

STRASBOURG. Salon du livre nature *De la nature du livre*, au Centre d'Initiation à la Nature et à l'Environnement de Bussierre de la Roberstau, à partir de 14 h 30.

STRASBOURG. L'église protestante *St-Pierre-le-jeune et son cloître*, visite conférence, rendez-vous à l'Office de Tourisme, 17 place de la Cathédrale, 14 h 30.

STRASBOURG. Jazzdb festival avec Emilie Lesbos Solo, Médiathèque Olympe de Gougues, 3 rue Kuhn, à 15 h.

Musées

ERSTEIN. Musée Würth, de 11 h à 18 h.

GEISOLSHEIM. Musée du chocolat, Rue du Pont-du-péage, de 10 h à 18 h.

HAUT-KOENIGSBOURG. De 9 h 30 à 12 h et 13 h à 16 h 30.

SCHIRMECK. Memorial de l'Alsace-Moselle, de 10 h à 18 h 30. Fermeture de la caisse à 17 h.

SÉLESTAT. Maison du pain, de 9 h à 12 h 30 et de 14 h à 18 h.

SÉLESTAT. Bibliothèque Humaniste, de 9 h à 12 h et de 14 h à 17 h.

STRASBOURG. Musées alsaciens, archéologique, des arts décoratifs et des beaux-arts (palais Rohan), Tomi Ungerer, zoologique de 12 h à 18 h. Musées d'art moderne et contemporain de 12 h à 19 h. Musée de l'Œuvre Notre-Dame, historique de 10 h à 18 h.

STRASBOURG. Le vaisseau de 10 h à 18 h.

Nouvelles expositions

SÉLESTAT. *D'un monde à l'autre* par Urié graphiste d'Art et Grohens Sculpteur, archives municipales (ancienne Banque de France), du lundi au vendredi de 9 h à 17 h et

Rencontres

STRASBOURG. *Quel bilan pour l'année Wagner 2013 ?* Table ronde, à la médiathèque André Mautraux, à 16 h 30.

Spectacles

BENFELD. *À la monnaie du Pape* par la Cie « Passeurs de Lune », cercle catholique, 20 h. Entrée libre : plateau.

HAGUENAU. *Zéro, histoire d'un nul*, spectacle jeune public par la Cie les Arts Pitres, au Théâtre, à 20 h 30.

OSTWALD. *Hützel*, cabaret spectacle d'humour alsacien en deux actes, à partir de 12 ans, au Centre Sportif et de Loisirs, à 19 h.

SAINTE-CROIX-AUX-MINES. *Apollinaire s'en va l'en guerre - C°* Le Vent en Poupe, Mines d'Artgens, 20 h 30.

STRASBOURG. *Monsieur Bô*, par la Cie Erectus, musique gestuelle, tout public à partir de 5 ans, Kaf-teur, à 14 h.

STRASBOURG. Le vide-grenier du Fight Club, spectacle improvisé autour des objets ramenés le soir même par les spectateurs, Hôtel Cap Europe, à 20 h 30.

Théâtre

ERSTEIN. Pütz Frei en New York - theater alsacien ; Maison des œuvres (salle Saint-Martin). Selon

Jeux

Belote

VILLE. Concours de belote organisé par le club de basket, samedi 9 novembre à la salle d'animation de l'école à 20 h. Accueil des participants dès 19 h. Inscription sur place : 3,0 € par joueur. Renseignements et inscription au 06.76.74.73.02.

MAISONSGOUTTE. Concours de belote, lundi 11 novembre à 14 h chez « Mario ». Inscriptions au 03.88.57.14.97.

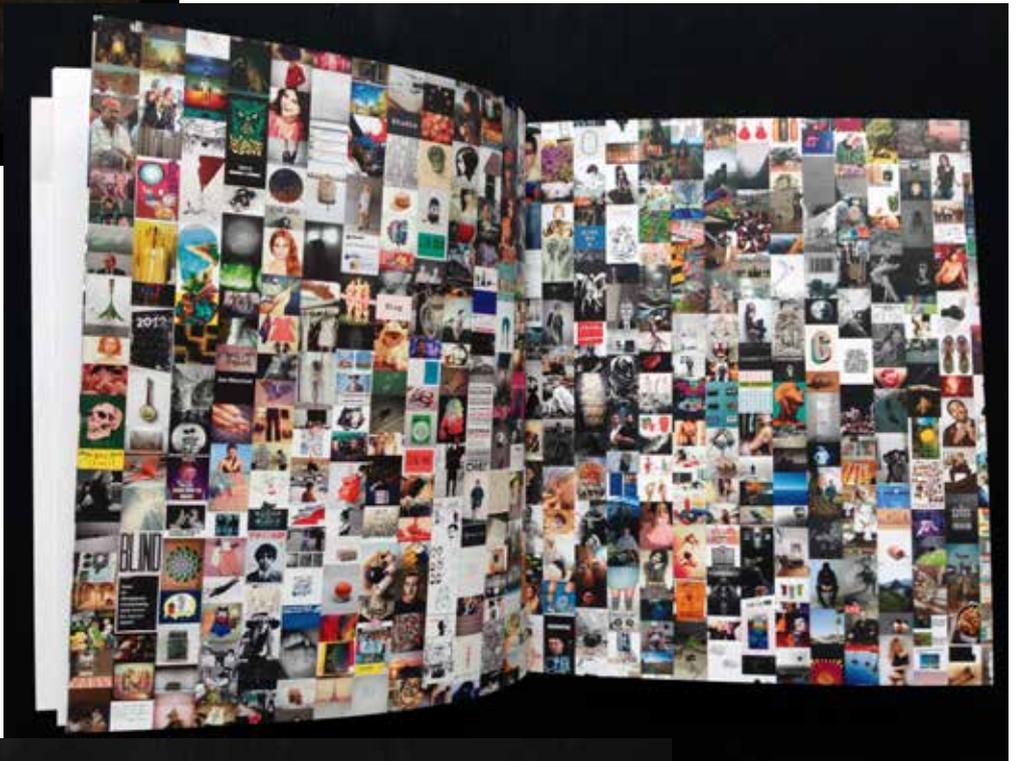
BREITENBACH. Concours de belote par équipe organisée par le FC Breitenbach, lundi 11 novembre à 14 h à la salle des fêtes. Inscriptions au 03.88.57.20.14 au prix de 20 € par équipe.

BINDERHEIM. Tournoi de belote organisé par l'amicale de la Belote du Ried, samedi 16 novembre à 20 h, au chalet des pêcheurs. Réservations au 03.88.85.41.10 ou 06.85.17.36.30.

BALDENHEIM. Tournoi de belote organisé par l'amicale de la belote du Ried, samedi 7 décembre et samedi 8 mars à la salle des fêtes à 20 h 30. Inscriptions de 19 h 30 à 20 h.

SÉLESTAT. Tournoi de belote organisé par l'amicale de la belote du Ried, samedi 14 décembre et samedi 22 février à la salle des fêtes à 20 h 30. Inscriptions de 19 h 30 à 20 h.

MUTTERSCHOLTZ. Tournoi de belote organisé par l'amicale de la belote du Ried, dimanche 26 janvier à la



mcd 
MUSIQUES & CULTURES DIGITALES

#69

décembre - janvier - février 2013

net art

WJ-SPOTS 2

Glitch art
Tactical media
Generative art
Memes
Google art
Media hacking
Pop net art
Software art
Digital folklore
Machinima
Web art
Hacktivism
Code art
Ascii art
Facebook art
Localive media
Telematic art
Network performance
Seaspunk
New Aesthetic

www.digitaleculture.com • édition 13
2012, 224 • 40,00€ • 2012, 2013

WJ-SPOTS *2

REYNALD DROUHIN

www.reynalddrouhin.net



REYNALD DROUHIN
artiste
artiste
(FR)

J'ai étudié les arts plastiques à l'Université Paris 1 (Maîtrise, 1994) et aux Beaux-Arts de Paris (DNSAP et Maître Hypermédia Multimédia, 1998). J'étais un des premiers étudiants à passer mon diplôme avec un projet dématérialisé ("net-art") en 98 avec pour Directeur de recherche Paul-Armand Gette. Aujourd'hui j'intègre dans ma pratique les outils numériques, la photographie, la vidéo, l'installation et la sculpture. Je ne me contente pas d'un espace dédié (celui de l'Internet, d'une surface de projection ou de la spatialité d'une galerie) mais cherche à appréhender différents possibles et à révéler autre chose que le visible, tel un espace parallèle, fantomatique, étrange, ou résultant de données codifiées. Je suis aussi enseignant (multimédia) à l'école des Beaux-Arts de Rennes et membre du collectif incident.net depuis 1996.

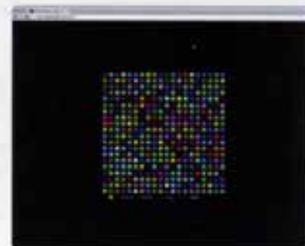
J'ai longtemps été exclusif en ne travaillant que sur Internet, jusqu'en 2002 environ. J'ai fait beaucoup de projets qui existaient exclusivement de par et pour le réseau (tels que *Rhizomes* ou *Des Frags*). Après le projet *Des Frags*, j'ai commencé à réfléchir à la possibilité de traduire le travail sur un autre support (comme des tirages ou des installations) et depuis 10 ans, je l'ai intégré comme un outil à part entière mais aussi comme sujet. Je souhaite faire sortir les projets de l'ordinateur, comme par exemple le projet *Monochrome(s)* (photographies) ou *Cité* (sculpture venant du projet *LPC*). De manière générale, ça fait environ 15 ans que cette forme d'art est parquée dans le "net-art" ou "art numérique". Paul Armand Gette m'avait dit avoir eu à faire face à cet

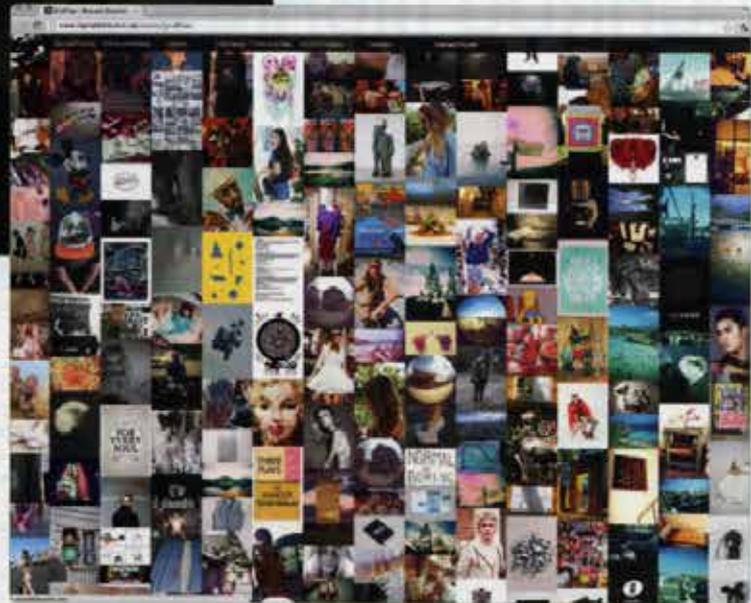
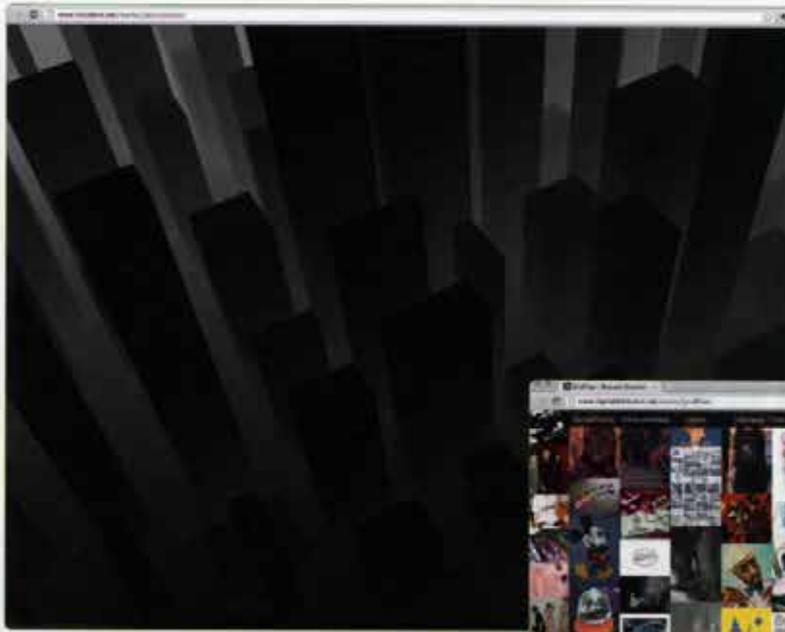
forme de ghetto avec la vidéo et qu'il faudrait 30 ans pour que cette pratique soit admise artistiquement par les institutions. Peut-être nous reste-il alors encore 15 ans à attendre avant que les artistes travaillant avec le numérique ne soit plus étiquetés, interrogés et perçus autrement que comme des artistes plasticiens. Ce sont pourtant simplement des artistes contemporains, utilisant les outils d'aujourd'hui. C'est assez regrettable que l'on se souviennent des œuvres pour leur technicité. Il va falloir longtemps avant que les projets puissent être vus pour leur contenu sans que l'aspect technoïde ne viennent interférer. Les avancées techniques sont pourtant fulgurantes, bien plus rapides qu'à l'apparition de la photographie ou la vidéo. Les réseaux sociaux, les outils (téléphones, tablettes...) offrent mille possibilités et utilisations, interprétations. Ma pratique est un enchaînement : les projets se propagent, se modifient, s'auto-alimentent, se ré-approprient comme un flux continu ponctué d'arrêts (œuvres). C'est une démarche qui me semble être justement une approche très "multimédia" et liée au réseau dans son fonctionnement. Je peux avoir en parallèle des projets très différents mais tout est lié et se mêlera certainement à un moment ou à un autre.

/// Le réseau est amplificateur du réel. Il est parfois parallèle, en différé, mais de plus en plus en temps réel. Son temps est néanmoins différent, on peut s'y arrêter, il peut se rejouer, se ré-interpréter. Mon dernier projet, *GridFlow*, agrège sous forme d'une mosaïque les images d'articles dont les flux RSS sont enregistrés. Le projet donne ainsi à voir une tranche de temps sans début ni fin, tel un

rhizome, et révèle l'humeur du temps ("Zeitgeist") par l'accumulation ou la répétition d'éléments marquants dans l'actualité du net. La fresque subit les assauts des vagues de mises à jour du flux, créant le remous et la perpétuelle recomposition de la grille. Celle-ci, mouvante, semble prendre vie; elle dessine un ruban infini d'images qui se déroule tout au long du mur. La mosaïque telle qu'elle est à présent n'est déjà plus : "carpe diem" permanent, elle est par essence éphémère, par la rapidité d'affichage des images et leur disparition. À tout moment, il est possible de générer une archive grand format, capture d'un instantané de la grille, et de figer ainsi la mosaïque comme un ensemble, la verrouiller entre deux instants.

/// Il n'y a même plus lieu de s'interroger sur le fait que le web soit un territoire à explorer à l'avenir ou à se questionner sur la fusion hybride du monde physique et du "virtuel". C'est une évidence, car cela a largement commencé : le réseau est un prolongement fantomatique de chacun de nous.





////

< www.reynalddrouhin.net/series/gridflow/ >
 < www.incident.net/series/tp/ >
 < www.incident.net/atvns/tp/ >
 < <http://incident.net/> >

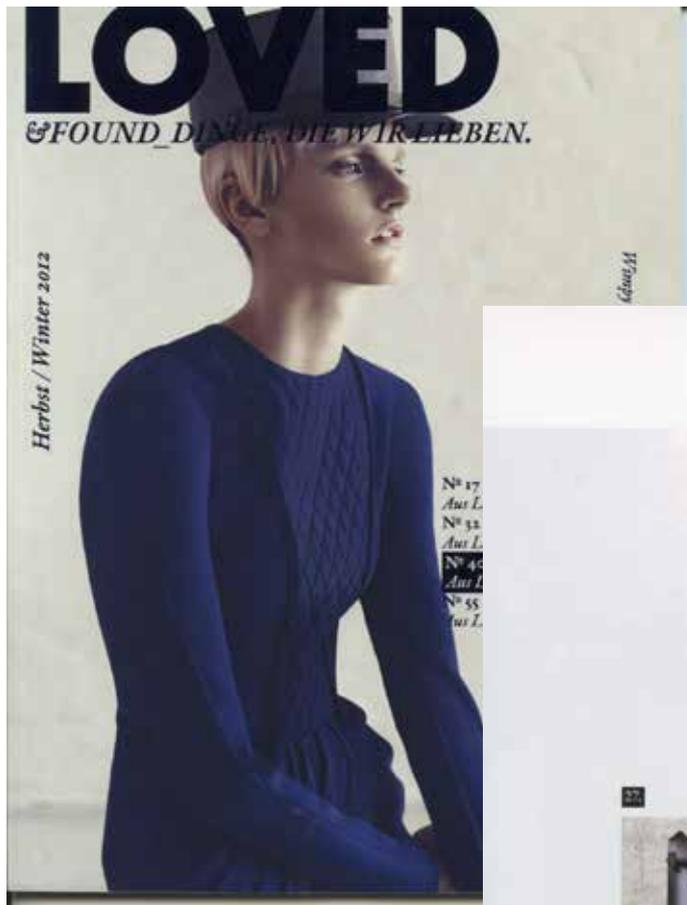
// I studied visual arts at Paris 1 University (bachelor, 1994) and at the National School of Fine Arts in Paris (DNSAP and Hypermedia Multimedia Master, 1998). I was one of the first students to earn a degree with a dematerialized project ("Net art") in 1998, with Paul-Armand Gette as my research director. Today I integrate digital tools, photography, video, installation and sculpture into my work. I search beyond a dedicated space (Internet, projection surface, gallery space) in order to apprehend various possibilities and reveal something other than what is visible, such as a parallel, phantom or strange space, which might have resulted from codified data. I am also a (multimedia) teacher at the School of Fine Arts in Rennes and a member of the collective incident.net since 1996.

// For a long time, up until about 2002, I worked exclusively online. Many of my projects existed exclusively through and for the internet (such as *Rhizomes* and *Des Frags*). After the project *Des Frags*, I started to think about translating this work into other media (like prints or installations), so for the past decade, I have integrated the internet not only as a tool but also as a subject. I want to take the projects out of the computer, for example *Monochrome(s)* (photographs) or *Cité*

(a sculpture that came out of the project *LPC*). Generally speaking, for the past 15 years (this art form has been categorized as "Net art" or "media art", Paul-Armand Gette had told me that he had faced the same kind of ghettoization with video, and that it took 30 years for this practice to be artistically admitted by the institutions. Maybe we will have to wait another 15 years before artists working in digital media are no longer labelled, interrogated and perceived as anything less than visual artists. They are nonetheless contemporary artists, using today's tools. It's too bad that artworks are remembered for their technicity. It will be a while before projects are considered for their content alone, without techno-interference. And yet, technology has been progressing at the speed of light, much faster than at the dawn of photography or video. Social networks, tools (smartphones, tablets...) offer thousands of possibilities, uses, interpretations. My work is a chain of activity: projects are propagated, modified, self-nourished and reappropriated like a continuous flow punctuated by stops (artworks). I consider this approach to be very "multimedia" and linked to the way the internet works. I can have very different parallel projects, but everything is linked and will certainly mix together at some point.

// The internet amplifies reality. Sometimes it's parallel, delayed, but increasingly in real-time. However, its time is different: it can be stopped, replayed, reinterpreted. My last project, *GridFlow*, aggregates images from RSS articles into a mosaic. It shows a slice of time without a beginning or end, like a thizome, revealing the mood of the moment ("Zeitgeist") through the accumulation or repetition of salient elements in current events online. The fresco is assaulted by waves of updated data streams, creating ripples and perpetually recomposing the grid. The moving grid seems to come alive, drawing an infinite ribbon of images that extends the length of the wall. The mosaic as it currently stands is already no more: as a permanent "carpe diem", it is essentially ephemeral, given the speed at which the images display and vanish. At any moment, you can generate a large-scale archive, a freeze-frame of the grid, in order to capture the mosaic as a whole, lock it between two instants.

// There is no longer any point in pondering the fact that the Web is a territory to be explored in the future, or in considering the hybrid fusion of physical and "virtual" worlds. This is now obvious, as the evolution has already begun: the internet is a phantom extension of each one of us.



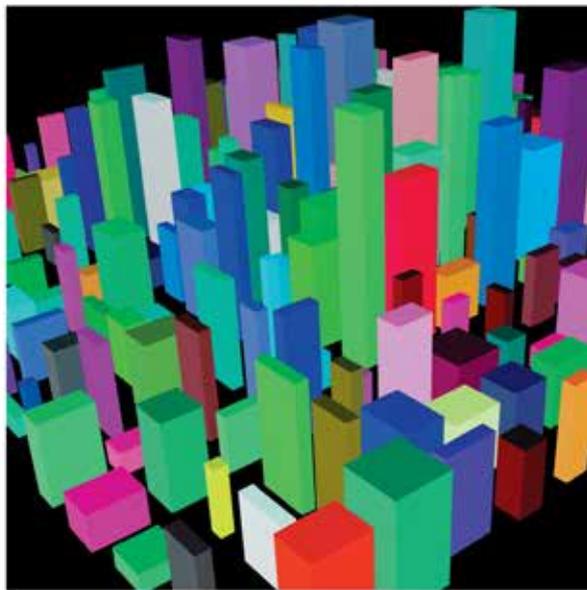
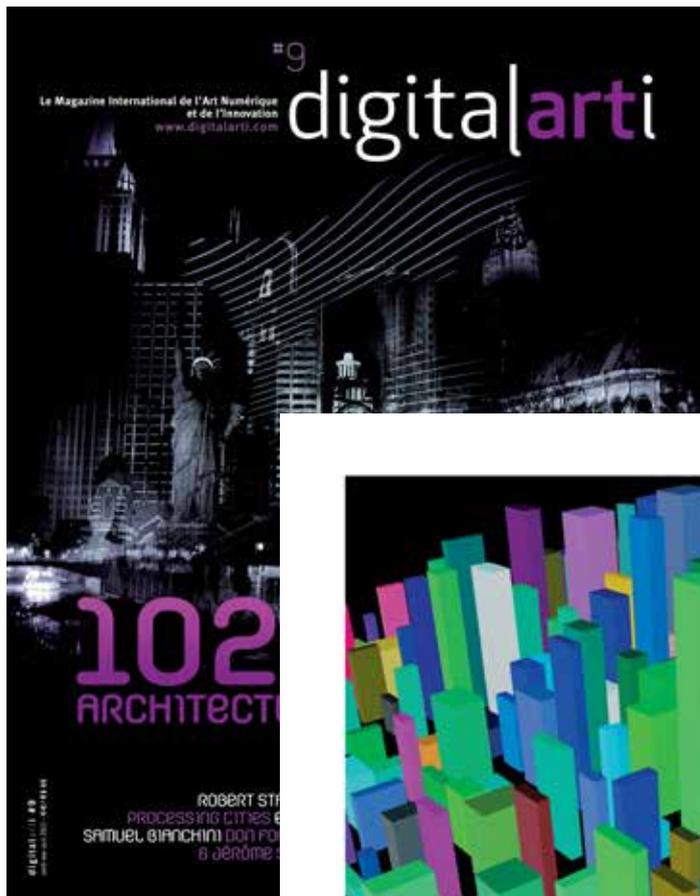
26. Aus Netz gezogen. Omid Qale Navei stammt aus Afghanistan. Mit seinen Eltern floh er vor dem Bürgerkrieg nach Deutschland. Nach Stationen in New York und Kalifornien lebt und arbeitet er heute in Hamburg. In seiner Mode- und Schmuck-Kollektionen verbindet er afghanische Handwerksarbeiten mit europäischer Fashion Progressivität. Für seine aktuelle Kollektion *ARTIFICUM* verarbeitet Omid getragene Kleidung, alte Möbelstücke und Wohnaccessoires zu kontrollierten Upcycling. Die Elemente für seinen handgemachten Schmuck sieht er so wie ein Fischer sein Netz. Hat sich etwas in seinem Blick gefangen, wird es an Bord geholt und weiterverarbeitet. Einige der metallischen Anhänger sind Foodstücke, andere gestalter Omid detail verleiht selber. Wer eines der Unikate besitzen möchte, stimmt Kontakt auf www.diebook.com/detailansicht.aspx.

28. Das Parfum. Zugreifen, Berlin ist nicht Paris. Und alles anders als Grasse. Aber mit es *Fine Tonic Perfum* nahe des Checkpoint Charles gibt, erleben die Gemäulter Europas erste U-Raku-Mief, Karussellringstank und Currywurst-Dunst die Straßen der Stadt im Stern. Darunter Italiener, die sich nach dem Duft von Maria Theresen schmecken lassen, die auf den Geruchspuren von Marlene Dietrich wandeln zwischen. Und Schwaben, die auch in der neuen Stadt das Parfum der alten Liebe nicht vergessen können. Sie alle treffen sich in der wohl schönsten Parfümerie Berlins in der Zimmerstraße 11 und lassen sich mithilfe fachkundiger Parfum-Scouts ihren ganz persönlichen Duft kreieren. Oder besuchen unsere Facebook-Seite und gehören mit etwas Glück zu den zwei Nasen, die ein Parfum von *Fine Tonic* gewinnen. Vielleicht, Tabakrosen, Mäggelchen und viele weitere, beantwortet: www.finetonicperfum.com

27. Nach dem Auto. In Zeiten zunehmender Ressourcenknappheit muss sich auch ein Superheld wie Batman fragen, ob sein massives, spitzwinkliges Batmobil noch zeitgemäß ist. Da der dunkle Ritter aber mit Lucius Fox einen wunderbaren Spitzenspezialisten in seiner Entwicklungsabteilung hat, ist da von auszugehen, dass dieser ihm schon längst ein *Zero Emission Vehicle* zusammengeschraubt hat. Ähnlich wie bei einem neuen iPhone kann man auch beim Batmobil der Zukunft wie der Verifizierung nur spekulieren, wie es aussehen wird und was er kann. Aber mit dem Künstler Reynald Drouhin könnte das Geheimnis um das nächste Fortbewegungsmittel des Plebejusmassens gelütert werden sein. *Motocycle Batmobile* www.reynalddrouhin.net

29. Apokalypse nun. Wer nach einer spirituellen Kinosession, der Weltergang-Epis *Melancholia* von Lars von Trier noch ein paar Marshmallows essen möchte, hat dank Rick Witzig jetzt die perfekte Immunelle. Und damit man die Welt jahrelang offiziell abschlecken kann, hat der gute Rick diese Feuerskulptur aus extra dicken Carbonatstahl gefertigt. *Set the world on fire* oder finde ein *Fire Pic*, das bei den Nachbarn einen nicht ganz so hellischen Eindruck hinterlässt, www.firepic.com

sind von Hotel gefertigt. Und alles in «Made in Germany». Dabei nur eine einzige Fehlleistung zu verfügen, wäre ihnen so einfach. Denn die beiden erlauben sich die Freiheit, genau das zu machen, wovon sie gerade Lust haben. In diesem Winter sind es neugierige *Army Parks*. Finden wir gut, und darum verfolgen wir einen der 30 existierenden Modelle in Orange. Mehr zur Vorbestellung auf unserer Facebook-Seite und kontaktieren Liebe auf www.2-g-n.de



Reynald Drouhin, I. P. C. - Internet Protocol City, 2008.

Il est clair que la ville connectée comporte une stricte interdiction de se suffire à elle-même. Pourtant, entre la ville et celui qui la vit et la consomme, il semble parfois ne plus y avoir de "vraie" communication. En effet, nous sommes passés de la communication comme système d'accord (ou de désaccord) des uns avec les autres vers une communication qui est plutôt de l'ordre de la référence des uns aux autres. Comment nous déplaçons-nous dans cette ville connectée? Labyrinthique, la ville contemporaine n'est plus exclusivement un problème de distance, mais plutôt de sens, voire d'identification et de repérage. Ses dynamiques sont de l'ordre de la référence événementielle, météorologique, géographique et corporelle. Actuellement, des dispositifs de localisation, de cartographies personnalisées, instantanées, nous ouvrent à de nouveaux mondes et à des nouvelles références. Il s'agit de nouvelles portes d'accès à des paysages urbains que la technologie dévoile (ou pas) devant nous avec des dispositifs qui agencent les objets et les désirs dans l'espace. Voilà un territoire où se trouvent des services objectivement nouveaux, intuitivement exploitables, et toujours subjectivement améliorables. C'est là où les images parlent au corps du consommateur, à sa sensibilité et non plus à sa capacité de "résoudre" le(s) problème(s) de communication et de déplacement.

Le consensus que la ville communie avec nous est aujourd'hui loin d'être rationnel. Un autre niveau de lecture est donc nécessaire pour établir des liens entre les producteurs de la ville et ses habitants.

« La ville connectée se construit par le jeu existentiel des autres. »

Pour mieux interagir avec (et dans) la ville, il faut alors comprendre non seulement que c'est une question de réseau et de connectivité, mais aussi il faut prendre en compte que la ville est une énergie, toujours changeante et continuellement en circulation. La communication entre nous et la ville est ainsi une immersion: il faut rentrer d'une façon intime dans le quotidien de nos besoins de connectivité. Or, nous savons déjà depuis longtemps que l'urbain est aussi dans l'intimité de nos foyers. Quand les innovations technologiques nous ont fait changer la cheminée au centre de nos foyers pour une "machine à images" (télévision, ordinateurs, écrans, tablettes, etc.), nous avons, d'une certaine manière, tracé sans le vouloir les linéaments pour une nouvelle sensibilité envers l'urbain. Des questionnements sur le dépassement et l'aliénation, ainsi que

sur l'isolement et le recueillement sont apparus dans nos relations urbaines quotidiennes. Dans ce sens, la vie dans la ville se présente toujours à nous comme le tracé d'une aventure: une aventure "ordinaire", voire "profane", qui se cache dans le jeu des cartographies personnalisées, dans l'échange constant avec l'entourage de la même manière que peut être l'imaginaire touristique et du voyage. Les technologies actuelles ont adapté intimement cette aventure à nos besoins journaliers.

Finalement, la question quotidienne "c'est où?" semble chaque fois plus invasive et plus vertigineuse. En elle, l'identité du correspondant est définie par sa localisation. De cette manière, toutes les cartographies, GPS, systèmes de références interactifs, visions par satellites, photographies panoramiques, et imaginaires de synthèse qui peuplent notre ville individuelle, se transforment en dispositifs portables et transportables d'accompagnement dans nos aventures quotidiennes. Connectées, des aventures instantanées, "prêt-à-porter" voire même numérisées, prennent le devant de la scène de nos expériences urbaines les plus entrainées. La signalétique, par exemple, plus qu'une notice rigoureuse sur l'usage des choses, est plutôt un système de pistes: nous passons de l'interdiction dans nos rapports avec l'image de la ville (protection patrimoniale, muséification, tourisme), à la fascination, l'étrangeté et la transgression intrinsèque de ces mêmes interdictions. Cette intrusion géographique est aussi le partage inconscient de nos intimités. Rêver la ville plutôt que la penser, halluciner les contacts plutôt que les concrétiser: voici finalement, un des leitmotifs de nos logiques urbaines contemporaines. »

REYNALDDROUHIN
ARTICULANT LE VIVANT ET L'INFLUENCÉ

DigitalArti, partenaire de La Revue INFLUENCIA

INFLUENCIA est le Trendmag de l'innovation, des influences, de la communication, du marketing et des media, destiné à tous les curieux et enthousiastes qui désirent faire avancer leur univers qu'il soit privé ou professionnel. Le n°1 est consacré à l'innovation. Pas seulement l'innovation technologique dont économistes, entrepreneurs et politiques ont fait leur mantra. Mais l'innovation comportementale et sociale, et ses usages. L'innovation et le "bien être", ou mieux encore l'innovation et le mieux être. Celle qui transforme le monde mais qui change aussi la vie. La revue INFLUENCIA met aussi en avant DigitalArti comme incubateur artistique.

artpress

AVEC CE NUMÉRO, NOTRE SUPPLÉMENT
DIAGONALES 2

FESTIVAL D'AUTOMNE À PARIS : WALID RAAD RUDOLF STINGEL
QUE VAUT L'ARCHITECTURE FRANÇAISE ? VLADIMIR VELICKOVIC
PHILIPPE FOREST JOSÉ BERGAMÍN MARCELA IACUB CLARO



370

BILINGUAL (FRENCH / ENGLISH)
SEPTEMBRE 2010
FRANCE Métropolitaine 3,50 €

ROMANIAN - ROMÂNIA
BULGARIAN - BULGARIA
CROATIAN - CROAȚIA
SERBIAN - SERBIJA
SLOVAK - SLOVENSKO
SLOVENE - SLOVENIJA
CZECH - ČESKO
POLISH - POLSKA

et desserments. Mais c'est aussi, par le contact et la confrontation, par la conscience exacte des pressions et des résistances, démontrer très précisément la répartition et le jeu des différentes forces.

Didier Arnaudet

Rennes

Ce qui vient

Couvert des Jacobins et divers lieux
30 avril - 18 juillet 2010

La seconde édition de la biennale d'art contemporain de Rennes regroupait une cinquantaine d'artistes sous l'intitulé *Ce qui vient*. La genèse de cette manifestation — une biennale de plus, penseront certains, mais alors à tort — mérite qu'on s'y arrête. Née d'une initiative privée, celle-ci a été suscitée en 2008 par un entrepreneur local, Bruno Caron, gestionnaire du groupe agro-alimentaire Norac, via son association pour le mécénat Art Norac. L'appellation complète donnée à ce nouvel événement, d'emblée soutenu par les pouvoirs publics, est « Ateliers de Rennes-Biennale d'art contemporain ». Pour mieux signifier l'accent mis sur l'activité humaine, les rapports que tissent vie matérielle et art, la synergie entre entreprise et culture.

Ce qui vient : sous cet intitulé à large spectre, Raphaële Jeune, commissaire de l'exposition, s'est proposée d'inventorier comment la création artistique accueille l'avenir, ce qu'elle en formalise et comment, ce qu'elle a à en dire. « *Entre ce qui vient à nous, dont nous projetons les contours par différents moyens, et ce qui vient de nous, nos décisions et nos actions, il existe un espace complexe d'anticipation, de stratégie, d'invention et d'attente nourri par notre imagination, nos désirs et nos peurs* », écrit-elle dans le coffret-catalogue qui accompagne la manifestation. Cet espace, on le pressent, les artistes l'occupent à plein. Au nom de leur libre propension à imaginer. Au nom, encore, de l'impératif de représentation que sous-tend tout geste artistique, un geste volontiers voué à la mise en forme du possible et de l'inédit, et qui, par voie de conséquence, façonne le futur. Au nom, enfin, d'une volonté de désaliénation inhérente à notre culture de l'émancipation, dont l'art est un vecteur essentiel. « *La question centrale, précise Raphaële Jeune, reste celle des conditions de définition de ce meilleur, et des possibilités d'émancipation contre toute tentative d'aliénation de notre libre arbitre.* »

« Poétiser » le futur, en cerner, voire en dessiner les contours. Et devoir choisir, artiste, son camp, entre réalisme froid, configuration volontariste, utopie chantante et dystopie dépri-



« Ce qui vient ». Michel de Broin. « Révolution ». 2010. (Ph. M. de Broin)

mée. Certains, à la manière de Berg-daguer & Péjus, n'envisagent le futur que hautement technologique, et leur travail, comme un mixte de prospective et d'esthétique high tech. D'autres, à l'instar de Renata Poljak, suggèrent que c'est le hasard surtout qui déterminera la face de l'avenir, contre toute velléité de contrôle. Le contrôle déshumanisant, justement, c'est ce qu'un Julien Prévieux, lui, sent venir de toute sa force, sous l'espèce de l'organisation maximale et de cette froide gestion des risques régissant la prospective sur laquelle compagnies d'assurance et de réassurance fondent leur business, que Prévieux indexe de façon suggestive avec ses terrifiants organigrammes mettant en réseau de multiples pouvoirs de contrainte...

Plus que les propositions apocalyptiques, prévaut en fait un regard artistique plutôt kaléidoscopique sur « ce qui vient », appréciation rarement optimiste certes, mais pas forcément noire. La perplexité, surtout, l'emporte. Le futur, on ne saurait dire quels traits il prendra exactement mais gageons qu'il ne sera pas facile (*Cité* de Reynald Drouhin, la sculpture d'une ville de type Manhattan en bois brûlé), vraisemblablement condamné à l'épuisement des ressources et des énergies (Francesco Finizio), à des révoltes désespérées (Claude Lévesque, *Le Réveil de la jeunesse empoisonnée*), à une paranoïa sécuritaire, guerrière ou bureaucratique qu'il illustre bien la proposition du collectif roumain Anonymous, *Safe Places for a Safe Future in Bucharest*, une carte des abris anti-atomiques de la capitale roumaine à laquelle on ne peut accéder qu'après avoir rempli un formulaire officiel aussi absurde qu'incompréhensible... À moins, dans un élan nietzschéen, et indépendamment de nos conditions de vie matérielle à venir, que ce ne soit l'éternel retour du même qui rafle la mise, sur fond de continuité interminable et inamendable de la condition humaine. Ce qu'aura pu laisser sous-entendre,

conçu par le Canadien Michel de Broin, le magnifique escalier métallique intitulé à bon escient *Révolution*, un terme à entendre au sens métaphorique de « tour complet », de même que la Terre réalise sa révolution en un an autour du soleil pour revenir à son point de départ. Cet escalier en spirale à deux entrées, tortueux à souhait ? Doté d'une seule volée, il nous permet de nous élever en gloire à plusieurs mètres au-dessus du sol, mais pour nous y ramener aussitôt.

Paul Ardenne

Nantes

Wifredo Lam

Musée des beaux-arts
29 avril - 29 août 2010

Que Nantes ait été à la fois la cité du tout premier surréalisme et celle de la traite négrière, que sa mémoire soit faite de ces deux histoires contradictoires — la poésie, l'esclavage — fournissent certainement le prétexte culturel nécessaire pour que le musée des beaux-arts de la ville y consacre, sous le double signe des Caraïbes et des avant-gardes, une rétrospective à Wifredo Lam (catalogue aux éditions Fage), peintre cubain, de père chinois et de mère métisse, dont l'œuvre suscita l'enthousiasme de Breton, Leiris, Césaire et tant d'autres. Lam a tout ce qu'il faut pour faire l'affaire s'il s'agit de rendre hommage à une icône de la négritude, du métissage et des valeurs de progrès, d'ouverture dont l'art authentique est quelquefois capable. D'ailleurs, il n'est pas indifférent, par exemple, qu'un peintre puisse définir un tableau comme « *une proposition générale, démocratique* », « *faite aux autres* ». Pourtant, un tel prétexte apparaît vite comme superflu tant l'œuvre parle pour elle-même de manière souveraine sans se réduire à aucune des significations édifiantes qu'on pourrait lui prêter. Et toute l'intelligence de l'exposition conçue par Blainie Cha-

vanne et grande ré-
de siècle-
réfutable
tion. L'œu-
réduction
le pittore
mondial c-
rait l'artist
l'équivalen-
cubaine p-
chachact
toutes m-
pays, ma-
prit des i-
des Noirs
cheval de
gures hal-
prendre,
exploiteu-
Il est facil-
œuvre et
rencontre
Nord et l-
et le Vieu-
surgies c-
dans le c-
la modern-
Picasso d-
si proche
adopté c-
contestab-
traction à
certaines
vantage c-
son œuvi-
saire, a l'a-
dez-vous
tout scrup-
réalisme,
mentaire
magnifiq-
Terrible :
monstre,
La pluie,
pent, la p-



Wifredo Lam
Grande ju-
pier marou-
(Coll. Mnar)

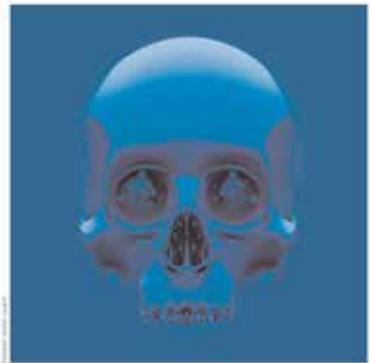
art médias III
avec Dominique Meloni

Tendances d'un art d'aujourd'hui

Les années 2000 se sont déroulées sans que l'on ait vu se dessiner quelque mouvement artistique que ce soit. Les critiques se sont tus, remplacés progressivement par des commissaires d'exposition et autres directeurs artistiques de festival. Mais il est pourtant quelques pratiques ou tendances identifiables aujourd'hui.

L'après-photographique

La pratique de la photographie est essentielle dans le travail de Christophe Luureau comme en est évidence l'usage des matrices. L'artiste se souvient également du temps investi à devenir des documents - content pour moi-même les appréhender les assembler - dans la salle d'aulonnie de l'École des beaux-arts de Paris. C'est les cinq mètres de sa série des "débats" qui s'ajoutent à la photographie, si ce n'est leur brillance, leur présence. L'artiste les a réalisés presque instantanément, de la réception des textures qui leur confèrent une certaine "photogénie", au point qu'il est des spectateurs dans le public, qui aimeraient connaître les origines originales. Peut-être même pour Christophe Luureau, en tant que créateur, dont les photographies seraient toutes prévues. Le rouge "lumineux" de l'une de ses séries nous rappelle que les objets manufacturés eux-mêmes sont peints, comme annoncés par leurs représentations. Et n'est-ce pas le rôle des images, en particulier, que de modifier un devenir par la représentation, de manière que pour nous inciter à redoubler l'importance d'une telle existence ?



Christophe Luureau, "débats", 2009

Corps et data

L'usage des dispositifs de capture, en art, n'est pas nouveau, mais force est de reconnaître qu'il se voit être nettement répandu ces dix dernières années, car plus amples et moins onéreux. On l'installe dans diverses vitrines consacrées de Samuel Bianchi. Varié et autour de ce type de technologie. Elle se présente sous la forme d'un mur de centaines de milliers de petits écrans à affichage digital. Sans public, les valeurs sont toutes installées à 1999, mais elles varient dès lors que l'on se dirige la présence de visiteurs. Certains découvrent alors les empreintes, en outre, de leur corps, en mouvement quand les connecteurs affichent la distance qui les sépare de l'écran. Une redondance entre autres des traces numériques que nous laissons derrière nous, tant dans l'espace réel que dans celui virtuel des réseaux. Plus ce dispositif est assis le bémolage du nécessaire rapprochement entre le monde de la création et celui de la recherche car il est assis de la collaboration de l'artiste avec deux laboratoires. L'un est privé, Orange Labs, l'autre public, le C2S, l'Observatoire de données et de réseaux. C'est notamment à la suite du récent ouvrage Recherche & Création dirigé par l'artiste chercheur Samuel Bianchi.



Samuel Bianchi, "Valeurs moyennes", 2006

Un monde global

Internet, en seulement quelques décennies, a modifié notre perception du monde, sans à cet égard que des artistes, à l'instar de Maurice Benayou, s'en soient saisis. Son œuvre interactive intitulée "360 Mavig" se présente telle une planète que l'on aurait solitaire. Mais les apogées colorées de jaune, de rouge ou de noir correspondent à des émotions humaines plutôt qu'à des réelles géologiques de la surface terrestre. On perçoit, en la touchant, les vibrations d'une machine, rien de ce au corps qui l'entoure. Mais nos sens, déclenchés aux apparitions des données tactiles vidéo, nous font redoubler à la lecture de ces cartographies des émotions humaines d'un moment. Car il s'agit bien de données qui sont exprimées par des mots comme "Nervous", "Tactile" ou "Amused" et dont les associations avec des noms de sites du globe ont été agencées via le Web. Cette photographie, cette sculpture témoignent d'un instant précis, celui de sa capture. Telle une photographie, elle contient aussi la part d'histoire, ou l'on devine le continent que révèle sa quasi-absence d'Alaska, que l'artiste compare à "un immense troupeau dans un territoire même pas les deux tiers définies".

Maurice Benayou, "360 Mavig", 2008

Reynald Drouhin, p. 100

- Adresses Web**
- Martin Le Chevalier
www.martinlechevalier.com
 - Reynald Drouhin
www.reynalddrouhin.com/rdm/
 - Samuel Bianchi
www.samuelbianchi.com
 - Christophe Luureau
www.christopheluureau.com
 - Maurice Benayou
www.mauricebenayou.com



Visu artificielle

En tant même de la série des "Pixel Flowers" de Miguel Chevalier, les origines algorithmiques de ses fleurs colorées à la taille d'un mètre. Elles nous "regardent" et suivent les mouvements de nos déplacements dans l'espace car il est assis question, et de la relation du corps à l'écran. Elles émergent, poussent et meurent sans que l'on ne puisse rien y faire. Leur existence est programmée, mais elles sont totalement autonomes et sensibles aux émotions. Elles, dans l'espace vidéo, leurs petits colorés, constitués de pixels en trois dimensions, opaques ou transparents, vont de cesse de déconstruire leur grille artificielle. Pourtant, les mouvements qui les animent, leur insufflent littéralement vie. L'artiste en a "imprimé" quelques-uns, en trois dimensions, et les images, une fois encore, ont permis l'existence des objets. Ainsi cristallisés, sont perdus, soulevés, transparents et, inévitablement, ils sont déchargés comparables à des données, sans être évités de leur milieu naturel, sans de disparaître d'elles-mêmes, selon les règles inhérentes aux algorithmes génétiques prédictifs par l'artiste.

Miguel Chevalier, "Pixel Flowers", 2008
Léa et Cyril Henry

Carte en réseau

Nos machines, lorsque nous nous connectons à Internet, sont identifiables via leur adresse IP, une suite de chiffres unique sur le réseau mondial. Reynald Drouhin a conçu une application qui convertit ces adresses en objets de couleurs faisant visuellement référence à l'art du monochromisme. Plus précisément, dans la nuance qui nous représente au moment où nous accédons à l'adresse en ligne IP Monochromisme. Cette œuvre nous connecte dans les assembleurs sous la forme de nuances comparables à la palette de 1624 couleurs de Gerhard Richter. Chacun d'entre nous participe ainsi à la constitution d'une base de données artistique pluriennale. Plus, cette œuvre nous aide à être identifiables comme les portraits d'un monde. Il y a, dans les légendes informatives qui accompagnent nos petites cartes colorées, le nombre de nos visites et rien ne nous empêche de sauvegarder la page Web qui nous nous rendant sur IP Monochromisme, nous sommes tous, potentiellement, à deux, visiteur et collectionneur.

Reynald Drouhin, "IP Monochromisme", 2006



Supplément à L'Info Métropole n°190
N°56 - Mai 2010

sortir

dans l'agglomération rennaise

événement **Jorge Semprun aux Champs Libres** | regards croisés **Ce qui vient : le jour et l'inuit** | agenda **Pour ne rien manquer**

coming soon

LES ATELIERS DE RENNES

Art contemporain Art comptant pour tous

événement exposition

Art contemporain, art comptant pour tous

À L'IMAGE DES 33 000 NOMS DE FAMILLE RENNAIS GRAVÉS SUR LE SOL DU COUVENT DES JACOBINS PAR LES ARTISTES DE SOCIÉTÉ RÉALISTE, LA 2^E ÉDITION DES ATELIERS DE RENNES-BIENNALE D'ART CONTEMPORAIN ENTEND PLUS QUE JAMAIS S'ADRESSER À CHACUN D'ENTRE NOUS. CINQUANTE ŒUVRES, DONT 30 CRÉATIONS, À DÉCOUVRIR JUSQU'AU MOIS DE JUILLET. ET VOUS, Y SÉRÉZ-VOUS ?



Des noms qui surgissent, là, sous nos yeux. Ou plutôt sous nos pieds. Ces patronymes rennaissais peignent le sol du couvent des Jacobins. On les croit gravés pour l'éternité, mais l'œuvre du collectif Société Réaliste est éphémère. Ce qui vient l'emportera, à savoir le futur ouest des congères amené à remblayer l'ancienne congrégation. Liste électronique ou mémorial sépiolaire, ces noms déroulent le long parchemin de l'histoire rennaise. Propos, bien d'ici ou venus d'ailleurs, avec ou sans particule de noblesse, ils cimentent sur le béton de la chapelle un désir commun. Et vous, y êtes-vous ? Voir page 8. Les côtés les plus simples sont souvent les meilleurs, y compris littéraires.

tout en matière d'art. L'art contemporain comptant pour tous, c'est-à-dire s'adressant à chacun de nous, belle ou du tout son état. Pour Raphaëlle Jeune, qui rendra son royaume de commissaire d'exposition à l'issue de cette seconde édition, "l'accessibilité est une des raisons d'être de la biennale, pour moi comme pour Bruno Caron, le maître de la manifestation. J'ai toujours été et ne suis intéressée que par les formes d'art en prise avec le réel". Et puis, y'a-t-il plus au cœur de nos préoccupations quotidiennes que la notion de travail servant de fil conducteur à ce grand rendez-vous culturel ?

InCONTOURnable

Farmi les 50 œuvres éditées 30 créées pour l'occasion présentées dans le cadre de cette seconde édition consacrée à Ce qui vient, six d'entre elles sortent d'ailleurs le fruit d'un projet SouCéEs, c'est-à-dire le résultat d'espionnages menés dans le monde des entreprises. Les salariés y sont la cheville ouvrière d'un processus artistique ouvert en permanence à la discussion et à la rencontre. Détenteur d'une de ces cartes de Sétour de

recherche, de création et d'entreprise, la Rennaise Catherine Comte est allée au centre de relations clients de Canal plus s'intéresser à la question du repos, ce temps consacré précédant et préparant l'action. Difficile en clair lors de la Biennale, son œuvre est pourtant le résultat d'un long et complexe processus d'échanges, de détours et d'allers-retours. Ici plus qu'ailleurs dans l'univers de l'art, l'empirique compte-tout. Incontournable. Cécile Coutbot envisageait quant à lui de faire sortir un vélo des chaînes de production de l'entreprise Sulky Burel, jusqu'au plus spécialisée dans les semences agricoles que dans les machines à monter les côtes. Mais le projet a défilé, preuve supplémentaire s'il en est que le facteur humain est le prépondérant. "Certains seront sans doute perturbés par l'absence de peinture dans une biennale d'art contemporain, note Raphaëlle Jeune. Les artistes travaillent au présent, et même s'ils ne prévoient pas l'avenir, nombre d'entre eux attendent des années, voire des siècles, avant d'être reconnus." Évoquant les très nombreuses actions menées en direction des publics, la commissaire ajoute : "Le gros pro-

coming soon

blème de la médiation, c'est de surplomber les bénéfices par rapport à l'histoire de l'art. Actuellement et de désaccorder les œuvres. Leur sens est généralement multiple, légèrement ouvert à la compréhension. Ce reste est une question de clés." Pour pouvoir ouvrir les portes de l'art, les visiteurs pourront s'ils le désirent se reporter aux notes d'intentions accompagnant les œuvres exposées, et nous éclairant sur la démarche de l'artiste. Ou s'ils préfèrent, laisser parler la spontanéité en plongeant les yeux fermés dans le grand bain des sens.

Prométhée moi

Surmont l'horizon de la biennale, Raphaëlle Jeune prend l'exemple de ces photographies de ciel bleu prises par Didier Coutbot, une réelle invitation à surmonter l'horizon de son nouveau projet. "Le ciel renvoie immédiatement à des tas de choses à notre imaginaire. C'est le lieu de l'espoir, de la bonne étoile, mais aussi celui de la menace. Le lieu divin, ou celui de l'expansion de l'homme. Le lieu du futur, le théâtre habituel de la science-fiction." Bien révisé en revanche, les effets de lance flèche travaillant sur les détails l'usage de la technologie, l'imperfection inhérente à l'espace humain. Des arabesques de lumière nous rappellent que si le ciel est une création divine, "c'est aussi une conception culturelle". Pesée à même le sol pour provoquer le vertige des sens, l'œuvre surposée de Didier Coutbot illustre à coup sûr l'exposition. Si le couvent des Jacobins fait battre le cœur de la biennale, les visiteurs pourront également aller chercher l'art contemporain dans sept centres culturels de la ville ICNé, Triangle, galerie Wéronicé, centre culturel Colombier... Ou le rencontrer au hasard d'une simple balade dans l'espace pu-



1 Reynald Drouhin, Cilo (2008), bois brûlé et socle en Plexiglas, 79 x 79 x 155. Courtesy de l'artiste.
2 Aggeliki, The posthumous and as physical prolongation (2010).
3 Barking dogs united, Skacelfloor (2008), installation au sol.
4 Michel de Broin, Révolutions (2010). Courtesy de l'artiste.

CE QUI VIENT : JEU OUVERT OU GAME OVER ?

Le temps qui s'accroît, notre maison la terre qui rapetisse... Difficile, aujourd'hui, de ne pas être acteur du monde en marche. Créée en 2008 à l'initiative du groupe agroalimentaire Novac, les Ateliers de Rennes sont à ce jour la seule biennale européenne à mettre l'économie au cœur de l'art. Après Valeurs croisées il y a deux ans, la seconde édition invite 50 artistes internationaux, et à travers eux le public, à réfléchir à Ce qui vient.

Plus qu'une vision de notre avenir, ce sont ses interactions avec notre présent qui sont ici mises en perspective. Les points d'un de qui s'effacent, grande entreprise d'abolition du hasard de David Sakula (La direction des coïncidences. Le Promis par - parc à bétail ou d'attraction) - révisé par François Finice dans le cadre de son projet SouCéEs au sein de l'entreprise Larmotte Immobilier. La Fête de la fin du monde, film de Mauro Carquero et :

vous, comment utiliseriez-vous vos derniers minutes ? L'am biceps projet mené au Crédit mutuel par Gildès + Sennely et consistant à inventer une valeur climat, une bourse du temps qu'il fait, enfin. Quel est le prix du réchauffement climatique en euros-degrés ? Sous un ciel dégoûté ou ouvert. Ce qui vient est donc très ouvert, même si l'on n'a le game over...



BIENNALE

CE QUI VIENT

COUVENT DES JACOBINS, RENNES

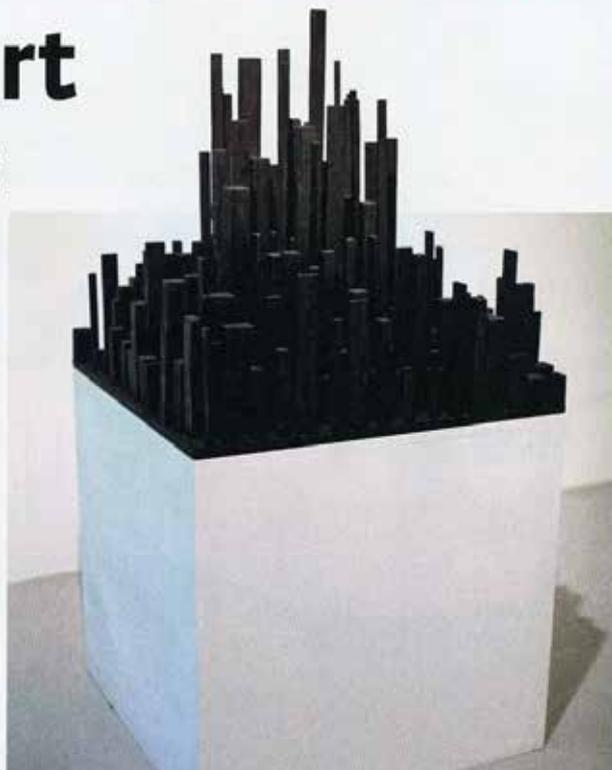
DU 30 AVRIL AU 18 JUILLET

LES ATELIERS DE RENNES

Quand l'art interroge le futur

Oubliez les boules de cristal ! À Rennes, les artistes donnent leur vision de « Ce qui vient ».

Au cœur de Rennes, à l'entrée du couvent des Jacobins, une phrase au néon *Coming soon*, écrite en lettres gothiques par l'artiste français Pierre Bismuth, vous interpelle. Promesse d'un avenir radieux ? Avertissement avant le cataclysme ? À vous de trancher... Pour sa deuxième édition, la Biennale d'art contemporain Les Ateliers de Rennes a invité une cinquantaine d'artistes internationaux à interroger notre rapport à l'avenir, tantôt inquiétant, tantôt onirique, autour d'un thème : « Ce qui vient ». Des diseuses de bonne aventure, les artistes ? Non, bien sûr. Mais avec leur sensibilité particulière, ils ont leur mot à dire sur le futur que nous construisons à l'heure de la mondialisation et du primat de l'économie. D'ailleurs, les Ateliers ont choisi d'aborder la création contemporaine en mettant en scène ses liens avec le monde de l'entreprise et de l'économie. « Une occasion unique pour l'industrie de s'engager dans une quête de sens, et pour l'art de se confronter à ce qui, en théorie, lui est le plus opposé : un fonctionnement avec des contraintes de gestion », explique Raphaëlle Jeune, commissaire de l'événement. Certains artistes sont même allés créer leurs œuvres... à sein d'entreprises. Pendant ce « Séjour de recherche et de création en entreprise » (programme SouRCEs) de quelques semaines, ils ont interagi avec les salariés, autour des questions du risque ou du rêve. ■ **MARIE ZAWISZA**



REYNALD DROUHIN, CITÉ, 2008, BOIS BRÛLÉ ET SOCLE EN PLEXIGLASS, 79 x 79 x 158 CM.

La montée de la violence ?

Que dit l'œuvre ? Une cité en bois brûlé, voilà qui est inquiétant... « Cette sculpture exprime l'avenir de nos banlieues. On a construit des agglomérations qui ne sont pas faites pour l'homme. Comme en augurent les émeutes de 2005, elles sont vouées à la catastrophe », observe l'artiste. Pour réaliser cette sorte de mégapole futuriste et apocalyptique - le contraire d'une utopie -, il a collecté sur un site Internet les adresses IP (code spécifique de chaque ordinateur) des personnes connectées. Grâce à un logiciel, il a attribué à chaque groupe de chiffres des dimensions (longueur, largeur, hauteur), qui sont devenues celles des immeubles

de sa ville imaginaire. « Les personnes qui en quelque sorte constituent cette cité sont devenues des numéros. En y mettant le feu, j'ai voulu montrer le drame qui se produit quand on déshumanise les gens », commente Reynald Drouhin.

Qui est l'artiste ? Il a grandi lui-même en banlieue parisienne, à Vitry, « au milieu des immeubles qui ressemblent à des cages à lapins et des voitures qui brûlent ». Dans les années 1990, ce Français aujourd'hui âgé de 41 ans s'est passionné pour les débuts d'Internet et le caractère éphémère des œuvres qu'il y créait. Actuellement, Reynald Drouhin enseigne la création multimédia à l'école des Beaux-Arts de Rennes.

ART & INTERNET IMAGES

IMAGES MISES AU NET

arts et médiacultures numériques

En engageant une expérience doublement perceptive et manipulatoire, Internet transforme la relation aux images. L'implication du regardeur y est un impératif : elle est mise en scène dans des dispositifs interactifs ; elle fait l'objet de stratégies artistiques de fidélisation ; elle engendre, enfin, différents rituels et contrats de réception propres à l'art numérique.

Le public doit lui-même mobiliser différentes stratégies d'action sur l'image. Intervient alors pour l'image numérique la nécessité d'un équivalent de ce qu'est en musique l'interprétation entendue au sens de la pratique entraînée et assidue. Cette mise au Net des images engendre des formes d'attachement encore spécifiques au Net-art et à l'art numérique mais plus largement révélatrices de nouveaux paradigmes médiatiques.

Les images à l'épreuve du numérique
À l'interface du cinéma interactif, des jeux vidéos et de l'Internet, un nombre croissant d'artistes proposent de réinventer les mises en scène et les modes de relations aux images. L'image numérique interactive n'y fixe plus la réalité : elle donne à vivre autant qu'à voir des environnements partagés. Générée synthétiquement ou numérisée, l'image y est en effet augmentée d'emplois jusque-là inédits. L'interactivité introduite dans et par l'image informatique promeut des dispositifs artistiques en même temps qu'elle permet des possibilités d'échanges communicationnels et d'actions concrètes pour le public : l'image peut y être actée, elle se donne désormais autant à voir qu'à performer. Permeable et parfois même altérable, elle y gagne une profondeur. Cette image numérique, appareillée et augmentée d'une dimension opératoire, s'offre à des expérimentations artistiques et à des pratiques médiatiques très diversifiées.

Le projet intitulé *Des Frags* par Reynald Drouhin apparaît exemplaire de ce que, dans ce contexte, l'œuvre et l'image ne se donnent plus comme des entités ontologiques "déjà-là". *Des Frags* propose

au contraire un dispositif médiatique peut par et avec Internet, qui ne peut exister et se déployer ailleurs que sur la toile, tant il joue des dimensions de dispersion et d'évolutivité propre au réseau. Ce dispositif suppose de réunir des éléments préexistants sur le web — des images fixes — pour composer une image mosaïque. Chaque internaute est invité à sélectionner sur Internet ou dans ses propres archives une première image fixe. Cette image "matrice" va composer la trame sur laquelle viendront s'afficher d'autres images récupérées sur le web. À l'aide d'un moteur de recherche mis à sa disposition, l'internaute est en effet appelé, à partir de deux ou trois mots clés, à collecter sur le Net un grand nombre d'autres images viendront se coller — telles des vignettes — sur l'image mosaïque finale. L'œuvre résulte ainsi du piratage et du partage d'images reprises et décontextualisées de leur contexte initial.

Training Center de Samuel Bianchini (re)met en œuvre l'image télévisuelle d'un match de football. D'abord à l'écran, cette image pouvait être activée à l'aide d'une souris qui permettait de pointer le curseur sur le ballon pour pouvoir se saisir de celui-ci et cliquer. Le curseur prend alors l'apparence d'une petite main et cliquer sur la souris anime l'image. Mais, plutôt que de pouvoir normalement, l'image se déplacer autour du ballon et du joueur, évoluant à l'écran selon les mouvements du ballon emmené par le spectateur. Dans ce contexte, le spectateur entraîne l'image et les footballeurs autant qu'il s'entraîne lui-même à l'image pour en comprendre le fon-



À L'ORDRE :
Jean-Paul Fournier, Olivier Auber, Art et Internet, Les Nouvelles Éditions.

ctionnement et la manipuler. Lorsqu'il arrive de bouger, tout en maintenant le ballon, apparaissent plus clairement les principes des activités mises en jeu : seuls l'image et les footballeurs s'animent alors que le ballon reste fixe, dans une position choisie par le spectateur, celle-là même qu'il peut faire évoluer à l'écran. L'objet de l'échange, le ballon, a été intercepté "à la main" pour devenir le centre d'une négociation. En déplaçant en partie le centre spatial et temporel de l'événement médiatique vers un spectateur singulier, la situation met en scène un rapport de forces emblématique entre le cours de ce qui a eu lieu et la façon dont le match peut être rejoué, entre un événement médiatique collectif diffusé pour être simultanément partagé et la reprise en main individuelle du média.

Sur le réseau Internet, l'image peut en outre devenir un environnement partagé, à l'instar de Mouchette, qui adopte



Les images entre interface et programme d'action

L'interface informatique joue ici un rôle clé du fait du dialogue qu'elle installe entre l'œuvre d'art, l'artiste et un public dont on attend qu'il participe désormais activement au processus créatif. La médiation d'une interface tangible, comme preuve de l'installation artistique et comme cadrage de l'épreuve du public, occupe un rôle prépondérant sur la mise en œuvre de cette relation. L'interface utilisateur y est en effet mobilisée pour concevoir, véhiculer et agir une œuvre dont la carrière idéale suppose précisément que certains de ses fragments puissent demeurer potentiels ou "à faire". En ce sens, la double fonction de l'interface est de fournir une représentation perceptible de la profondeur de l'œuvre conçue par l'auteur, dans l'objectif de former, en second lieu, un théâtre d'opérations pour ses utilisateurs.

Les évolutions contemporaines de la recherche et de la création artistique conduisent à délaisser l'image d'art conçue comme un objet achevé et unique, au profit de propositions artistiques qui prennent davantage la forme de processus ou d'expériences partagées avec le public. *Envay interface*, logicielle et visuelle à la fois, s'y trouve partagée entre une esthétique et une opérationnalité. Elle compose l'outil, l'objet et le (mi)lieu socio-technique au sein duquel pourront simultanément s'écrire le projet artistique, se déployer la part visible de l'œuvre, et s'inscrire la réception active du public. L'internaute regardeur développe également des prises actives sur l'image et sur l'œuvre qu'il pourra déjouer ou rejouer. Potentielle, celle-ci n'est ainsi visible qu'actualisée, ou pour employer le langage des initiés : performée. Et au cours de ce processus synchrone, l'œuvre, agie conjointement par le programme (la machine) et les acteurs du processus interactif, se voit ainsi augmentée de nouvelles fonctionnalités. Elle incarne tout à la fois le support, le média et l'environnement où se déploient les interactivités et interactions qui tissent les relations entre acteurs impliqués dans le processus créatif.

Des Frags / L'Original du Réseau OR-Shul

reçoissent en temps réel aux actions des visiteurs. Ces images "en puissance" deviennent le théâtre d'opérations distribuées entre l'artiste, le programme et le public. Portée par des duos artistes/informaticiens qui expérimentent une forme de cinéma interactif pour Internet, l'interactivité donne au public la possibilité d'altérer la linéarité du film. Le Net-art s'attache ainsi à l'invention de nouvelles modalités de co-création d'une image collective. À l'instar du dispositif pionnier de l'artiste ingénieur Olivier Auber, le *Générateur Potentiel*, ces œuvres consistent aux évolutions récentes des technologies de la mobilité (téléphone portable, Palm Pilot, GPS, etc.) de nouveaux scénarios d'usage. Dans l'espace urbain, par exemple, les artistes créent des installations qui reposent sur l'intervention du public comme lors de la Nuit Blanche courant octobre 2004 à Paris, ou il était possible de jouer à Tetris sur la façade de la Bibliothèque Nationale de France. La tour T2 ayant été transformée en un écran géant (20x36 pixels sur une surface de 3370 m²) utilisant l'éclairage des fenêtres. Les appels téléphoniques et l'envoi de SMS avaient un impact créatif sur l'éclairage lumineux de la façade [cf. Chaos Computer Club, *Bloktstyles*].

Les images du Net-art tendent enfin à s'inscrire dans des objets physiques. À l'instar des dispositifs de Douglas Eddie Stanley, qui exploitent depuis de nombreuses années les formes expérimentales d'un cinéma transformé, qu'il qualifie de cinéma interactif, générique ou algorithmique. Sa pièce majeure — *Conscience* — questionne les possibilités de narration et les modes d'expérience propres à l'image programmée. Ce dispositif articule un logiciel de narration interactive et générative et un dispositif physique d'interaction avec l'image. Il s'agit d'une *hypercube* qui, en défiant les lois de la projection cinématographique, propose un écran horizontal sur lequel le public peut manipuler et expérimenter différents récits et images. Selon l'artiste, le choix des images, c'est-à-dire la narration, vient de l'interaction entre la main (du regardeur) et le programme. Même sans interaction, le programme de vie artificielle fait apparaître et disparaître les images selon des règles comportementales qui répondent aux manipulations du public. Cette indépendance des deux systèmes de vie — de la main du manipulateur et du système de vie artificielle qui pousse autour — permet d'assurer l'histoire devant n'importe quel type d'interaction.

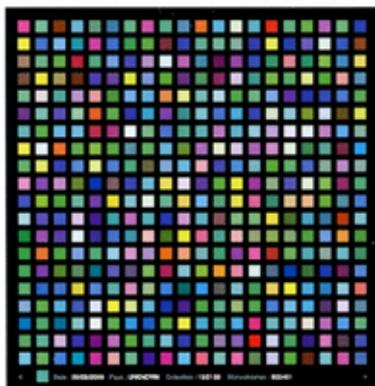
• D'INFO :
http://artscubeau.fr/
http://www.jmg.fr/003

JEAN-PAUL FOURNIER
1 BOULEVARD SAINT-JACQUES 75004 PARIS
01 42 34 42 42 - FAX 01 42 34 42 43
ARTISTE COLLABORATEUR DU FRAPPA
ET DES ARTS VISUELS

REYNALD DROUHIN ART NUMÉRIQUE

GHOST WALK

Reynald Drouhin fait partie de cette génération d'artistes formés en école d'art et à l'université. Qui ne connaît pas sa réappropriation de *L'Origine du Monde* de Gustave Courbet, en 2001, lorsqu'il "défragmentait l'Internet par l'image" en utilisant la puissance des moteurs de recherche. Il a émergé sur la scène artistique durant la fin des années quatre-vingt dix. On le qualifiait alors de Net Artist. Mais c'est un artiste résolument pluridisciplinaire que la galerie Numeriscausa expose aujourd'hui sous l'intitulé *Ghost Walk*.



IP Monochrome
2006,
site internet.

Keyword [monochrome]

C'est en utilisant le mot clé "Monochrome" que Reynald Drouhin, en 2005, crée des images rouges, vertes ou bleues en assemblant une multitude de visuels dont les noms d'indexation, sur internet, indiquent aux moteurs de recherches leurs qualités chromatiques. Extirpé de son contexte, le "Keyword" Monochrome est représenté par la lumière blanche qui le définit en même temps. On pense alors inévitablement à Joseph Kosuth évoquant simultanément une chaise par sa définition textuelle, sa représentation photographique et enfin sa monstration.

IP Monochrome

Reynald Drouhin offre à toute personne se connectant au site "IP Monochrome" le carré de couleur seul qui correspond à l'adresse IP de sa machine. Et la pureté de la couleur de cet IPM, pour Internet Protocol Monochrome, est en tout point comparable à celle de l'IKB, pour International Klein Blue. Mais il suffit à l'internaute, devenu ainsi collectionneur, de cliquer sur cette couleur pure le représentant pour visualiser enfin l'exposition en ligne des 200 dernières couleurs attribuées derrière lesquelles se cachent autant d'individus que de machines.

Plan

Plan est une étape essentielle dans le travail de Reynald Drouhin, une étape de transition entre la série des IPM et celle des IPC, pour Internet Protocol City. Plan est issue d'une méthode de conversion élaborée par l'artiste pour transformer des monochromes en monolithes. Plan, tout comme les cartes perforées d'hier ou les semacodes d'aujourd'hui, semble recéler quelques informations que nous présentons, mais que seules les machines sont capables d'interpréter. Plan ne représente rien d'autre qu'une parcelle de ville en attente d'élevation.

Internet Protocol City

I.P.C. est une création qui se nourrit, en ligne, d'une autre œuvre antérieure : IP Monochrome. Sa dépendance avec celle-ci est comparable à

À VOIR :



Exposition
Ghost Walk,
Galerie Numeriscausa,
du 14 novembre 2008
au 14 janvier 2009.

la relation qu'un parasite entretient avec son hôte. Chaque internaute se connectant au site "I.P.C." peut naviguer au sein de la ville virtuelle qui s'est construite de la présence, par le passé, d'autres internautes sur un autre site. Et bien qu'issue du passage, elle nous apparaît désertée comme le sont les cités idéales de la renaissance, trop idéale pour être investie par des habitants...

I.P.C. [détail]

...Et comme unique présence, celle d'un nuage gris aux allures fantomatiques. *Ghost Walk*, nous dit l'artiste, signifie "s'esquiver", "filer à l'anglaise". Cette forme vaporeuse semble être en suspension dans l'espace au centre des cités idéales dont Reynald Drouhin partage la paternité avec quelques centaines de milliers d'inconnus. Cette masse gazeuse aux contours indéfinis témoigne ainsi du passage des co-auteurs de l'œuvre en réseau qui a donnée naissance à cet assemblage de monolithes sans questions ni réponses.

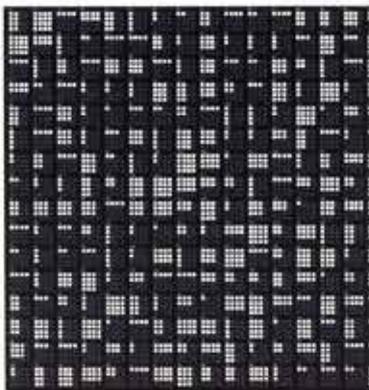
DOMINIQUE MOULON

+ D'INFO :

< <http://reynald.incident.net> >
Numeriscausa
< <http://www.numeriscausa.com> >
IP Monochrome
< <http://incident.net/works/ipm> >
I.P.C.
< <http://incident.net/works/ipc> >



I.P.C. [Détail], 2008, tirage Lambda sur Diasec avec châssis aluminium.



Plan,
2008,
sérigraphie
sur papier.



Internet Protocol City,
2007, tirage Lambda
sur Diasec avec châssis
aluminium.



Keyword [monochrome]
2006, néon blanc monté
sur plexiglas.

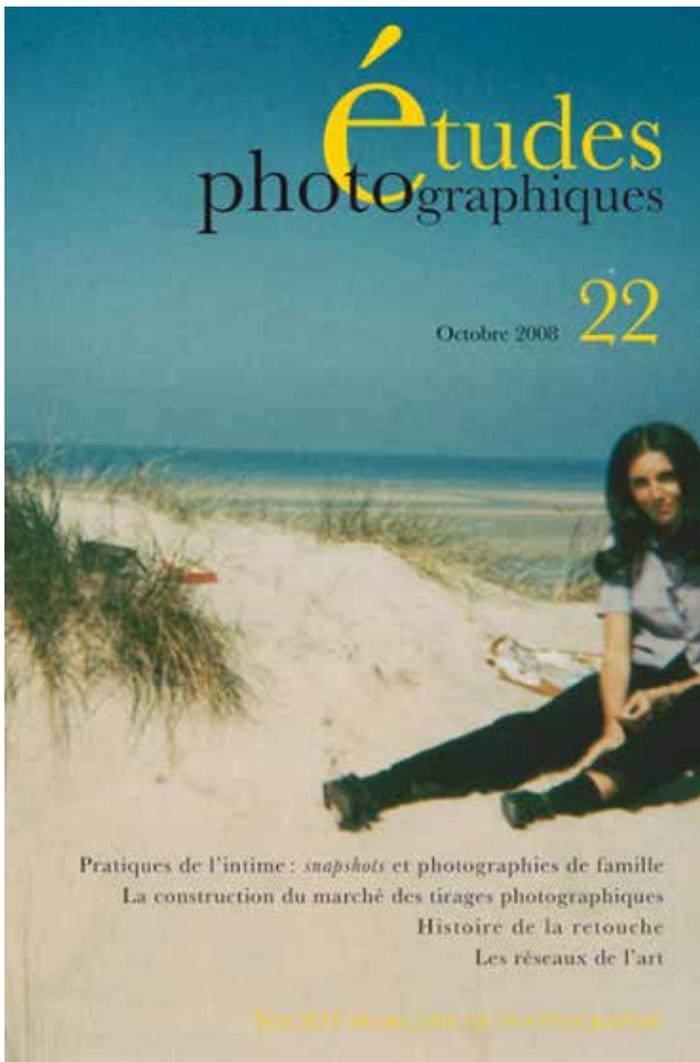
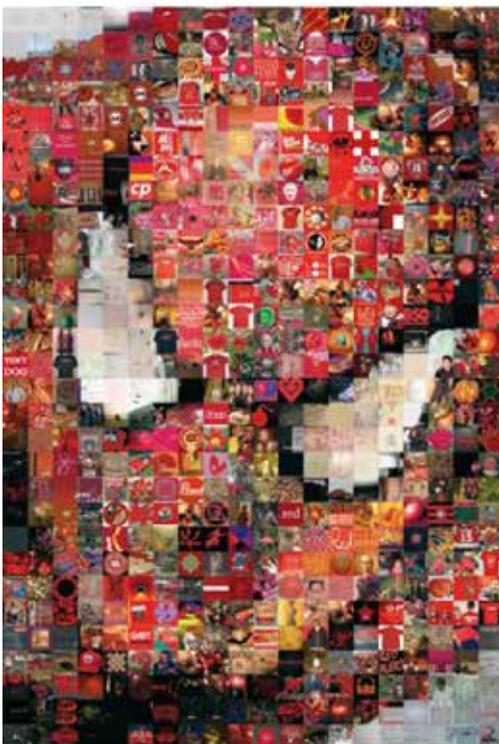


Fig. 1. R. Drouhin, *Des_Frags*, visage mosaïque composé d'images recueillies sur internet, <http://www.desfrags.cicv.fr>, 2001-2006.



Jean-Paul FOURMENTRAUX

Images mises au net

Entre art, média et communication numériques

L'emploi des technologies numériques renforce, au cœur des productions artistiques contemporaines, la prédominance du régime conceptuel et des différents registres de l'écriture artistique de l'idée, du code et du programme informatique¹. Mais il promet simultanément une réhabilitation de l'image et de la communication ou de l'échange visuel. Internet engage de surcroît une expérience doublement perceptive et manipulative des images. Le regardeur d'internet doit par conséquent déployer des savoir-faire inédits et être convenablement appareillé pour y recevoir et "agir les images". On assiste de ce fait à un allongement considérable des consignes et autres modes d'emploi devant guider cette "réception" des images par les internautes regardeurs.

Les images d'internet appellent tout d'abord le téléchargement de nombreux applicatifs (*plug-ins*) à installer et à paramétrer. Or, différents facteurs d'instabilité liés principalement à la diversité des solutions d'écritures et de lecture informatiques

(multiplicité des logiciels et interfaces concurrentes) accentuent le caractère aléatoire de l'expérience de ces images numériques.

L'implication du regardeur constitue par la suite un impératif renouvelé : elle doit être mise en scène dans des dispositifs informatiques qui génèrent différents modèles d'interactivité ; faire l'objet de stratégies artistiques de fidélisation et reposer sur la construction d'interfaces et de prises tangibles sur l'image, engendrer, enfin, différents rituels et contrats de réception des images propres à l'art numérique².

Pour finir, l'attention du public ne doit plus s'arrêter ici à l'objet présumé de sa visite, l'image présente sur internet, mais doit désormais également porter sur les conditions techniques de sa réception. Au-delà de son adaptation médiologique, le public doit en outre mobiliser différentes stratégies "d'action sur l'image".

Autrement dit, pour que l'interactivité ou la "jouabilité" puissent composer de nouveaux régimes sociotechniques d'interprétation des images, il



vodafone receiver

connecting to the future.

My receiver: [Log in](#) | [Register](#) | [Why Register ?](#)

Art garden

receiver artwork



« Today, the visitor always represents himself between the games, the words, the flowers, interpreting the random like the art of an empty screen »

[Reynald Drouhin, Artist of #19 | Des Fleurs](#)

Have your say

Join the posts

What i appreciate a lot is the you-nicorn metaphor. Great! Although i don't really know what unicorns... by yvonne

This nomadic office culture concept is really neat, and I can only recommend it. by Bruno Orso

honestly - lolcats opened a new universe to me - i can't stop laughing! by giko_J

A great example of collaborative online working is "the sheepmarket" from Aaron Koblin! I even... by yvonne

I love the book, and this version forkids is just great. by peter

Well Stephen, the Unicorn idea is really far ahead of anything i know. Great! by rita

I am afraid that this "imperceptibly" changes will lead to a kind of alienation,... by Aurora La Volpe

People are communicating more, and on several levels at the same time. What is wrong about this? We all... by Gablein

Art Feature

receiver's cover artists

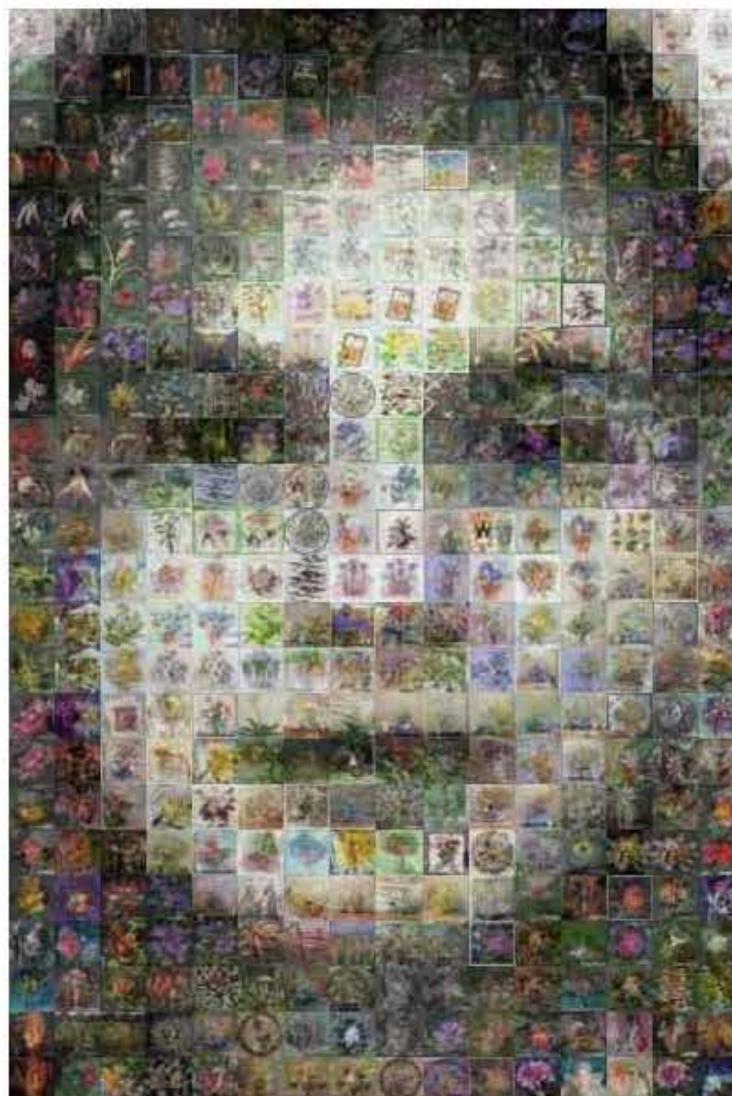
[Art feature overview](#)

#19 | Des Fleurs

[Reynald Drouhin](#)

Reynald Drouhin lives and works in Paris.

He is an artist working with digital material (net, picture and video) on the themes of appropriation and document manipulation, making use of the web's specific characteristics: images, search engines, real-time, hacking. He has carried out projects relating to the notion of fragments, real-time visualizations from webcams or image search engines. He has also been working on non-linear video and DVD.



This artwork is an interactive artwork shown on [Reynald Drouhin's site](#)



Numérique
28 sept. 2007 - 04 nov. 2007

Reynald Drouhin, L'Émoi de l'Image

Après avoir scruté les cieux et les nuages, Reynald Drouhin s'attaque aujourd'hui aux nouvelles expériences esthétiques qu'offrent désormais Internet et les moteurs de recherche dans leurs combinaisons aléatoires et les méandres du réseau.

[Cliquez sur les images pour les agrandir](#)

Par Agathe Attali

De Reynald Drouhin, on connaît souvent les *Vues du ciel*, sortes de patchwork de photographies célestes réalisés lors de la résidence aux Maisons Daura à Saint-Cirq Lapopie. Le plasticien se plaît à coller ensemble des photographies pour en créer un panorama aux contours et démarcations visibles, jouant sur la multiplication des points de vue que la photographie rend possible. Les prises de vue se chevauchent et se complètent, créant un amas de clichés assemblés qui semble reproduire la forme éphémère et changeante des nuages. On en retient une sorte de poésie des cumulus et autres dépressions météorologiques, ces accidents qui empêchent l'homme de contempler l'immensité céleste.

L'installation réalisée pour l'exposition «L'Émoi de l'Image» renoue davantage avec la démarche du Web art au fondement du site *Incident.net* auquel participe Reynald Drouhin. Prenant appui sur le processus génératif des moteurs de recherche, l'installation des *Monochrome(s) RVB* – pour Rouge, Vert et Bleu – est constituée de caméras qui projettent sur le mur des pseudo-monochromes de forme carrée à l'intérieur desquels les images défilent selon un système d'emboîtement. Il s'agit en fait d'images obtenues sur des moteurs de recherche à partir de mots-clés tels que "red", "green" ou "blue". A la manière dont Rimbaud s'intéressait dans *Mémoire* aux sonorités des mots pour créer des atmosphères auditives, Reynald Drouhin accroche à ce fil ténu de la couleur une ribambelle de photographies, d'images et de dessins.

Le "monochrome" est un assemblage de ces images obtenues qui défilent dans l'ordre aléatoire de leur apparition, dévoilant le caractère arbitraire et déceptif des recherches sur le réseau. Car le moteur de recherche propose un flux indistinct d'images, méprisant toute hiérarchisation dans les données obtenues. Le résultat en est un défi à la capacité de l'œil et du cerveau humain à faire la synthèse des images perçues pour en tirer une signification.

Les images déroulent dans cet ordre qui nous paraît assez arbitraire, même si certaines associations peuvent être considérées comme attendues à l'instar des photographies de végétaux dans «Green» ou des images de propagandes communistes dans «Red».

Plus fondamentalement, si les *Monochrome(s) RVB* sont une réflexion sur le réseau Internet et l'afflux des images dans nos sociétés; il renoue par ailleurs avec la tradition picturale en en proposant une version renouvelée et actuelle.

On peut d'ailleurs se rapporter au parallèle assez pertinent qu'avait fait Carole Rinaldi au cours de l'exposition «Sans titre» en 2006: «Avec ses – trois couleurs fondamentales – exposées en 1921, Aleksandr Rodtchenko avait conduit la peinture à sa conclusion logique» en présentant trois tableaux peints en aplat intitulés Jaune Rouge Bleu. La projection du triptyque *Monochrome(s) RVB* de Drouhin entre en résonance avec l'œuvre de Rodtchenko, car «R V B» ou «Rouge Vert Bleu», évoque les trois couleurs constituant le pixel.»

L'Incident est donc ici produit par les combinaisons aléatoires du réseau, dont la traduction figure ces monochromes, expression contemporaine et numérique d'une tradition picturale.

Artiste(s)

Reynald Drouhin

Né à Paris en 1969. Vit et travaille à Paris et à Rennes.

Œuvre(s)

Reynald Drouhin

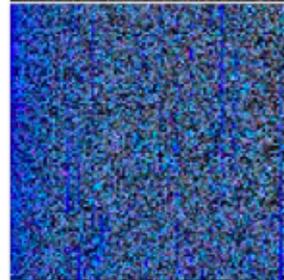
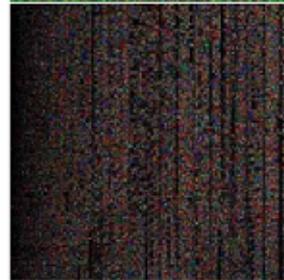
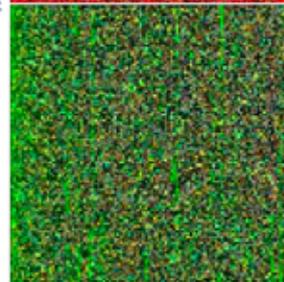
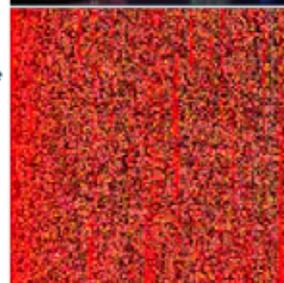
– *Monochrome(s) RVB*, 2005. Installation multimédia.

– *Monochrome(s)*, 2006. Tirages lambda sur diasec avec châssis aluminium.

Publication(s)

Site de l'artiste:

<http://reynald.incident.net/>



- Monochrome(s) RVB*, 2005.
1 Installation multimédia. Dimensions variables.
- Monochrome(s) R*, 2006. Tirages lambda sur diasec avec châssis aluminium. 84,67 x 84,67 cm.
- Monochrome(s) V*, 2006. Tirages lambda sur diasec avec châssis aluminium. 84,67 x 84,67 cm.
- Monochrome(s) N*, 2006. Tirages lambda sur diasec avec châssis aluminium. 84,67 x 84,67 cm.
- Monochrome(s) B*, 2006. Tirages lambda sur diasec avec châssis aluminium. 84,67 x 84,67 cm.

écrans un site de **Libération.fr**

dixit " Je ne crois pas que Homer ait jamais voté. Mais, d'après moi, il est républicain. S'il votait, il le ferait sans doute pour le mauvais type. Matt Groening, créateur des Simpson "

Toute la bourse
CAC40, Euronext, graphiques interactifs...

Rechercher [] sur écrans.fr [] sur le web avec **Google** []

internet télévision cinéma dvd jeux téléphone blog forums RSS

INTERNET lundi 9 juillet 2007

Zoom : Le numérique en fleurs

par Astrid Girardeau
tags : net-art, expos



Des Fleurs, de Reynald Drouhin

Créé entre 2001 et 2003, le projet Des Fleurs se veut une « défragmentation du réseau internet, par l'intermédiaire du mot clé "fleur" ». Autour de sept visages, composé d'une mosaïque d'images, sont lancés aléatoirement des phrases et des bruits d'insectes. « Les portraits s'enchaînent par fondus ou s'entrecroisent en une mosaïque évolutive en permanente construction-déconstruction. Cette fusion est ignoble, contre nature, non-définie, en mouvement perpétuel. » explique Reynald Drouhin, son auteur.

Dans sa forme d'installation, projetée sur le sol, Des Fleurs est l'une des œuvres présentées dans l'exposition Natural / Digital, qui se déroule jusqu'au 15 Juillet à la Fondation Vasarely (Aix en Provence). Entre art, biologique et virtuel, elle interroge des artistes sur notre rapport à la nature, via la technologie.



Laurent Pirard - DR

Parmi les autres artistes invités, figurent Eduardo Kac (*Essay Concerning Human Understanding*), Miguel Chevalier (*Les Paradis Artificiels*), Edmond Couchot et Michel Bret (*Les Pissenlits et Les Plumes*), et Bertrand Lumarque (*Le Terrain Ombelliférique*). L'exposition est organisée par l'association *Seconde Nature* (alliance de *Terre active* et *Biomix*), également à l'origine du festival *Arborescence* et *Tamtoires Electroniques* qui se déroulera, cette année, du 1er au 22 septembre 2007 à Aix-en-Provence et Marseille.

Il y a 0 réaction à cet article.
Lire les réactions.
Réagir à cet article.

Sur les mêmes thèmes:
net-art - Zoom : Aux origines de l'art électronique
expos - Zoom : Céline Guichard en mail-art et en exposition

article précédent article suivant
◀ Zoom : Qui fait quoi sur le net ? Le site du jour : Fantasy Atlas ▶

- IMPRIMER
- ÉCRIRE À ASTRID GIRARDEAU
- RÉACTIONS (0)

ACTUALITÉS

- Neutron : Les mondes virtuels expliqués à ma mère
- Ecran Total #14
- Compil' gratuite du label suédois Labrador
- Le site du jour : Karabine
- Zoom : ANTI, un magazine de saisons

LIBE.FR

- Ecran total #14
- Zoom : Aux origines de l'art électronique
- Service minimum: «Une interdiction pure et simple de la grève» pour la CGT
- Violences conjugales: 200 appels reçus par jour au 3919
- «La situation n'est pas désespérée»

publicité

TRAFFIC DE CANNABIS. Des soldats des 27 pays de l'UE ont tenté ce matin de racketter un restaurateur belge qui avait fui l'ISF, le fisc et les droits de successions, direction la Belgique : ce n'est pas encore un plan de retrait en Irak, mais on y arrivera. Le site du jour

Ecran Total
Toutes nos sélections

DOSSIERS

- Rire en jaune avec les Simpson
- Playstation 3 : la fin de la domination
- Séries : un temps de mi-saison
- Web 2.0 : gare à vos traces

CARTE BLANCHE

OPINIONS

■ ERIC DELMOTTE, PIERRE CATTAN
Mondial du Gaming : « Est-ce qu'il pourra remercier ses sponsors ? »
Pierre Cattan (à la plume) et Eric Delmotte (au dessin) ont passé le week-end parmi les meilleurs joueurs du monde. Ils reviennent du Mondial du Gaming avec un reportage dessiné.

RÉSEAUX Internet : outil de création et de diffusion artistique

Art sur Toile

Loin de Venise et de sa Biennale, qui ouvre le 10 juin, un espace d'exposition commence à mobiliser les attentions : Internet. L'art numérique cherche à en sortir pour accéder à la reconnaissance, tandis que les arts plastiques y entrent petit à petit pour élargir leur public.



Monochromato: Y. de Reynald Drouhin (2006), visible sur le site www.incident.net

1994 : Internet émet ses premiers borborgnes cryptés et, déjà, les artistes se penchent sur le lanceau. Le « Net Art » utilise le fonctionnement du web – codes, flux, moteurs de recherche – pour créer un art nouveau et mouvant. Selon Reynald Drouhin, artiste français membre du collectif incident.net, peu d'œuvres sont « labellisées » Net Art. C'est un projet générique, qui se modifie sous l'action du réseau, de cyber-spectateur et n'existe que par lui. Un art gratuit, puisqu'il n'a pas de support de vente, un art éphémère aussi, « à cause des logiciels parfois dépassés ». Tandis que les pratiques se déclinent à l'infini, des répères émergent, à l'image de Rhinoma.org aux États-Unis, base de données qui recense des milliers d'œuvres numériques.

Sur Internet, la diffusion est sans limites mais sur le marché de l'art, ces œuvres ont peu de visibilité. C'est ce qui pousse Numens Causa, galerie d'art numérique ouverte en 2004 sur le web, à exposer entre quatre murs. En septembre, elle inaugure à Paris la première galerie numérique. Selon Julie Miquérotchias, directrice adjointe, « les preuves sont à faire sur le marché de l'art contemporain. Pour attirer les collectionneurs naïfs, il faut en passer par un lieu où les artistes puissent exposer ». Il existe des

/// CHRISTIE'S A OUVERT UNE SALLE DE VENTE VIRTUELLE, TANDIS QUE SUR ARTPRICE.COM, ON PEUT SUIVRE LA COTE DE 370 000 ARTISTES. ///

expositions et des foires, comme Sick en marge de la FIAC, mais pour sortir de « ghetto » où sont enfermés les arts numériques, selon les mots de Reynald Drouhin, il faut les adapter à un espace réel. « C'est possible, estime-t-il, si on crée la part d'interactivité avec le public et qu'on en fait des objets simples et vendables ». Il a ainsi produit des tirages très haute définition, en édition limitée, de ses monochromes (voir illustration). Même des œuvres « logicielles » aident les collectionneurs, comme les Sumatras de Miguel Chivaller. La galerie vend le logiciel, son support de diffusion – écran plasma ou autre – et assure la maintenance. Paradoxe étonnant, l'art « classique », lui, s'expose sur la Toile. La très huppée Christie's a ouvert une salle de vente virtuelle. Sur le site artprice.com, on peut suivre la cote de 370 000 artistes et, pour 45 euros, faire estimer une œuvre. Surtout, les galeries virtuelles, tournées vers des amateurs plus néophytes, se multiplient. Le but affiché est d'élargir le panel d'œuvres et de collectionneurs en démocratisant l'art contemporain. Envoicart.com, ouvert en 2000, réalise 2 millions d'euros de chiffre d'affaires annuel. La Toast Gallery, lancée il y a trois mois, propose des œuvres entre 100 et 1 500 euros. On peut zoomer dessus, lire la bio des artistes pour recréer une proximité avec l'œuvre. Innovantes, ces galeries chambouleront les méthodes traditionnelles. Les clients peuvent devenir agents et toucher des commissions sur les ventes. La Toast Gallery va jusqu'à exercer une activité de marketing pour séduire les entreprises. Comme Numens Causa d'ailleurs, qui veut « inspirer » des méthodes de médiation et à l'américaine, souligne la directrice adjointe. Ces avant-gardistes assurent que « le monde de l'art trouve dynamiques », même s'ils bousculent les normes. Outil de vulgarisation, Internet doit gagner sa crédibilité auprès des esthètes. C'est le pari que ces galeristes tentent de relever.

... Anne DE MALLERAY

www.fotone.org / www.incident.net / www.toastgallery.com/
www.globeart.com / www.envedart.com / www.reynald-drouhin.com

BRAVITUDE

Site d'information parodique, Brave Paris se veut le « vrai journal des vraies valeurs de la France vraie ». Ses accords ne sont pas vraiment vérifiés, l'effet comique, lui, l'est.
<http://www.braveparis.com/>

GRAPHOMANIE CHRONIQUE

Une vraie mine d'or que ce blog qui recense chaque jour des merveilles graphiques réalisées par des dessinateurs, des graffeurs et des webdesigners de talent.
<http://www.artskills.net/>

GOOD VIBRATIONS

Très riche en textes, en sons et en images, le nouveau site du mensuel suisse Vibrations est à l'image de sa ligne éditoriale, funtoso et ouverte à tout les commentaires musicaux.
<http://vibrationsmag.com/>

COCA DE SYNTHÈSE

Réalisé en image de synthèse par la très créative agence de publicité Wieden & Kennedy, ce spot à la gloire de Coca-Cola a fait le tour du monde en paradant le cultissime jeu vidéo GTA.
<http://www.wk.com/Wk/vib06>

(BANDE) DESSINÉE, C'EST GAGNÉ

Entre dossiers érudits et chroniques fouillées, DUS explore avec profondeur l'actualité et les thématiques qui traversent la BD contemporaine.
<http://www.dus.org/>

MOT@MOT WEBBLING [wɔbrɪŋ] n.m.

2003, contraction de deux mots anglais, web (le réseau Internet) et bling-bling (appellé versé des rappeurs pour le clinquant) : « Design de décoration d'une page Internet en un style brillant-artistique inspiré en canots. Pratique originale qui l'écrit et rappeur Lil' Jon, au début des années 2000. Cf. www.poco.com/webbling/ ». Par extension, toute modification instantanée visuelle d'un individu ou objet. « On l'a vu le dimanche de Céline sur son blog ? C'est le honte car apparaît derrière ! ». Mais non c'est super ! What Coolit, elle s'est fait un webbling à la Lil' Jon »

RETOUR SUR SALONS AUTOMNAUX

Fiac off/Slick in La créa num en Show Off

La Foire Internationale de l'Art Contemporain 2006 avait recomposé sa géographie. Le marché valorise les tendances. C'est notamment le cas de Slick pour le numérique, version off de la Fiac, ou « du » Show Off...

SUX, MARCIE SALON, s'est déroulé sur les hauteurs de Ménilmontant, à la Belleville, apportant un peu d'air frais à la création numérique qui fut cette année la parente pauvre de la Fiac.

En effet, la Fiac, cette année, avait investi plusieurs sites : au Grand Palais les poids lourds du marché et les galeries incontournables, à la cour Carrée du Louvre les « artistes émergents ». Au-delà de la présence d'Electronic Shadow qui a déposé sur le Carré Colbert un étonnant voile de lumière pour présenter les lauréats du concours des Espoirs de la Création organisé en collaboration avec les écoles de design, la véritable émergence se situait cette année dans le Off.

Show Off, à l'espace Pierre Cardin, qui regroupait divers artistes et galeries, dont pour la galerie Magda Danyus, des artistes numériques tels Tada, Dalek, Ledzoo, le collectif Ultra-Lab, et surtout Slick, parrainé par les directeurs des Beaux-Arts et du Fresnoy (Tourcoing), et « excubité » dans le 19^e arrondissement de Paris, ont capté le public de la Fiac et d'autres.

C'est en privilégiant la dynamique de la création et notamment de sa composante numérique que Slick accueillait, à « Ménilmuche », une vingtaine de galeries permettant à de nouveaux artistes d'accéder au marché international de la création artistique. Permettre à des amateurs d'art de découvrir les sommets du Paris resté encore populaire est déjà une performance anthropologique en soi, mais cette première édition de Slick confirme la tendance, déjà identifiée lors de l'édition de la Fiac de l'an dernier, de la capacité d'appropriation par les artistes des schèmes de l'univers numérique sous toutes ses formes.

typo, le design de la page, les signes et informations présentes sont scrupuleusement respectées... - Voléry Grancher est un bon fils.

La fin de la réversibilité

L'inspiration du numérique est également présente pour Li Nanbing qui déclare « La contradiction c'est la vérité de la vie. »



Li Nanbing, Self-Portrait #4, 2004. Jaque sur toile, 142 x 130 cm, gal. Deborah Zaltman Paris

Comment ne pas voir dans les toiles chaotiques de ce peintre un artefact du réel décodé via un filtre Photoshop pour retravailler le geste irréversible de l'artiste ? Bien qu'il s'en défende, en convoquant justement cet aspect définitif en opposition à l'éternelle réversibilité que procurent les outils numériques, ce peintre - sans style - revendique l'unicité de son regard sur le monde et affirme au-delà de ses œuvres une véritable personnalité.



This is the New Face of the Animal, Lambda print on Discac, 100.01 x 60.96 cm, 2004. 10 ex. Black Box Gallery, Copenhagen

GALERIE

par Pascal TISSACCI

Un renversement de paradigme

Eduardo Kac convoque la prolifération des robots de télésurveillance en procédant à un renversement de paradigme : avec Téléprésence Garment, il personnalise ce que voient les robots en donnant un corps aux dispositifs qui nous filment, nous écoutent et nous épient. Eduardo Kac ne nous dit rien d'autre que "You are the robot". Avec *This is the New Face of the Animal*, il opère un décalage sémantique entre les registres végétal et animal.

Numeriscausa

Numeriscausa est l'un des acteurs délibérément orientés vers la création numérique. En accompagnant la convergence de l'art contemporain et la technologie numérique au sens large, Numeriscausa



Calme, Rhômes, Christophe Luxureau, 2006. Courtesy numeriscausa. Trope lambda sur discac, n° 1/9, 1, 20 x 1, 20 m

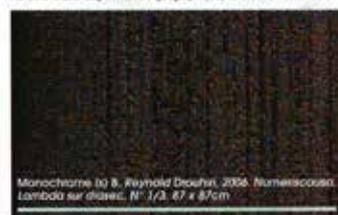
dépose le seul concept de la galerie entourée d'artistes. Avec Keyword, Reynald Drouhin réinterprète dans le réel cet objet virtuel que nous avons tous devant les yeux sans le voir : la boîte de dialogue d'un logiciel, l'interface d'une page HTML. Miguel Chevalier présente *Le Temps Fractal* et il en collaboration avec Emmanuel Berriet pour le stylisme logiciel. Enfin, avec Cal Me, Christophe Luxureau déplace le champ de la finalité de l'objet en le prolongeant dans un univers onirique qui est le résultat d'une hybridation organique entre le registre de la technologie et celui du règne animal portés au service de l'humain.

Thank you for all

Hakem B, avec *Thank you for all*, prend tout son temps. Cet artiste issu du Studio national d'arts contemporains du Fresnoy a réalisé une boucle vidéo de sept minutes. Il s'est filmé lui-même en plan fixe. L'escalier qu'il descend pour saluer le public est présenté sur un écran LCD. Il s'agit là d'une scénographie qui est le résultat d'un contraste de techniques et d'échelles. À la virtualité du montage vidéo, s'oppose ici l'échelle (matérielle) d'accès à l'escalier qui est bien, elle, tangible, visible.



Keyword, Reynald Drouhin, 2006, Numeriscausa, Néon blanc sur plexiglas, n° 1/3, 115 x 20 cm



Monochrome (b) 8, Reynald Drouhin, 2006, Numeriscausa, Lambda sur discac, N° 1/3, 87 x 87 cm

ote

er qui propose, avec Google Mether's le pour l'éternité, et surtout l'acquiescer la toile qui reproduit l'un des fameux d'accueil du moteur de recherche de la Fête des mères pour l'année 2005. Note : « Je peins scrupuleusement les arts Internet tels qu'ils sont, seuls les valeurs peuvent parfois changer, mais la Voléry Grancher, oil on canvas (116 x 89 cm) 2006, courtesy Lincoln Gallery San Francisco

intramuros

international design



Ineke Hans
designer

Numeriscausa, une cause entendue

Agent, producteur et diffuseur, Numeriscausa expose - et exporte - l'art numérique sous toutes les formes, en tous lieux, et à destination de tous les publics.

Créée il y a deux ans par Stéphane Maguet, Jean-Noël Colas et Julie Miguiditchian, la société Numeriscausa (www.numeriscausa.com) s'est donnée pour mission la promotion de l'art numérique en assistant techniquement les artistes, en produisant puis en diffusant leurs œuvres. Fonctionnant plus comme une société de production cinématographique qu'une galerie d'art, Numeriscausa a commencé à "produire" et "diffuser" des expositions collectives avec les artistes Antoine Schmitt, Miguel Chevalier, Reynald Drouhin, Eduardo Kac et le collectif Music2eye dans les showrooms de la styliste Nelly Biche de Bere : "La particularité de l'art numérique est de pouvoir s'exporter facilement et d'investir toutes sortes d'espaces", remarquent les fondateurs. La reconnaissance par le marché de l'art contemporain viendra progressivement au fil des expositions (Natural/Digital, Sur le fil, Move 36, Beauty by), des festivals internationaux auxquels participent les artistes de la galerie (Arborescence, Nextfest), mais aussi à travers les collaborations, de plus en plus fructueuses, avec des architectes et designers comme Mathieu Lehanneur ou Arik Levy. Il restait à Numeriscausa, qui expose aujourd'hui dans des foires d'art contemporain comme la Slick, à conquérir un public plus vaste. Dès 2005, la structure a commencé à louer certaines œuvres numériques aux entreprises ou lors d'événementiels (les Surnatures de Miguel Chevalier, etc.). Elle a accédé également au marché publique en répondant à des appels d'offres pour des équipements muséographiques.

Comme ces "lunettes binoculaires" pour découvrir l'architecture pré-colombienne conçues pour le Musée du Quai Branly : un dispositif interactif mis au point par le propre réseau de développeurs et techniciens de Numeriscausa. Disposant d'une expertise technique dans la conception et la réalisation de produits interactifs, la société a entrepris de se lancer, début 2006, dans une offre de prestations croisant le design, l'informatique et l'électronique. En compagnie du designer Igor Novitzki, elle a initié une agence de production baptisée Endonic afin de déve-

lopper un "design marketing polysensoriel" à l'usage des marques. L'idée, cette fois-ci, est de faire concevoir, toujours par les artistes et les développeurs de la galerie, des produits à base d'interactivité - voire des espaces immersifs -, pour des showrooms ou de l'événementiel. En parallèle, Numeriscausa, qui a participé au dernier salon Maison & Objet, continue à diffuser des œuvres atypiques comme cet "Opéra pour 100 lapins" de Antoine Schmitt et Jean-Jacques Birgé (initié par le Web Flash Festival de Paris) constitué par l'objet communicant Nabaztag de l'éditeur Violet, à mettre au point la future installation pérenne interactive à base de Leds par Samuel Bianchini pour la Maison du Geste et de l'Image (Paris).

Annik Hémerly



Numeriscausa, a digital cause

Agent, producer and distributor, Numeriscausa publicises - and exports - digital art in all its forms, to all places, and to all audiences.

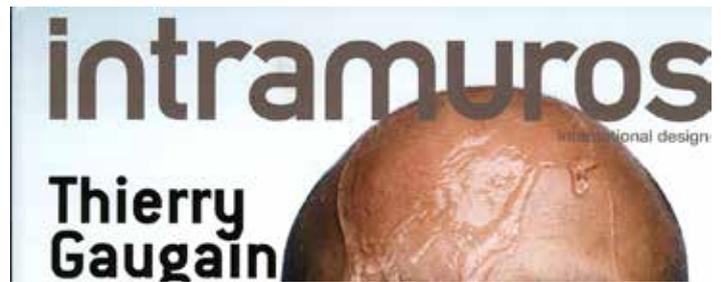
Founded two years ago by Stéphane Maguet, Jean-Noël Colas and Julie Miguiditchian, the company that goes by the name of Numeriscausa (www.numeriscausa.com) assigned itself the mission of promoting digital art by giving technical assistance to artists, by producing and then distributing their work. Functioning more like a film production company than an art gallery, Numeriscausa began "producing" and "distributing" collective exhibitions with the artists Antoine Schmitt, Miguel Chevalier, Reynald Drouhin, Eduardo Kac and the collective Music2eye in the showrooms of designer Nelly Biche de Bere: "What's good about digital art is that it can be easily exported and can be incorporated into all kinds of places," say the founders. Recognition by the international art market came progressively following their shows (Natural/Digital, Sur le fil, Move 36, Beauty by), international festivals in

which members of the gallery participated in (Arborescence, Nextfest), but also through increasingly fruitful collaborations with architects and designers such as Mathieu Lehanneur or Arik Levy. Today frequent exhibitors at contemporary art fairs such as "Slick", Numeriscausa had one thing left to do: capture a wider public. Since 2005, the company had to begin to rent certain digital works to companies or to fairs/salons (the "Surnatures" by Miguel Chevalier, etc.). It has also accessed public works by responding to tenders for museum suppliers, for example, the "binocular glasses" for discovering pre-Columbian architecture, designed for the new Quai Branly Museum in Paris, an interactive device developed by Numeriscausa's own team of developers and technicians.

With its expertise in the design and making of interactive products, the company decided in

early 2006 to begin offering services at the crossroads of design, computer technology and electronics. In collaboration with designer Igor Novitzki, it created a production agency called Endonic in order to develop a "polysensorial marketing design" at the service of brands. The idea here is to have the gallery's artists and developers to design interactive products - or immersive spaces - for showrooms or special events. In parallel, Numeriscausa, which took part in the last Maison & Objet fair, continues to distribute unusual works such as "Opera for 100 rabbits" by Antoine Schmitt and Jean-Jacques Birgé (initiated by the Web Flash Festival of Paris) made using the communicative Nabaztag object by Violet, and will perfect the future Leds-based interactive installation by Samuel Bianchini for La Maison du Geste et de l'Image in Paris.

*www.numeriscausa.com



Incident sur le Net

L'un des premiers collectifs français d'artistes plasticiens numériques, Incident, fête ses dix ans d'existence sur le réseau.

Incident ([//incident.net](http://incident.net)) est né sur le réseau en 1996 à l'époque des start-ups triomphantes. "C'est pour se démarquer de cet environnement", raconte Reynald Drouhin, cofondateur d'Incident avec Grégory Chatonsky, Karen Dermineur et Philippe Dabasse, "et aussi pour avoir plus de visibilité en tant qu'artistes plasticiens, que nous avons ouvert cette plate-forme promouvant l'art plastique - et non l'art numérique. Notre idée alors était de mutualiser nos connaissances en multimédia : un médium très complexe manipulant des sons, des images et de la vidéo." Avec l'évolution technique, les créateurs, auxquels s'est jointe en 2000 Julie Morel, ont très vite conquis leur autonomie artistique.

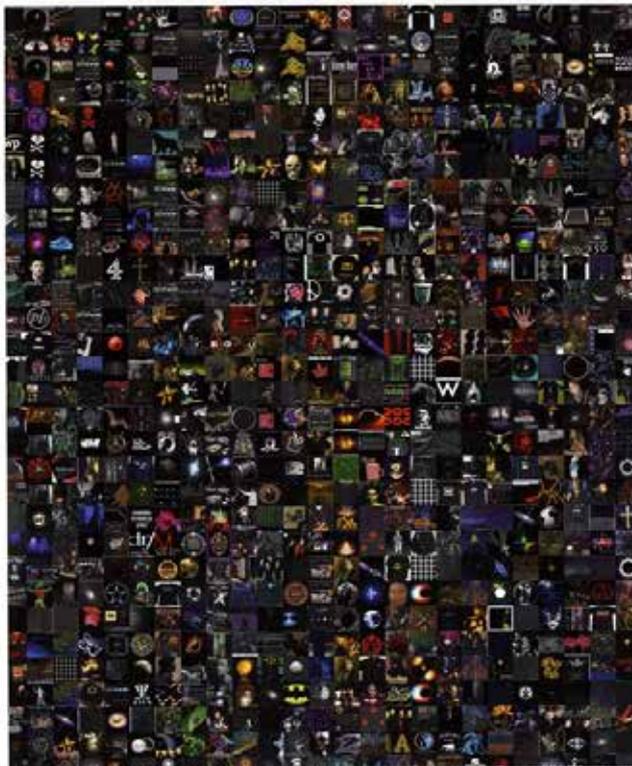
Incident est resté néanmoins l'adresse commune fédérant sur le réseau leurs projets collectifs ou personnels, ces derniers ayant vite tendance à se répondre. Construit à partir d'une réflexion sur les moteurs de recherche, Rhizome de Reynald Drouhin sera suivi ainsi de Nervure de Grégory Chatonsky, puis, l'année suivante, de Google House de Karen Dermineur. Les projets de Julie Morel sur les générateurs de texte aléatoire susciteront également plusieurs "réponses" en ligne. Souhaitant s'ouvrir à l'extérieur, la plate-forme Incident initiera dès 2001 des "hors séries" : des appels à projets très suivis des internautes sur des sujets comme le portrait, le paysage, le drapé, la nature morte, le nu. Autant de thèmes "classiques" que le collectif entend aborder avec des outils contemporains : "Nous ne voulons pas nous limiter à des thématiques spécifiques à l'Internet comme le flux, l'ubiquité, l'accident (etc.) mais croiser l'art plastique

avec le numérique." Dernier thème en date, le Détail. Au cours de ces dix années de présence ininterrompue sur le réseau, plusieurs versions de Incident (prix Art numérique de la Scam en 2004) verront le jour qui reprendront toutes le fond noir et le bandeau défilant (sauf la version 5.5) : l'image de marque du collectif. Les travaux présentés deviendront cependant de moins en moins interactifs : "Nous avons tous été très sollicités pour exposer nos travaux à l'extérieur. Pour être visibles, ceux-ci sont devenus plus linéaires, plus génératifs. Et le nombre de clics s'est réduit parfois au profit d'une interactivité qui met en jeu tout le corps." En 2006, la plate-forme devenant techniquement trop étroite (elle héberge plus de deux cents projets), le collectif - rejoint entre temps par Marika Dermineur, Bernard Vadim et Nicolas Rousseau - a décidé de revoir complètement son interface (en ligne à partir de septembre). Les projets des créateurs, qui devraient être plus facilement accessibles, se présenteront cette fois-ci sous la forme simplifiée de blogs sur fond blanc (voir [//reynald.incident.net](http://reynald.incident.net), [//gregory.incident.net](http://gregory.incident.net)). Les appels à projets continueront à se frotter aux thèmes récurrents de l'histoire de l'art. Comme le monochrome. Un genre pictorial emblématique des avant-gardes du XX^e siècle revitalisé par le Net et le temps réel.

Annik Hémerly

Incident On the Net

One of the very first French group of digital visual artists on the Internet, Incident, celebrates its tenth anniversary.



"Sans titre", exposition personnelle de Reynald Drouhin, Galerie de l'Ecole supérieure d'Art de Lorient

Incident (<http://incident.net>) came into existence in 1996, at the time when start-ups reigned supreme. "We created this platform that promotes visual rather than digital arts because we wanted to set ourselves apart from that environment," explains Reynald Drouhin, one of the co-founders with Grégory Chatonsky, Karen Dermineur, and Philippe Dabasse, "and also to be more visible as visual artists. Our idea back then was to bring together our knowledge in the multimedia field, which is a very complex medium that involves sound, images and video." Taking advantage of technical advances, the artists, who welcomed Julie Morel into their group in 2000, quickly acquired artistic independence.

Nevertheless, Incident has remained the communal address where they combine their collective or individual projects, which quickly tend to be interactive. Built on the principle of search engines, Reynald Drouhin's "Rhizome" was followed by Gregory Chatonsky's "Nervure", and the following year, by Karen Dermineur's "Google House". Julie Morel's projects on random text generators elicited several "responses" as well. Wishing to open itself up to the outside world, Incident launched as early as 2001 their "special issues" in the form of calls for project proposals that were very popular among Internet users. The projects touched on various subjects such as portraits, landscape, drapes, still life, and nude. These are "classic" themes that the group is determined to explore with contemporary tools. "We didn't want to limit ourselves to themes specific to the Internet such

as data stream, ubiquity, accidents. Instead, we wanted to cross-pollinate the visual and digital arts." Their latest theme is entitled "Detail".

During their uninterrupted ten-year presence on the Internet, several versions of Incident - which won the Digital Art Award from the SCAM (Civil Society of Multimedia Artists) in 2004 - were released. They all have in common a black background and a banner - the group's brand image - except for the 5.5 version. However, over time, the projects have become less and less interactive. "We have all been very much in demand to present our projects outside the Internet. For the sake of visibility the projects have become more linear and more generative. The number of mouse clicks has in some cases been reduced to allow for more interactivity." In 2006, the platform is becoming technically too small (it is hosting over two hundred projects), so the group, which in the meantime was joined by Marika Dermineur, Bernard Vadim, and Nicolas Rousseau, has decided to do a complete overhaul of the site's interface. The renovated platform will be on line in September. On this new version, the artists' projects - which should be more easily accessible - will be presented in the simplified form of blogs set against a white background (<http://reynald.incident.net>, <http://gregory.incident.net>). Submitted proposals will continue to mingle with the recurring theme of the history of art such as monochrome for instance, a pictorial genre emblematic of 20th century avant-garde art, updated with the Internet and real time.

LEONARDO

Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology

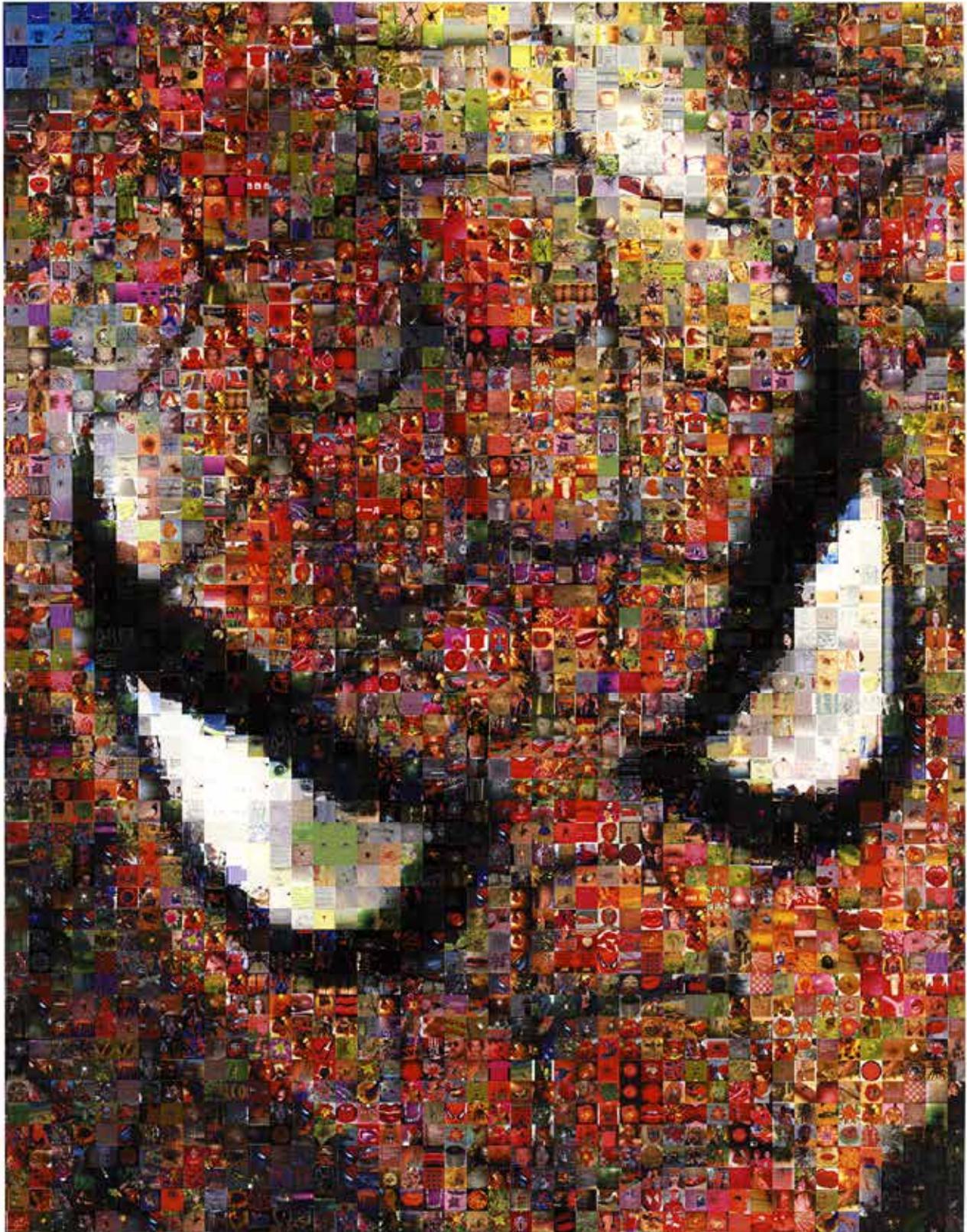
Volume 39 Number 1 2006



The MIT Press

\$15.00

COLOR PLATE F



Reynald Drouhin, *Spiderman/Red*, 2005. (© Reynald Drouhin) Mosaic-image generated by *Des_Frags*, an on-line artwork. *Des_Frags* was created by the artist in collaboration with a computer programmer. See article by Jean-Paul Fourmentaux.



GENERAL ARTICLE

Internet Artworks, Artists and Computer Programmers: Sharing the Creative Process

Jean-Paul Fourmentraux

Collaborative situations between artists and important "extra personnel," composed of all those who, in various ways, contribute to the realization of the work, are numerous in the history of artistic practice. Although these artworks are the results of collective activity, the different contributions to production are often hidden to benefit the mythical figure of the singular author, the final guarantor for "the cardinal activity of art" [1]. In the case of Net Art, the interactivity postulated as a technical imperative of the work requires computing skills that the artist does not always possess. Computer programmers are needed for the algorithmic programming of the artistic *dispositif* [2]. Observation of the spaces of mediation, translation and negotiation enables a better understanding of the ways in which a plan begun through individual initiative can evolve into a shared work. From this point of view, the digital arts involve a simultaneous redefining of an artwork's localization (i.e. where or what exactly is the artwork?) and of the responsibilities of its authors. Certain questions arise:

- What is it that makes us consider a work of Net Art to be an artwork? How do the perspectives of the artist and the computer programmer differ in terms of what constitutes the artwork?
- How do these different partners proceed to share the activities of conception? What are the tasks attributed to each one at the beginning of the plan? What are the tasks that each one is in charge of in practice? Who is responsible for what? Who is the author?

The following analysis deals with the conception and realization of *Des_Frags* [3], a project by artist Reynald Drouhin [4] made in association with computer programmer Sebastien Courvoisier at the French International Center of Video Creation (CICV) [5]. The ethnographic observations of the artwork's conception were conducted primarily through three periods of residential research at CICV. The materials from which these observations are drawn include: an observation report; computer models, diagrams, interfaces and specification notebooks used by different actors; a series of interviews with the artist and the computer programmer; and all the e-mail conversations that guided the activity of conception. This

Jean-Paul Fourmentraux (researcher, sociologist), Centre de Sociologie du Travail et des Arts, Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, 105 boulevard Raspail, 75006 Paris, France. E-mail: <jean-paul.fourmentraux@ehess.fr>

Article Frontispiece, Reynald Drouhin, *Rhizomes*, 2005.
(© Reynald Drouhin)

ABSTRACT

Internet artwork no longer refers to the concept of a finalized object, but rather to a dynamic process, a collective, open and interactive device. Due to the increasing sophistication of tools, the design of an Internet artwork now requires hybrid skills. The necessary cooperation with computer specialists in order to create suitable programs thus changes the status of the artwork and its author. This paper presents an ethnographic case study of cooperation between a computer programmer and an artist. It examines the processes of shared design, negotiated authorship and artwork appropriation. From an analysis of the means of communication, various technical media and "intermediary tools," the author focuses on role allocation, task sharing and artwork appropriation as the artwork is modified throughout the creative process.

survey, an unpublished research report, is part of a research contract financed by the Plastics Arts Delegation of the French Ministry of Culture and Communication, from the Contemporary Art and Scientific Culture program.

Des_Frags is an on-line software program that allows users to link a keyword with an image from their hard drive or the Internet. After a period of time, they receive an

e-mail containing a mosaic image that is a recomposition of the original image but composed of images found on-line that are related to the user's chosen word (Article Frontispiece and Color Plate F). A study of *Des_Frags* offers a better understanding of the specificities of flow: The artist returns to the collaborative conditions of the work's conception and installs, rather than actualizes, a software system. This study focuses on the conception and design of this artwork and on the distribution of roles, allocation of tasks and different perspectives [6] of the work held by the various participants. I take a close look at the role of communication tools in this process, the various technical mediations [7] and intermediary objects [8] mobilized by the different partners to translate their individual interests to their common purpose. These media aids for communication and action can become negotiation partners. They influence the conception process through their anticipation and description values, and also affect the control and authentication of the plan. In order to get closer to these "translation" and "negotiation" processes [9], I have chosen, in this text, to restrict my study to observation of the shared conception of the user interface. Computer programming, ergonomic development, aesthetic coherence and design are concurrently called for in this work of technical and aesthetic production. The sociological aim here is to consider the technical problems and the social contexts together, and to produce both an analysis of aesthetic and/or technical debates and a sociological analysis of the implied actors [10].

BETWEEN PROSCENIUM AND BACKSTAGE: THE DISPOSITIV OF NET ART

Des_Frags proposes a *dispositif* *for*, *by* and *with* the Internet, one that can only exist and unfurl on-line. This *dispositif* is unique to Net Art and requires the use of preexisting elements on the Web (in this case, still images) to compose a mosaic-image.

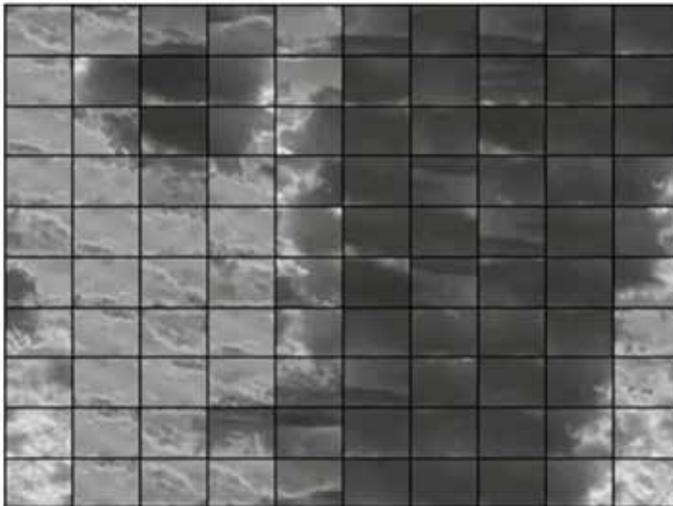
[NEW PROJECTS](#)
[PROGRAMS](#)
[ARCHIVES](#)
[MEMBERSHIP](#)
[SERVICES](#)
[ABOUT](#)

COMMUNITY

+ [Edit Preferences](#)
+ [Log Out](#)

95 online (93 anonymous users)
[Hugo Gayle](#)

Volte-face



 [Volte-face](#) (QuickTime) [[Reynald Drouhin](#)]

Volte-face represents one type of videomosaic: each frame of the video clip is composed of smaller images within a grid that come together to resemble a larger image. Here, two rotating faces and heads are represented using a mosaic of clouds. See [Nuages-Visages](#) for photos and information on an installation version of Volte-face.

[...] It's a deliciously fitting representation of watching clouds float by and seeing fleeting, formless faces among them.

Check out [Reynald Drouhin's works](#). You can see [his other videomosaics](#) as well as web-based mosaics such as [Des Frags](#) and [Timescape](#).

Originally by James Seo from [Split Screen](#) at January 9, 2006, 21:18, published by [Marisa S. Olson](#)

Posted on Wednesday, January 11th, 2006, 4:10 pm

« [Biomediale](#) | [Singing bridges](#) »

Rhizome.org
210 11th Ave, 2nd floor
New York, NY 10001

Tel. +1.212.219.1288
Fax +1.212.431.5328
email: webmaster@rhizome.org

copyright © 2005 Rhizome.org



(presque) tout l'art contemporain à Paris

ACCUEIL

ACTUALITE

ÉVÉNEMENTS

EXPOS

LIEUX D'ART

ARTISTES

NUMÉRIQUE

ALTERNATIVES

NOMADES

INTERVIEWS

SERVICES

LIVRES

ÉCHOS

AMI(E)S

ÉTUDES

ECHANGES

FORUMS

CONTACTS

PETITES ANNONCES

NEWSLETTER

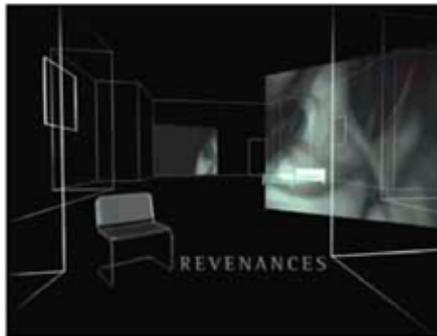
LIENS

SONDAGE

ESPACE PRO

Moteur de Recherche

Revenances



Revenances permet d'utiliser un espace vrml, une œuvre en ligne immersive en 3D, qui a été réalisée par Grégory Chatonsky et Reynald Drouhin pendant le mois de juillet 2000. « C'est l'histoire d'un homme qui rejoint le monde des morts. Il entend une voix, celle d'une femme. Cette femme raconte la mort de cet homme et leur séparation ». (Grégory Chatonsky)

Revenances

22 nov. 2004

Artiste(s)

Texte

Par Frédéric Lebas

Fruit de la collaboration de Grégory Chatonsky et de Reynald Drouhin, le site internet Revenances est un espace vrml, une œuvre en ligne immersive en 3D, qui a été réalisée en juillet 2000 au C3 (Centre pour la Culture et la Communication, Budapest) avec l'aide du CICV (Centre international sur la Création Vidéo) et de l'AFAA (Association française de l'Action Artistique) et présentée à la Biennale d'Art contemporain de Montréal.

Depuis 1989, Grégory Chatonsky a réalisé de nombreuses vidéos, installations vidéo, cd-rom, puis de sites. Il est le fondateur de la plateforme incident.net, où l'on peut consulter de nombreuses œuvres en ligne de différents artistes du multimédia. Sa dernière œuvre intitulée *Se touche toi*, a été réalisée au Fresnoy (où il a été professeur) elle était en présentation en septembre dernier au festival « Emergences » 2004. Reynald Drouhin, quant à lui, est l'auteur de nombreux projets pour le web, et membre d'incident.net. Sa dernière œuvre s'intitule *BetaGirl* (présentée en décembre 2003 au festival « Acces », www.acces-s.org).

Revenances est une réflexion spatio-temporelle sur la mort. Ce site met en scène un esprit perdu dans les limbes, un espace interstitiel d'errance des non vivants. Serait-ce l'autopsie d'un disque dur, retraçant l'expérimentation du téléchargement d'un esprit qui aurait mal tourné, le corps séparé à jamais de ce dernier ? Une NDE participative (Near Death Experience) ? Pour Chatonsky, « c'est l'histoire d'un homme qui rejoint le monde des morts. Il entend une voix, celle d'une femme. Cette femme raconte la mort de cet homme et leur séparation ».

Revenances c'est un espace tridimensionnel, maelström noir, dans lequel est placé une structure architecturale à multi niveaux : un donjon infini. Dans cette simulation, les pièces ne sont soulignées que par les contours squelettiques du bâti en fil de fer. Quand on s'est familiarisé avec la navigation (à la souris ou au clavier), un avatar apparaît. C'est le fantôme d'une jeune femme qui parfois se dédouble. Elle entonne d'une voix blanche en anglais et en français une étrange litanie faite de questions et d'affirmations existentielles sur son devenir et le nôtre.

Ne serait-ce pas à vous, tout compte fait, qu'elle s'adresse ? Face à cette étrangeté règne une ambiance sonore pesante aux échos lointains d'outre monde et entrecoupée de silence. Les textes sont inspirés du livre *Spectres de Marx* de Jacques Derrida.

Le ghost de l'homme, ou son âme damnée, n'a pas d'autre solution que d'explorer ce lieu paranormal, accompagné de l'image schizo virtuelle de la femme. Le contact d'une chaise et d'un lit ou le passage d'une porte, les seuls éléments qui suggèrent qu'il y aurait eu un corps, font surgir des flashs back : des rêves sensoriels (caresses, bouffée de cigarette), des visions cauchemardesques, des voyages (bâtiments détruits de la Commune de Paris, visages, neige d'un écran de télé)... Tout corps devient spectre (caméra infrarouge) et serait un fragment mémoriel d'une humanité oubliée. En épilogue, « Exit the ghost », tel Orphée nous quittons les enfers et réintégrons notre corps symbolisé par une main cramponnée à la souris de l'ordinateur.

Revenances est une expérience mystique et philosophique du « téléchargement » de l'esprit dans la matrice, tel que Hans Moravec et Marvin Minsky l'ont prophétisée au début de la cyberculture. Ce site, certes un peu ancien (2000), repose sur la 3D, un procédé technique trop peu employé (3D), une initiative trop rare.

Liens

— www.incident.net/works/revenances/
— www.incident.net/
— <http://reynald.incident.net/>

Artiste(s)

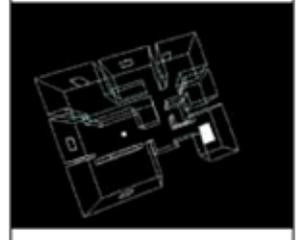
Grégory Chatonsky
Reynald Drouhin

CALENDRIER

< Novembre 2004 >

L	M	M	J	V	S	D
01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

TRAVAUX



LEGENDES

1. Grégory Chatonsky et Reynald Drouhin, *Revenances présentation*, « Revenances », 2000. Site internet.
2. Grégory Chatonsky et Reynald Drouhin, *Main caressant un dos*, « Revenances », 2000. Site internet.
3. Grégory Chatonsky et Reynald Drouhin, *Espace interstitiel entre deux portes*, « Revenances », 2000. Site internet.
4. Grégory Chatonsky et Reynald Drouhin, *Architecture invisible II*, « Revenances », 2000. Site internet.

CREDITS

1. © Revenances
2. © Revenances
3. © Revenances
4. © Revenances

artpress

Roman Opalka Robert Storr Louise Lawler La Grande Parade
Tables rondes : Repenser l'esthétique / Rethinking aesthetics
Jean Louis Schefer Nicolas Bourriaud Patrick Kéchichian Claude Lanzmann



301

BILINGUAL (FRE)
MAI 2004
FRANCE Wirtschaft &

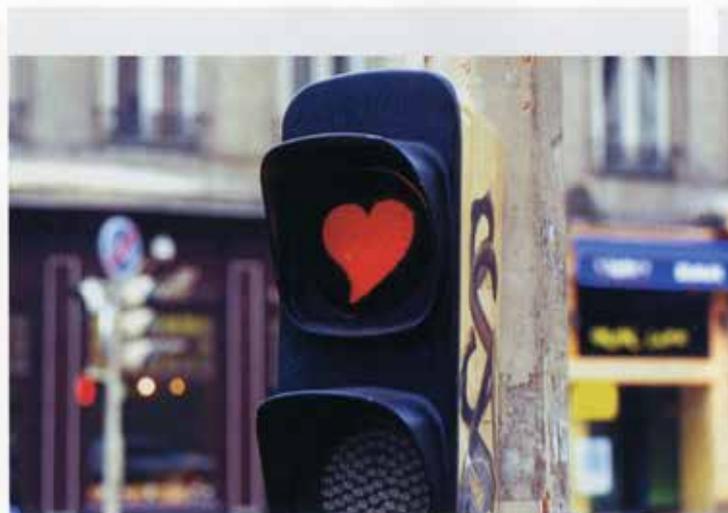
EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA



Reynald Drouhin
Galerie Principessa - Paris / 6 - 27 mai 2004
«JFK et Jackie» - Série des «Network Faces» - 2004
"Network Faces" series: "JFK and Jackie"



Nathalie Du Pasquier
Musée des arts décoratifs - Paris / 7 avril - 16 mai 2004
Série des «Natures mortes» - Céramique
"Spill Lives" series. Ceramic



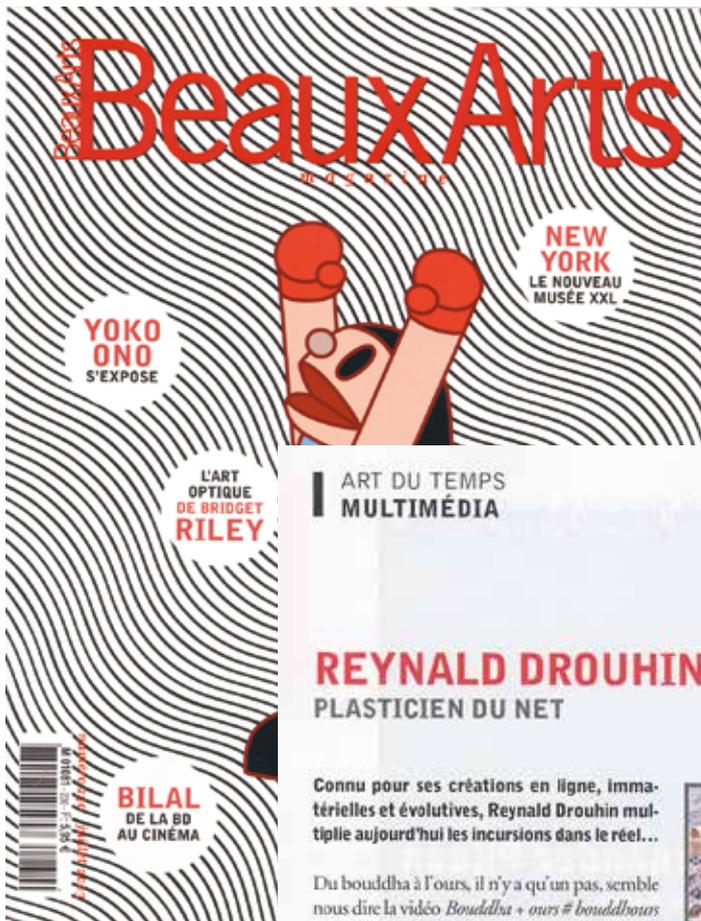
Arno Piroud
BF15 - Lyon / 2 avril - 15 mai 2004
«Les feux de l'amour». Intervention sur feux rouges depuis 2002
"The Lights of Love." Intervention on traffic lights, since 2002



Jean Fleeca
Musée de l'abbaye Sainte-Croix - Les Sables d'Olonne /
4 avril - 8 juin 2004
Dessin, 2004. Drawing

EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA





ART DU TEMPS MULTIMÉDIA

REYNALD DROUHIN PLASTICIEN DU NET

Connu pour ses créations en ligne, immatérielles et évolutives, Reynald Drouhin multiplie aujourd'hui les incursions dans le réel...

Du bouddha à l'ours, il n'y a qu'un pas, semble nous dire la vidéo *Bouddha + ours # bouddhours* de Reynald Drouhin. Un corps de bouddha en méditation avec une tête d'ours sympathique se meut sur lui-même, tel un derviche tourneur. Son austère prière de moine se mue progressivement en grognement... Étrangement drôle, ce personnage est composé d'une mosaïque d'images et de sons récupérés sur le Net à partir de deux mots clés, bouddha et ours. Ce procédé de «défragmentation visuelle et sonore», qu'il a inventé et intitulé «Des Fraggs», est à l'origine de ses créations en ligne. *Defleurs, Loox, Timescape...* La projection de la vidéo *bouddhours* à l'espace Resodiversion¹ donne l'occasion de voir son travail ailleurs que sur la Toile. En avril, il exposait déjà des impressions numériques sur les cimaises de l'espace Confluences puis à l'école des Beaux-Arts d'Angers. Étonnant pour un artiste associé au développement du Net Art, membre du collectif www.incident.net. «À travers le détournement des logiciels, j'ai toujours eu une démarche de plasticien, subvertissant l'outil, utilisant l'accident, explique-t-il. L'immersion dans le réseau m'a permis de jouer avec l'internaute et le temps réel.» Comment alors expliquer l'envie d'en sortir? «Aujourd'hui le net m'apparaît plus comme une machine à penser, matière à idées et ressources. Certains projets peuvent commencer en ligne puis évoluer.» À découvrir sur son site <http://reynald.incident.net/>, le personnage Beta Girl, inspiré de réelles images de webcams. Clouée à son lit, cette fille dort jour et nuit, s'interrompant parfois pour regarder la télé... Dans une installation à voir prochainement à la Gaîté lyrique, Reynald Drouhin invente encore d'autres vies à Beta Girl.

LAETITIA SELLAM

1. Inspiré du «Bouddhours», du designer Philippe di Mco. 2. Espace Resodiversion, 43, rue Charlot, 75005 Paris, tél. 01 44 59 32 16.



> «La Tentation de saint Anthony», nouveau spectacle de Robert Wilson, sera présenté à Marseille ce mois-ci. Sur www.robertwilson.com, on peut consulter story-boards, croquis préparatoires et notes d'intentions du metteur en scène et plasticien depuis «le Regard du sourd» en 1974.

> Rendez-vous du 1^{er} au 20 juillet avec www.pasvupaspris.org, à l'Hôtel de l'Industrie, place Saint-Germain-des-Prés à Paris. Cette manifestation donne à voir installations multimédias, performances et vidéos. Avec Olga Kisseleva, Clarisse Hahn, Eléonore de Montesquiou...

> www.tsitype.net/remont/
À arpenter longuement, le Saint-Petersbourg de Philippe Dabasse. Quelques centaines de photographies composent ce somptueux site. Des sons réels puisés dans la ville ou au hasard des rencontres accompagnent ces visions panoramiques et contemplatives.

> Dans «Playhouse», le petit théâtre d'Alexandra Chevillotte, des personnages déambulent dans un univers silencieux en trois dimensions. L'artiste expérimente dans cette installation les territoires de la lenteur et de l'illusion théâtrale. Un aperçu sur <http://playhouse.free.fr>

> La mystérieuse Mouchette www.mouchette.org poursuit ses contorsions identitaires sur la Toile. Une annonce passée sur le site www.franklinfumace.org nous fait savoir qu'elle désire confier le développement de son site à un autre artiste. Avis aux intéressés...

> Deux publications récentes sur la création numérique : «Arts et Nouvelles Technologies, art vidéo, art numérique» de Florence de Méredieu (éd. Larousse, 27 €). Un excellent ouvrage dont l'approche historique permet de resituer l'art numérique dans sa filiation à l'art vidéo et d'observer les influences des nouvelles technologies sur les arts vivants. «Sites de création, Innover sur le Web» de Max Brinima (éd. Thames and Hudson, 190 p., 24,95 €) se présente comme un répertoire approfondi des sites les plus créatifs selon les critères d'interface, typographie, animation... L'approche est résolument «webdesign», privilégiant les sites de créations graphiques.



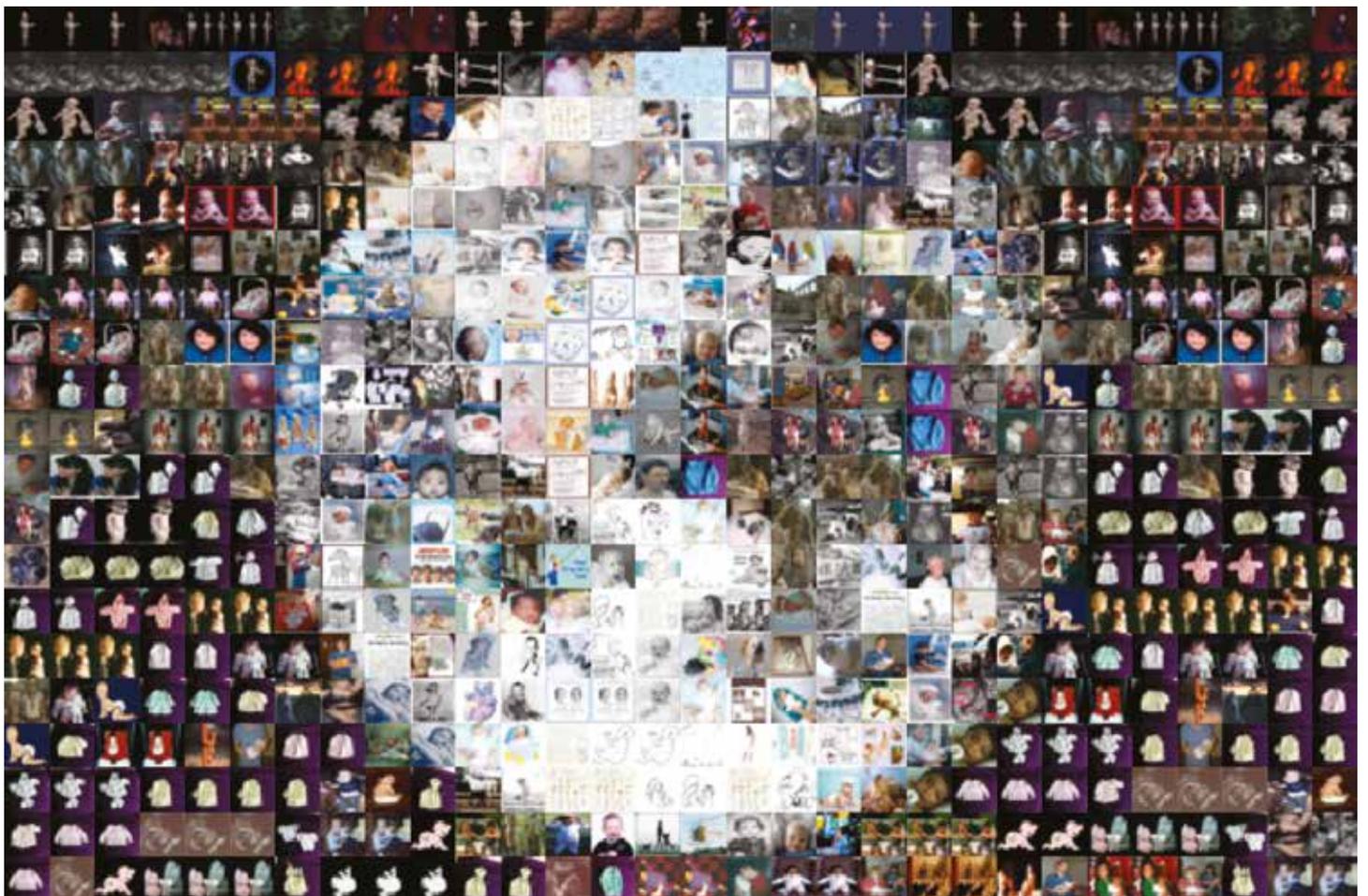
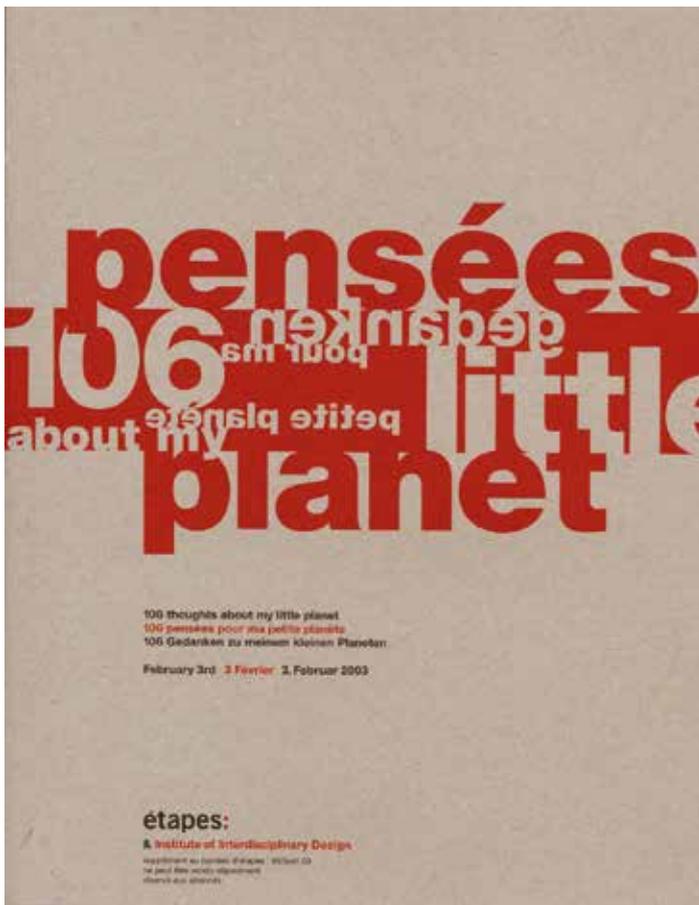
étapes:95

graphisme
design
typographie
création



A grid of 100 small thumbnail images representing various design projects, organized into 10 rows and 10 columns. Each thumbnail includes a small image and a caption with the designer's name and location.

Klaus Hübner Berlin, Allemagne	Foto M. Niekman Berlin, Allemagne	Uwe Lenz Hamburg, Allemagne	Oliver Boston Newport, Delaware Fotografie Baum Lutz, France	Sophie Dobrigkeit Ulrike Grotzer Sigrid Ortwein Paderborn, Allemagne	Jo Maunier-John Paris, France	Sudh Karamathala Mumbai, Inde	Muhammad Salim Kuala Lumpur, Malaisie	Guillermo Lammari Lima, Pérou	Scott Bellis Lima, Pérou	Reynald Drouhin Lima, Pérou																		
Tom Ungerer Linz, Autriche	Thomas Rees Ljubljana, Slovaquie	Armin Reichert Marco Fischer Sabina Rattmayer Paris, France	David Skopac Ljubljana, Slovaquie	Joseph Gattas Paris, France	Galina Gily Moscou, Russie	Martin Hoffmann Moscou, Russie	Roland Siegrist Moscou, Russie	Clara Dehne Moscou, Russie	Sandra Durich Moscou, Russie	Stefan Hauer Moscou, Russie	Axel Müller-Schell Moscou, Russie	Kan Yu Kwong Moscou, Russie	Rudi Baur Moscou, Russie	Aurilia Fylobing Moscou, Russie	Christoph Kuhl Moscou, Russie	Annette Schneider Moscou, Russie	Sabine Gunkel Moscou, Russie	Laurent Mellan Moscou, Russie										
Catharina Groot Amsterdam, Pays-Bas	Tamas Dobos Philippe von Ruchat Budapest, Hongrie	Adrian Tilson Barbara Silvestri Jozsef Brossner Budapest, Hongrie	Sabina Oberholzer Natalia Tugli Budapest, Hongrie	Carsten Krämer Budapest, Hongrie	Florian Fischer Christiana Th. Schaller Budapest, Hongrie	Marcus Roth Budapest, Hongrie	Kai Kijomari Budapest, Hongrie	Marg Högen Budapest, Hongrie	Suzanne Duchamp Budapest, Hongrie	Giulia Vincic Budapest, Hongrie	Sarah Dornauwald Budapest, Hongrie	Yulia Girina Budapest, Hongrie	Edu Timothajovic Budapest, Hongrie	Jean-Philippe Budapest, Hongrie	Manya Weisback Budapest, Hongrie	Sergio Mayer-Kraemer Dimitri Witz Budapest, Hongrie	Martin Telenkovic Budapest, Hongrie	Peter Eri Budapest, Hongrie	Klara Oskari Sipi Rautava Budapest, Hongrie	Stefan Thomann Budapest, Hongrie	Xing Hai Budapest, Hongrie	Marc Wieland Budapest, Hongrie	Ralf Harber Budapest, Hongrie	Stefan Kogele Budapest, Hongrie	Alex Jordan Budapest, Hongrie	Stefan Schuler Budapest, Hongrie	Tarim Winkler Budapest, Hongrie	Jean-Jacques Yim Budapest, Hongrie
Frederick V. Conzatti Budapest, Hongrie	Zsuzsanna Jozsef Pothocz Budapest, Hongrie	Sergio Polano Budapest, Hongrie	Jörg Gilscher Budapest, Hongrie	Christine Laeschler Budapest, Hongrie	Françoise Verrier Christiane Chabre Budapest, Hongrie	Vladislav Rostoka Budapest, Hongrie	Veronica Majur Budapest, Hongrie	Alan Cuert Budapest, Hongrie	Ming Sui Budapest, Hongrie	Clemens Balut Budapest, Hongrie	Philippa Apalok Budapest, Hongrie	Sigrid Heußelotte Joni Jankócsy Eran Sigurdsson Budapest, Hongrie	Catherine Littay Pothocz Robert Pothocz Budapest, Hongrie	David Tomkowiak Budapest, Hongrie	Michael Erhoff Budapest, Hongrie	Stephan Lohheltz Kriszta Löffelner Harald Nussner Budapest, Hongrie	Joséph Fischer Budapest, Hongrie	Sirk Baniq Peter Imrichs Martina Schönbacher Budapest, Hongrie	Han Wen Yu Budapest, Hongrie	Andi Ströbinger Jürgen V. Albrecht Budapest, Hongrie	Mathias Cocheret Budapest, Hongrie	Maya Bucher Budapest, Hongrie	Cunshan Lin Budapest, Hongrie	Karl Pöschel Budapest, Hongrie				
David Tomkowiak Budapest, Hongrie	Andreas Ullrich Budapest, Hongrie	Sirk Baniq Peter Imrichs Martina Schönbacher Budapest, Hongrie	Han Wen Yu Budapest, Hongrie	Andi Ströbinger Jürgen V. Albrecht Budapest, Hongrie	Mathias Cocheret Budapest, Hongrie	Maya Bucher Budapest, Hongrie	Cunshan Lin Budapest, Hongrie	Karl Pöschel Budapest, Hongrie	David Tomkowiak Budapest, Hongrie	Andreas Ullrich Budapest, Hongrie	Sirk Baniq Peter Imrichs Martina Schönbacher Budapest, Hongrie	Han Wen Yu Budapest, Hongrie	Andi Ströbinger Jürgen V. Albrecht Budapest, Hongrie	Mathias Cocheret Budapest, Hongrie	Maya Bucher Budapest, Hongrie	Cunshan Lin Budapest, Hongrie	Karl Pöschel Budapest, Hongrie											





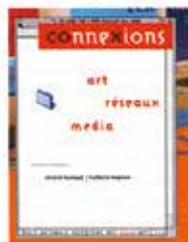
**LIVRES
ESSAIS**

**ART RÉSEAUX MÉDIA
CONNEXIONS EN
FAISCEAU**

Toutes deux analyses des nouveaux médias, Nathalie Magnan et Annick Barraud proposent une compilation d'une soixantaine de textes de référence sur les pratiques artistiques liées aux nouvelles technologies : net art, art du code, artino-cyborg, copyleft... Pour les auteurs, ces techniques, indissociables du contexte politique et économique du réseau, doivent être appréhendées dans une perspective historique et transverse. L'ouvrage alterne textes phares précurseurs (Deleuze, Teilhard de Chardin...), essais récents de théoriciens souvent inédits en français (Lev Manovich, Sadie Plant...) et témoignages d'artistes (Jodi, Sedaré...). La forme fragmentaire du recueil invite à une lecture digressive, mais dense. Ce faisceau de pensées inclut en effet un regard multiple et une mémoire vivante – voire parfois contradictoire – sur la cyberculture.

LAETTITIA SELLAM

«Connexions. Arts, Réseaux, Médias, par Annick Barraud et Nathalie Magnan. éd. Baka, 600 p., 45€.



**GUIDE MAYER
LE RÉPERTOIRE
DES VENTES**

Compagnon indispensable des professionnels et amateurs d'art, le célèbre guide Mayer est de retour. Après un an d'absence provoqué par son changement de propriétaire – né en 1962, il est entré, en septembre 2001, dans le giron du groupe financier luxembourgeois Art Value – Le voilà qui reparait, plus riche que jamais. Y sont répertoriés plus de 250 000 résultats de ventes de tableaux, aquarelles, dessins, estampes et sculptures de quelque 5000 artistes couvrant les années 1999 à 2002. Le nouveau site guidemayer.com lancé en février recense quant à lui 1,5 million de résultats de ventes depuis 1987.

ISABELLE DE WAVRIN

*«Guide Mayer, 6000 p., 320000 illustrations 2003, 180 €.
Renseignements au 01 43 79 64 02
ou info@guidemayer.com
Abonnement Internet + Guide Mayer 2003, 450 €.*

**ART NUMÉRIQUE
PANORAMA ET
PERSPECTIVES**



L'art numérique est en plein essor. Vidéos, photographie cinéma, installations plasticiennes, spectacles vivants, il s'est plus un domaine artistique qui échappe à son influence. Dès lors, il est temps d'en proposer une définition exacte, de dresser un panorama des courants les plus pertinents des années 1960 à nos jours, et surtout d'analyser «ce qui fait rupture et continuité avec les objets, les fonctions, les supports et les territoires ambigus de l'art». Telle est l'ambition, précisément réalisée, d'Edmond Couchot et Norbert Hilhaire dans ce ouvrage intitulé *L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*. Démontre un à un les griffes qui sont faites à l'objet numérique, réputé fluide et immatériel. L'ouvrage constitue un plaidoyer pour cet art qui, plus que tout autre, est à même d'établir un contact direct, immédiat, entre l'œuvre et le spectateur.

KATACHA WOLINSKI

«L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art», par E. Couchot et N. Hilhaire, éd. Flammarion, 260 p., 19 €.

**L'ARTISTE TRAVAILLEUR
LA LOGIQUE
CAPITALISTE**

On le savait, l'image romantique du créateur se tenant à l'écart de la société est depuis longtemps révolue. Étude de Pierre-Michel Menget, sociologue, démontre que non seulement l'activité artistique n'échappe guère aux lois du marché mais encore qu'elle peut devenir le modèle d'un monde du travail régi par une nouvelle logique capitaliste. C'est que les mutations économiques récentes font de l'artiste «une incarnation possible du travailleur du futur... inventif, mobile, intrinsèquement motivé... et plus exposé aux risques de concurrence individuelle». Position ambiguë de cette catégorie professionnelle qualifiée qui engendre parfois une production à forte valeur ajoutée, mais qui offre aussi l'exemple de divisions profondes, caractérisées par des inégalités spectaculaires.

ITZHAK GOLDBERG

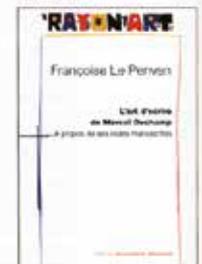
«Portrait de l'artiste en travailleur. Métamorphoses de l'opération», par Pierre-Michel Menget, éd. Seuil, 96 p., 10,5 €.

**FRANÇOISE LE PENVEN
LES PASSERELLES
DE DUCHAMP**

Étude des notes manuscrites de Marcel Duchamp impressionne. On est pris de vertige face à la cascade de connaissances de Françoise Le Penven. Avec beaucoup de virtuosité, l'auteur établit des passerelles entre occupations, lectures, événements de la vie de Duchamp et les routes déployées, au même titre que les reproductions de ses travaux, dans ses fameuses *Boîtes...* Considérant que la démarche conceptuelle chez l'artiste contrôle éminemment le résultat visuel, l'auteur démontre que ces écrits, précédant et accompagnant les œuvres, ont une importance capitale dans leur formation. Cependant, on pourrait craindre que le statut doctrinal canonique de Duchamp au sein de l'art de XX^e siècle inspire une certaine attitude stérilisante, une conduite à la surenchérissement de ses «réliques». Et si l'on se précipite qu'enrichit ?

ITZHAK GOLDBERG

«L'Art d'œuvre de Marcel Duchamp», par Françoise Le Penven, éd. Jacqueline Chastol, 186 p., 25 €.



art press

édition spéciale ARTMEDIA VIII



de l'Esthétique de la communication au Net art
from Aesthetics of Communication to Net art

Colloque international / International Symposium

Centre français du commerce extérieur (CFCE) et École normale supérieure (ENS)



29 novembre - 2 décembre 2002
November 29th - December 2nd 2002

art press édition spéciale Artmedia VIII
résumés et biographies

Reynald Drouhin & Jean-Paul Fourmentraux (France)

Vidéo artiste et artiste du net, Reynald Drouhin a présenté son travail à la Biennale de Montréal et au Festival Champ Libre, manifestation internationale vidéo et art électronique en 1999. Il a également participé à ISEA 87 à Chicago, Imagina à Monaco en 1998 et au Web Art Festival au Web Bar en 1999 à Paris. Drouhin a reçu le Grand Prix du Cyberfestival de Rueil-Malmaison en 1999 et le prix multimedia de la Drac Auvergne au Festival Vidéoformes de Clermont-Ferrand en 1997. Depuis 1990, Reynald Drouhin travaille à des projets d'art sur le Web ainsi qu'à des projets d'art numérique. Il enseigne les beaux-arts à Rennes, France, depuis 2000.

Jean-Paul Fourmentraux est attaché d'enseignement en sociologie et arts plastiques (DESS de création multimédia, université de Toulouse III). Chercheur au Centre d'étude des rationalités et des savoirs (CERS - CNRS, UMR 5117). Co-auteur de deux rapports de recherche commandités par la Délégation aux arts plastiques du ministère de la Culture : « Culture visuelle et art collectif sur le web » (1999), « Entre l'artiste et l'informaticien : un espace de médiation, traduction, négociation » (2001). Auteur de divers articles sur le Net.Art pour les revues *Sociologie de l'art*, *Solaris*, *Archée*, *Chair et Métal - (Veille planétaire d'art en réseau)*.

Both net and video artist, Reynald Drouhin has presented his work in Montreal at the Biennale of Montreal and at the festival Champ Libre manifestation internationale vidéo et art électronique en 1999. He has also participated in ISEA 97 Chicago, Imagina in Monaco (1998) and the Web Art Festival at the Web bar (1999) in Paris. Drouhin has received the Grand Prix at the Cyberfestival in Rueil-Malmaison in 1999 and the Multimedia prize of DRAC Auvergne/Vidéoformes in Clermont-Ferrand in 1997. Since 1990, Reynald Drouhin works on many Web art sites and digital projects. Artist-teacher in Fine Art at Rennes in France since 2000.

J.P. Fourmentraux is teacher in sociology and fine arts (DESS of Multimedia creation, University of Toulouse II). Researcher at the Centre d'Étude des Rationalités et des Savoirs (CERS - CNRS, UMR 5117). Co-author of two surveys for the Fine Arts Department of the French ministry of Culture : " Culture visuelle et art collectif sur le web " (1999), " Entre l'artiste et l'informaticien : un espace de médiation, traduction, négociation " (2001). He has written several articles about Net.art for the magazines *Sociologie de l'art*, *Solaris*, *Archée*, *Chair et Métal - (Veille planétaire d'art en réseau)*.

Les coulisses de l'œuvre net.art : Des_Frags Process

La conception des œuvres d'art pour ordinateur engage différentes contributions, artistiques et informatiques, qui instaurent un morcellement de l'activité créatrice et des modes pluriels de désignation de ce qui fait «œuvre». En amont, l'activité créatrice met en scène une polyphonie énonciative et un travail de négociation permanent confrontant des régimes et logiques d'actions antagonistes. La mise

en scène de l'activité de conception associe deux formes d'écriture : l'écriture de l'algorithme de programmation d'une part, et l'écriture de l'idée ou du concept (au sens d'intention) artistique d'autre part. En aval, le dispositif numérique est tour à tour désigné comme «produit» dissocié de l'œuvre comme fragment d'application logicielle ou algorithme informatique, et comme «œuvre» intégrant la part informatique du programme. Enfin, le spectateur est à son tour associé à l'œuvre qu'il actualise en contribuant à son développement par l'altération de l'idée initiale ou par l'apport de matériaux propres. Dès lors, l'œuvre d'art pour Internet ne correspond plus au concept d'objet achevé et localisable, mais s'inscrit davantage comme un processus, un dispositif collectif ouvert et interactif. Cette communication propose à partir d'un dispositif précis (*Des_Frags*) de souligner les déplacements engendrés par ce partage et cette délégation du processus créatif sur la notion traditionnelle «d'œuvre d'art». Quest-ce qui fait «œuvre» dans ce contexte ? Quelles en sont les caractéristiques propres ? Entre avant scène et coulisses, comment est-elle simultanément désignée, perçue et agie ?

Backstage in the Making of the Net.Art Piece "Des_Frags Process"

The conception of computer artworks requires different contributions in the sphere of art and information technology, leading to a fragmentation of creative activity and the multiple modes of designating what makes an "artwork." Upstream, creative activity negotiates a constant interplay of antagonistic spheres and logics of action. The mise-en-scène of creative activity brings together two forms of writing, the writing of the programming algorithm on the one hand and the writing of the artistic idea or concept (in the intentional sense) on the other. Downstream, the digital mechanism is alternately designated as a "product" disassociated from the artwork as a fragment of a software application or a computer algorithm, and as an "artwork" which subsumes the IT aspect of the program. Finally, viewers are in turn involved in the artwork that they actualize through contributing to its development by altering the original idea or by contributing their own materials. Consequently, the Internet artwork no longer correspond to the concept of a finished and locatable object but rather is more like a process, an open and interactive collective mechanism. This paper seeks to use a specific mechanism (*Des_Frags*) to emphasize the shifts engendered by this sharing and delegation of the creative process in terms of the traditional concept of an "artwork." What makes an "artwork" in this context? What are its identifying characteristics? Between stage front and backstage, how is it simultaneously designated, perceived and operated?

Mariapaola Fimiani (Italie)

Professeur de philosophie morale à l'université de Salerno. Ancienne directrice du département de philosophie de cette université (1993-2001), elle en

est actuellement la vice-recteur. Elle a développé des recherches sur l'empirisme anglais et spécifiquement sur la théorie de la signification et sur le thème de la nature en tant que «langage visuel» d'après Georges Berkeley. Dès le début des années 80, elle s'intéresse aux problèmes du monde archaïque, de la magie, du mythe, de la symbolique, du sacré (*Marcel Mauss e il pensiero dell'origine*, Napoli, 1984 ; *Lévi-Bruhl. La différence et l'archaïque*, Paris, L'Harmattan, 2000). À sa réflexion sur les liaisons entre vérité, pouvoir et éthique se relient les études sur Michel Foucault (*Foucault et Kant. Critique Clinique Éthique*, Paris, L'Harmattan, 1998 ; *L'arcaico e l'attuale*, Torino, 2000).

Teacher of Moral Philosophy at the University of Salerno. Former director of the Philosophy Department of this University (1993-2001), she is currently its Vice Dean. Her research was about English empirism and more specifically about the theory of meaning and the theme of nature as a "visual language" after Georges Berkeley. Since the beginning of the '80s she focused on the issues of the archaic, the magic, the myth, the symbolic, the sacred (*Marcel Mauss e il pensiero dell'origine*, Napoli, 1984 ; *Lévi-Bruhl. La différence et l'archaïque*, Paris, L'Harmattan, 2000). To her thinking about the relationships between truth, power and ethic are linked her research on Michel Foucault (*Foucault et Kant. Critique Clinique Éthique*, Paris, L'Harmattan, 1998 ; *L'arcaico e l'attuale*, Torino, 2000).

Esthétique et éthique : la force des choses

Les thèmes du «flux pré-systématique» et du «présent primaire» poussent à discuter le problème du «médium réel» en tant que lieu de l'«indétermination de la chose». Et il n'y a pas de doute que le nouveau sujet – ou «hyper-sujet» – est toujours déplacé dans ce médium. S'il est vrai que la recherche esthétique s'est engagée à dévoiler les dispositifs et les logiques des nouvelles techniques du *poiesis*, et que cette analyse indique comme direction celle des «projets copartagés», il est également vrai que la philosophie est appelée, d'un côté, à comprendre comment les choses s'entrelacent, et, d'autre côté, à se poser la question éthique des liaisons entre les nouveaux sujets qui sont à même de donner leur assentiment au monde mais aussi de forcer l'apparaître. L'esthétique doit, ainsi, se prolonger dans l'éthique ou la contenir en tant que sa composante essentielle. De ce point de vue, une éthique de la communication ne peut pas éviter d'assumer la centralité de la «force des choses» qui est implicite dans la théorie rituelle du cadeau et qui fonctionne comme un moment indispensable d'une pratique renouvelée de la communauté.

Aesthetics and Ethics: the Force of Things

The topics "pre-systemic flux" and "primary present" lead to a discussion of the question of the "real medium" as a locus of the "indeterminacy of things." It is indisputable that the new subject, or "hyper-subject," is always shifted in this medium. While it is true that aesthetic inves-

Reynald Drouhin

Plasticien numérique

ANNIK HÉMERY

Figure du Net-art, Reynald Drouhin détourne les logiciels et puise sur le Réseau la matière de ses installations éphémères et participatives.



Reynald Drouhin

"J'aimerais mettre au point des systèmes en mode multi-utilisateur où chaque visiteur pourrait modifier le projet en temps réel."

Reynald Drouhin (33 ans) fait partie des premiers diplômés aux Beaux-Arts de Paris à avoir présenté son diplôme *Alteraction sur le Net* (1998). Depuis, l'artiste multiplie les projets en ligne : *Rhizomes*, *Métaorigines*, *Revenances* avec Grégory Chatonsky (www.revenances.net), *Om* (<http://oom.free.fr>). Commencé en 2001 avec la collaboration du CICV (Contre international de création vidéo), le projet *Des frags* systématise le recours à la participation des internautes et le détournement des moteurs de recherche. Le créateur utilise cette installation comme outil de défragmentation de l'image à travers la création de films vidéo : *Spaltung* (primé au concours Noos), *Re-mix*, *Des scissions*. Avec le collectif *Incident.net* qu'il a rejoint dès 1996, il prend part aux actions lancées sur les thèmes du portrait (*J'eux*), du paysage (*TimeScape*, *ICI*). Certaines de ses œuvres donnent lieu à des installations interactives telles que *Des fleurs* avec Marika Demineur. Depuis 2002, il enseigne l'art numérique aux Beaux-Arts de Rennes. Ses travaux sont régulièrement exposés (Festival d'arts multimédias urbains de Belfort, biennale de Montréal...).

Net-art : action qui consiste à considérer le Réseau comme une toile et les informations qui y circulent comme des matériaux potentiels. Depuis six ans déjà, Reynald Drouhin y mène un travail de fond mais aussi de rébellion : "Mes créations vont à l'encontre des sites qui n'évoluent pas, restent des archivages d'infos, ne réagissent pas à la consultation des visiteurs." Les œuvres numériques de l'artiste, elles, taillent directement dans la mémoire vive du Net, sollicitent le temps réel. Et, lorsqu'elles disparaissent, leur effacement, qui participe au projet plastique, se fait doucement au fur et à mesure des déconnexions.

MÉTAMOSAÏQUES

Dès sa première intervention sur la Toile (www.ensba.fr/alteraction), qui traitait de l'identité et de l'altérité, Reynald Drouhin va poser ses thèmes de prédilection : contribution active des visiteurs à l'élaboration de la création, détournement des outils (moteurs de recherche, webcam) du Net, "un réservoir inépuisable de sons, d'images et de textes". Sans se soucier de *copyright* – l'artiste parle de *copyraw* (brute) –, il parviendra, avec le développeur Sébastien Courvoisier, à automatiser ces détournements et à les ériger en œuvres plastiques. Ainsi l'installation *Des frags* : "Les internautes m'envoient une photo et un mot clé. Un moteur de recherche (du type Yahoo) collecte tous les fichiers image portant ce nom. L'image soumise est alors défragmentée par le logiciel d'analyse d'images, *Metapixel*, développé au CICV, puis

recomposée avec les visuels trouvés sur le Net et rassemblés dans une base de données PHP." Ces croisements donnent des mosaïques somptueuses où une photo d'enfant est "défragmentée" avec des ampoules et des lampes (visuels appelés par le mot *Light*), la statue de la liberté hybridée avec le mot *Monroe*...

Détourneur virtuose, maîtrisant aussi bien le DHTML et le QTVR que Flash ou After Effects, Reynald Drouhin est devenu également le récepteur-organisateur de ses œuvres, habile à compiler et gérer les flux (de plus en plus importants) des participants. Pour *Métaorigines*, ils étaient plus de 250 à donner une suite multimédia à un visuel proposé par l'artiste sur le thème de *L'origine du monde*, le tableau de Courbet. Plus d'une centaine, dans *Rhizomes*, à héberger une image envoyée par l'artiste. "Toutes les images réunies devaient



reconstituer une image globale. Au fur et à mesure que l'hébergeur déconnecte son image, il ne reste plus qu'un écran noir et un commentaire. L'image est devenue un texte." Reynald Drouhin va multiplier ces expérimentations qui questionnent la nature

de l'image numérique et l'utilisation qui en est faite sur le Réseau. Dans *TimeScape*, il dévoile l'activité d'un moteur de recherche, en affichant une mosaïque constituée en temps réel par les visuels demandés par les internautes. Des diagrammes économiques du matin "très beaux lorsque le pixel est agrandi" aux images porno du soir, l'artiste donne à voir, sans censure, un état du tumultueux paysage d'Internet et livre ainsi une amorce de sociologie, à l'échelle du monde, des pratiques virtuelles. ■

VENDREDI 22 MARS 2002

Artiste

Certains sont nés avec le Web, d'autres s'y révèlent. Ils sont graphistes, créateurs de sites ou d'œuvres hors ligne...

La création sur l'Internet se porte plutôt bien, n'en déplaise aux Cassandres qui voulaient l'enterrer avec la chute de la nouvelle économie. Le ralentissement s'est effectivement répercuté sur les plus pharaoniques des projets, les WebTV ont fait un flop retentissant, les producteurs de contenu commencent tout juste à s'intéresser au support Internet, les institutions peinent à prendre la mesure des besoins...

Mais le succès de la *French touch* ne s'est pas démenti sur le front du Flash, qui sort aujourd'hui du seul cadre de l'écran d'ordinateur: clips, séries télé, films d'animation, etc., se nourrissent de l'esthétique cartoon et des couleurs acidulées du langage de création pour le Web. Les Team Chman ont même réussi à exporter leurs compétitions de webdesign façon jam-sessions festives dans quelques-uns des festivals les plus en vue, à Berlin ou à Singapour.

Le succès international d'un Alain Escalle est un autre signe encourageant: nourri aux images de synthèse, ce réalisateur a tourné cinq jours puis passé plus d'un an sur son ordinateur pour proposer un film qui emporte l'adhésion et

les prix internationaux.

La création numérique croise usages et pratiques, touche au cinéma, à la musique, aux arts plastiques, au graphisme et même au design, où les outils informatiques ont bouleversé les modes de fabrication. L'idée d'un design à la carte fait son chemin. De cette création protéiforme émergent aujourd'hui des tendances. Ce sont autant de nouvelles pratiques, où le Net-artiste n'a pas grand-chose à voir avec l'artisan d'une communauté musicale et encore moins avec un cinéaste numérique.

Les différences passent d'abord par le rapport de l'artiste au réseau: il y a ceux qui ne feraient rien sans le Net, les webdesigners, les Net-artistes, les hacktivistes; et ceux dont les pra-

tiques ont intégré les nouvelles technologies, les cinéastes, les plasticiens, les gens de scène, les musiciens, les poètes et les romanciers.

Les **graphistes du Web** se concentrent sur l'esthétique de l'interface, ce rapport entre l'homme et la machine, qu'on trouve schématiquement simplifié sur les sites institutionnels et graphiquement magnifié sur les sites culturels.

Les **webdesigners** vont un peu plus loin dans l'écriture d'une nouvelle grammaire qui mélange la programmation, le contenu et le graphisme pur.

Les **Net-artistes** puisent dans le fonctionnement du grand réseau leur matière première, questionnant les notions d'interactivité, de participation et de communauté, détournant pour notre plus grand plaisir les outils et les propos techno. Tous inventent une nouvelle géographie de la création. Où la France est cependant loin derrière l'Allemagne, les États-Unis, le Canada ou même l'Espagne. Des pays plus ouverts aux nouvelles pratiques ●

KATYA BONNENFANT

26 ans. Webdesigner

Immenses chaussettes de collégienne, cheveux piqués de poupées à la japonaise, tenue rose de préférence, Katya Bonnenfant attire l'œil. Est-ce sa passion pour le Japon? Elle a en tout cas été repérée sur le Web pour son travail de conception du site du palais



de Tokyo, ouvert bien avant l'espace de création contemporaine parisien en dur. Elle récidive avec le Web *Saison numérique*, à l'automne, censé répertorier les événements de la culture électronique en France. L'emballage est beau, mais la coquille vide... Aujourd'hui, elle partage son temps entre le palais de Tokyo (l'unité pédagogique, la Tokyo TV, où elle dit chanter des «chansons idiotes») et des animations plus perso, qu'on verra bientôt sur le site de la maison de production Première Heure.

www.saison-numerique.org
www.palaisdetokyo.com
www.premiereheure.ph

GREGORY CHATONSKY

30 ans. Artiste

Défriseur d'interfaces, usant de sa formation de philosophe pour questionner notre rapport à la machine, à l'intime et au souvenir et pour faire de «l'Internet d'auteur comme on parle de cinéma d'auteurs», Grégory Chatonsky a construit une œuvre plastique forte, noire et cohérente, en et hors ligne, autour de la déportation (un CD-Rom avec la Fondation pour la mémoire de la déportation, en 1998), du mé-



tro (pour son centenaire, en 2000), de la mort (*Revenances*, avec Reynald Drouhin, en 2000). «Casser les habitudes d'immédiateté de l'internautes en retrouvant l'émotion est le leitmotiv d'un travail qui le mènera en 2002 à l'abbaye de Fontevraud (*Dislocat.io-n*, en ligne en mai) puis à Montréal, pour une résidence de six mois autour d'une fiction interactive (*Translat.io-n*).

www.sosa-terre.net
www.incident.net
www.io-n.net
www.dislocat.io-n.net (en mai)
www.translat.io-n.net (fin 2002)

CLAUDE CLOSKY

37 ans. Artiste

Artiste prolifique, il n'a pas que l'Internet comme terrain d'action, puisqu'il a été exposé depuis le début de l'année à Francfort, Bristol, Genève, Houston, Hambourg ou Le Fresnoy. Ses réalisations, en ou hors ligne, portent sa marque, qu'il agisse comme graphiste

d'exception pour un musée d'art contemporain (le Mudam au Luxembourg ou la partie Netart de Beaubourg, à Paris) ou qu'il propose des sites «express», interrogeant le flux d'infos (*Worldnews.online*, l'actualité comme un prompteur), l'arrivée de l'euro (*Convertir*, un tableau énigmatique de chiffres) ou l'Internet (*Television*, une mire scintillante). Avec lui, l'absurde n'est jamais loin, puisqu'il nous nargue en reproduisant quelques-uns de nos tics. Sur le Net, ses interventions empruntent à l'interactivité (des fenêtres qui s'ouvrent, des questionnaires à remplir) pour mieux «questionner son utilisation et les contenus que l'on y trouve».

l'un des sites les plus dynamiques du Web artistique francophone. Dernière idée de l'enseignant aux beaux-arts de Rennes: représenter en temps réel les recherches effectuées sur le réseau, pour donner à voir un tableau-paysage, *Timescape*.

http://closky.online.fr
http://worldnews.online.fr/
www.mudam.lu
www.sites.net

REYNALD DROUHIN

33 ans.

Net-artiste et enseignant

Obsédé par l'Internet, sa culture et ses dérives, Reynald Drouhin construit des œuvres basées sur l'interactivité au sens le plus absolu: sans présence de l'internaute, l'œuvre s'efface, n'existe pas ou plus. *Des Frogs*, une «interprétation des marronniers du Net», est un moteur de recherche et de composition de photos alimenté par les envois des internautes, où les images ainsiment réactives ont réactivé une «mémoire morte». Le Net-artiste est aussi à l'origine de la plate-forme collective *Incident*, avec Grégory Chatonsky,



l'un des sites les plus dynamiques du Web artistique francophone. Dernière idée de l'enseignant aux beaux-arts de Rennes: représenter en temps réel les recherches effectuées sur le réseau, pour donner à voir un tableau-paysage, *Timescape*.

www.incident.net http://ic.incit.fr
www.incident.net/worldtimescape/
http://3strags.civ.fr

Le site intranet de COGEMA reçoit un TOPCOM d'argent



La transparence au quotidien

A
COGEMA

COGEMA, filiale du groupe AREVA, remercie les professionnels de la communication et des nouveaux médias, qui ont récompensé son site intranet lors du dernier TOPCOM, le congrès annuel de la communication.

artpress

274

Thomas Crow : l'histoire sociale de l'art / The Social History of Art
Jean Nouvel au Centre Georges-PompidouBILINGUAL (FRENCH/ENGLISH)
DÉCEMBRE 2001
FRANCE (abonnement 40 € / 13 €)Rémy Hysbergues, Willem Tuinje, Biennale d'Istanbul, Eugène Green
Avant-gardes littéraires : quel héritage ?les arts
électroniques
par annick bureau

à moitié vide ou à moitié plein



Edmond Couchot et Michel Bret. «Je sème à tout vent». 1988. Installation interactive

■ La même situation sera analysée de façon totalement opposée selon que l'on est pessimiste ou optimiste. Dans le domaine des arts électroniques, la rentrée automnale française nous a semblé particulièrement dense et prometteuse d'avenir. Examen. Le Cube, conçu et dirigé par ART 3000, a été inauguré le 20 septembre à Issy-les-Moulineaux (1). L'ouverture d'un nouveau lieu est un fait suffisamment rare pour que nous le saluions. Le Cube se définit comme un «*espace de culture et de création entièrement axé sur les nouvelles technologies de l'information et de la communication. Il se veut un espace de diffusion, d'information et un lieu de recherche et de création.*» ART 3000 a réussi le premier pari de rendre conviviale l'inhospitalière architecture "béton, verre et métal" du bâtiment. Le Cube est doté de salles d'exposition, d'une salle de spectacle et d'une médiathèque lui permettant de remplir dans de bonnes conditions les deux premières missions qu'il s'est données. Un programme de résidences d'artistes, qui commencera en 2002 sur un axe en cours d'élaboration autour des *nouvelles écritures interactives*, entend répondre à la troisième mission – soutenue par la création – avec deux ateliers dotés de six stations de travail. De toute évidence, l'axe principal du Cube est la sensibilisation et la formation des publics et l'accompagnement pédagogique envers les scolaires, mais c'est bien sa politique en matière de création qui mettra – ou non – le Cube sur la carte des centres d'art électronique. Il ne reste plus qu'à attendre la «*première tournée*». Les festivals d'art électronique ont

dans notre pays une faible espérance de vie. *Exit*, à la Maison des arts de Créteil, semble tenir bon, A Belfort, les *Nuits savoureuses*, devenues Interférences, s'accrochent, sous la houlette du CICV. Bienvenue au «*petit dernier*», @rt Outsiders (2), créé en 2000 à l'initiative d'Henry Chapier et de Jean-Luc Soret. Pour sa deuxième édition (du 12 au 30 septembre), le festival se déroulait à la Maison européenne de la photographie avec des «*extensions*» dans divers lieux à Paris, à Monaco, à Los Angeles et sur le Web. Parmi les pièces présentées à la MEP, il était intéressant de faire un rapprochement entre deux installations interactives : *Danse avec moi* de Michel Bret et Marie-Hélène Tramus et *Je sème à tout vent* d'Edmond Couchot et le même Michel Bret. *Danse avec moi* est une œuvre récente qui met en scène un être numérique, de forme humaine, doué d'autonomie et d'une capacité d'invention gestuelle avec lequel va interagir le spectateur, dans une sorte de pas de deux revisité. Il ne fait aucun doute pour le public qu'il se trouve face à un «*objet*» artistique. A côté, en noir et blanc, *Je sème à tout vent* permettait de mesurer le chemin parcouru, un chemin moins artistique, ou même technique, que de *regards* sur l'art. L'œuvre se compose d'un moniteur sur lequel est l'image d'une ombelle de pissenlit. En soufflant sur un capteur à la base de l'écran, le spectateur fait s'envoler les ombellules, plus ou moins loin ou haut selon la vigueur du souffle. A sa création, à la fin des années 80, les commentaires sur ce type d'objet portaient sur sa nature artistique : n'était-ce pas plutôt

une simple «*démo*» technologique, au service des industriels, et n'étaient-ils pas benêts, ou aveuglés par leur enthousiasme (fascination sans discernement) pour les nouveautés informatiques, ceux qui y voyaient une création artistique ? Plus de dix ans après, le dispositif n'est plus innovant, la fascination se porte sur d'autres inventions. Que reste-t-il ? La force de l'œuvre. Le même trouble intellectuel et la même émotion, peut-être encore plus forts, face à cette image qui a changé irrémédiablement le lien entre l'objet, sa nature, sa représentation et notre position de spectateur. Il s'agit bien d'une image, mais d'une image qui n'est plus une représentation de l'objet «*ombelle de pissenlit*» mais son modèle, qui se comporte (presque) comme lui (il lui manque le tactile), une image-objet sur laquelle on peut «*agir*» et où l'on constate une cohérence de l'action et du résultat. Le geste esthétique tient dans ce déplacement ténu et énorme à la fois : on souffle sur l'image d'une ombelle. L'objet et son image se superposent. Lequel a disparu ? Lequel a perdu de sa densité, de son épaisseur, de sa véricité ? Je bouge, je danse, la créature virtuelle sur l'écran me répond, *danse avec moi*...

En octobre, comme les feuilles mortes, revient la Fiac qui découvrirait officiellement cette année... l'art vidéo et le fit savoir le plus bruyamment qu'elle put. C'est dans cette vénérable enceinte que la société Noos avait choisi de révéler les noms des lauréats de son premier *concours d'art multimédia* (3). Passons sur la cérémonie, où l'on aurait préféré voir une présentation des projets (ah, les œuvres sur

Internet, encadrées comme tableaux dans un musée ...) plutôt que de subir des discours convenus et ennuyeux. Les travaux retenus reflètent l'éclectisme de la création par Internet : animations Flash (Harry Flosser, Dave Jones), travail sur les interfaces et le design (Tom Vollauchek, François Leandre), création fondée sur la nature même des outils du Web (Reynald Drouhin).

Au *Printemps de septembre* à Toulouse, quelques installations vidéo se mêlaient à l'exposition de photos, parmi lesquelles *White Nights, Sugar Dreams* (2000) de Shimon Attie. Trois grands écrans, un en face, un de chaque côté de la pièce, contraignent le public dans un espace clos. Des images rouges et blanches, du sang et du sucre. Le sucre en poudre fait des dunes en gros plans, ou au contraire de petits cristaux, comme de la neige. Le sucre absorbe le sang, le sang dissout le sucre. Toutes sortes de bruits modulent la bande son : chuchotements, clapotis, cloches, musique, bruit de choses que l'on secoue, ou verse. Le diabète. La maladie sublimée, et nous, comme au cœur de l'organisme, à l'intime d'une synthèse que le corps ne sait plus opérer. Rien n'est dit, tout est là.

En cet automne 2001, nous avons choisi d'être optimiste, de voir le verre à moitié plein et de prendre les quelques faits décrits ici comme un signe d'un souffle nouveau et d'une présence plus importante pour l'art électronique en France. ■

(1) <http://www.issy.com/lecube>
(2) <http://www.art-outsiders.com>
(3) <http://www.noos.fr>

tendances
DIGITALES

ŒIL DE LINK



par annick rivoire

Liberté surveillée

Le monde ne serait plus comme avant. Les terroristes poursuivis, les attentats déjoués, les pays occidentaux soudés dans le combat pour la «liberté immuable», et le cyberspace enfin contrôlé, surveillé et nettoyé des assauts hackivistes... Quelques jours après l'attentat du World Trade Center, le Net fut frappé de stupeur collective. Les webdesigners mettaient leurs sites en bème, une page d'accueil commémorative renvoyait sur la Croix-Rouge internationale (1). Les Canadiens de Year01 ont refusé l'alternative hommage ou silence, et maintenu l'ouverture de l'exposition en ligne *Pixel Plunder*, le 21 septembre.

Parce que «les sites exposés permettront d'élargir le débat, notamment face aux gigantesques restrictions des libertés publiques que vivent les Nord-Américains ces derniers temps» (2). «Tenter de donner un sens à la tragédie», en refusant de suivre aveuglément la politique américaine. Un discours engagé qui parcourt la Toile, au-delà des traditionnels cybermilitants.

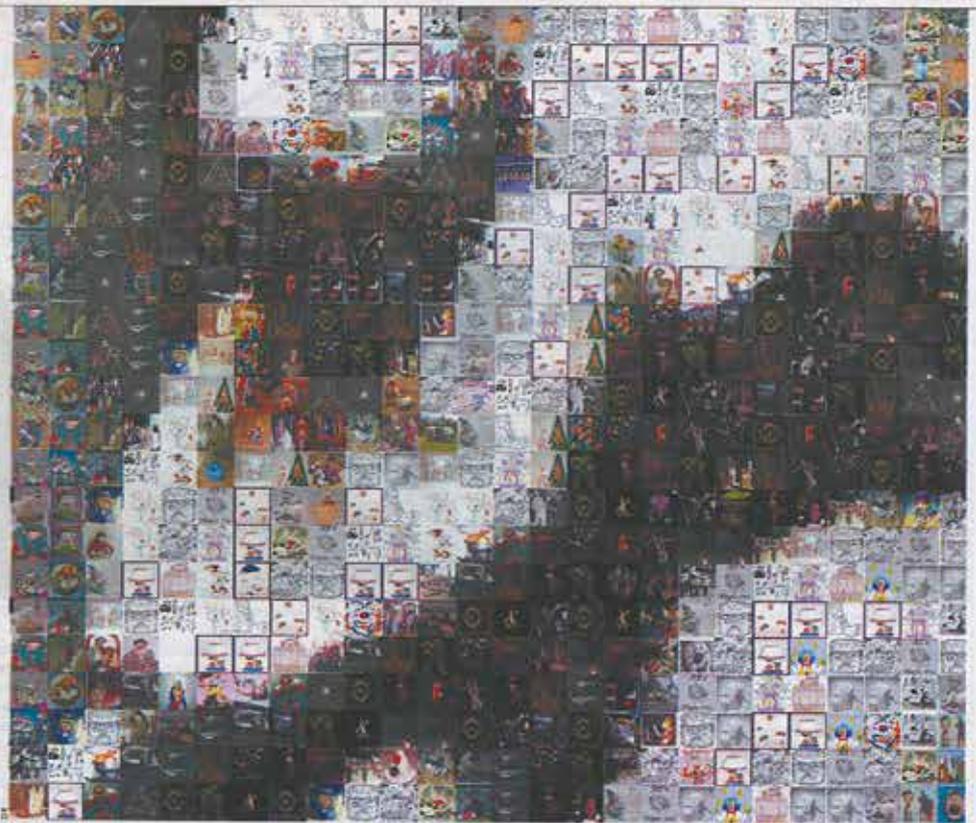
Les «pilleurs de pixels» (en anglais, *plunder* signifie mettre à sac) de Year01 questionnent l'internaute, brouillent les pistes plutôt qu'ils n'apportent de réponse au débat sur les libertés publiques sur le Net. Ils sont au nombre de sept, qui représentent l'un des courants les plus intéressants du Net-art, puisant dans la structure du réseau la matière de leur création. Leurs méthodes, inspirées de celles des pirates, et donc à la frontière de la légalité, les placent dans la ligne de mire des censeurs qui voudraient utiliser l'attentat pour limiter la circulation de la parole sur les réseaux.

Joanna Briggs détourne le moteur de recherche Yahoo! avec Haikoo. Entrez «guerre» dans la zone de requête et un haïku apparaît en anglais, «*What to do today/those warnings on videos/or catch the guilty*», qui mène au site officiel d'Interpol.

«*I Love Mouchette*» raconte, de lien en lien, l'histoire d'une jeune fille âgée de 13 ans... depuis trois ans. Mouchette ne vit que sur le Net pour proposer des discussions avec ses «fans» sur les meilleurs moyens de se suicider.

L'artiste qui se cache derrière cette fiction – dont on ne sait pas s'il est français ou canadien, homme ou femme – a inventé un personnage, hommage au film de Breason. Il (elle?) joue si bien de l'apparence des pages perso qu'on ne sait plus si Mouchette existe, si un pervers n'a pas usurpé son identité, si ses «fans» sont vrais ou faux... A force de donner des «preuves» de son existence, l'auteur pousse l'internaute à tout mettre en doute. Salulaire ces jours-ci.

(1) Lire sur le site de Libération: www.liberation.fr/m/2001/actu/20010920/leugh.html
(2) www.year01.com



La machine à défragmenter pioche des images sur le Web et crée une mosaïque qui reconstruit la photo donnée au préalable par l'internaute. Ici, un ange...

Net-art

Voleurs d'images pris en frags

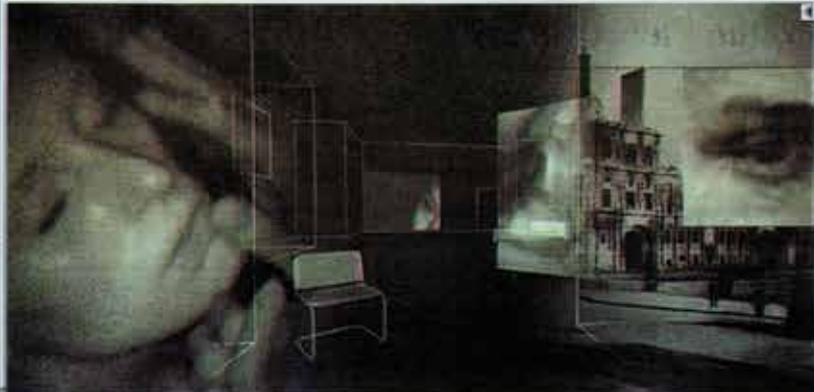
www.cicv.fr/des_frags
<http://rhizomes.cicv.fr/>
www.incident.net/metsorigine/

Pour s'improviser netartiste en quelques clics de souris, et voir son œuvre affichée dans une galerie sur le Web, il suffit de se connecter à la machine à défragmenter de Reynald Drouhin. Des frags, Net-art collectif, puise sa matière exclusivement sur le Web et n'utilise que des outils existants et disponibles sur le réseau. Pour actionner la machine, rien de plus simple. Dans une liste, l'internaute choisit un mot-clé. Celui-ci détermine les images que le moteur ira piocher sur le Net. Puis, l'utilisateur soumet sa propre image, qui va servir de matrice à l'œuvre finale. La machine digère les données et génère en quelques minutes une mosaïque constituée d'une myriade d'images glanées sur le Web qui recomposent celle soumise par l'internaute. La taille des fragments, leur fréquence, leur transparence peuvent être paramétrées. Le résultat, souvent frappant, est envoyé par mail à l'internaute et s'affiche instantanément dans une base de données qui s'efface dans le temps. «*Le Web est un réservoir inépuisable*, explique l'auteur du projet, réalisé en collaboration avec le CICV Pierre Schaeffer (Centre international de création vidéo). *Des frags est une sorte de hold-up d'images: appropriation d'une matière présente sur le réseau et réactivation de cette mémoire morte archivée en mémoire vive éphémère.*» Un projet extrêmement ludique qui met à contribution les internautes comme dans ses précédents travaux *Métaorigines* ou *Rhizomes*, «*J'aime bien l'idée de la perte d'identité dans le collectif*», sourit-il. ■ MARIE LECHNER

> **Citation**
«Il existe une multitude d'informations sur la Toile, ce projet permet de les faire coexister ensemble dans une même image finale.» Reynald Drouhin, créateur de Des frags.

VENDREDI 12 JANVIER 2001

GUIDE sélection digitale



Avec «Revenances», l'internaute plonge dans les ténèbres, se perd au milieu des spectres et casse ses réflexes de clics.

Site «Revenances», œuvre poétique et angoissante. Menaces fantômes

Gregory Chatonsky, œil vif et cheveu ras, n'a plus l'âge (28 ans) de croire aux fantômes, «mais je crois à la hantise, à ces choses qui nous obsèdent et nous structurent». Revenances, œuvre en réseau qu'il a réalisée avec Reynald Drouhin pour la Biennale d'art de Montréal en octobre, raconte l'histoire d'un homme qui rejoint le monde des morts. Plongé dans les ténèbres, l'internaute distingue l'ossature d'une pièce: de simples lignes blanches délimitent les murs, les fenêtres, la porte, le lit, la chaise. Quand il passe au travers apparaissent les silhouettes diaphanes d'une femme qui se caresse le dos ou d'un homme fumant une cigarette. Les vidéos sont filmées en infrarouge dans l'obscurité la plus totale. «Les personnages se touchent sans se voir et sur le Web, explique l'auteur, on les voit sans pouvoir les toucher, comme si chacun était dans un monde distinct.» Le murmure d'une femme brise le silence, elle chuchote une histoire étrange, fragmentaire, quelque chose qui ressemble à une histoire d'amour. Son fantôme déchire quelquefois l'obscurité puis s'évanouit. «Les paravies du fantôme qu'explore Jacques Derrida dans Spectres de Marx et dont s'inspire Revenances, poursuit-il, sont proches de ceux de l'Internet et de la réalité virtuelle: l'image à la fois présente et absente, le contact et la distance. Les objets à portée de main...

à perte de vue.» Pour entrer en contact avec les objets, inutile de cliquer frénétiquement, toute la navigation se fait en glissant doucement la souris. «On a voulu casser les habitudes d'immédiateté de l'internaute qui empêchent les sensations, commente Chatonsky. Là, il lui faut rentrer dans l'œuvre, franchir des distances, perdre du temps.» Seul hic, pour visualiser Revenances, il faut une machine puissante et télécharger un certain nombre de plug-ins. Les expérimentations de Chatonsky et Drouhin (1), riches en sons et vidéos, sont aussi gourmandes en bande passante. Quand le visiteur essaye de s'échapper de la pièce, il échoue dans le Paris dévasté de la Commune, hanté par les visages de gens disparus ou terrifié dans l'une des 50 autres pièces qui ont l'air toutes identiques. Un côté répétitif, lancinant, qui renforce l'angoisse, l'impression d'être prisonnier d'un monde dont on ne revient pas. Revenances propose ainsi une «near death experience» étrange d'une intense poésie ●

(1) Voir aussi www.incident.net qui propose des œuvres des auteurs et sert de plate-forme aux créations en ligne. www.revenances.net

E-commerce Le haut de DiCaprio, le bas d'Ally

C'est un dérivé du style «vu à la télé» ou téléachat ou «toi aussi achète le mug des Simpsons». A défaut de s'offrir la vraie robe de Marilyn pour Poupoupidou ou l'imper de Bogey dans Casablanca, on pourra donc utilement se rabattre sur la tendance consistant à s'acheter des trucs (accessoires, fringues, décor, etc.) vus dans les films, à la télé ou dans les pubs. Par exemple, sur Asseonscreen.com, un vrai site marchand dont le hangar à gadgets est basé à Londres et qui promet livraison en une semaine de 400 produits: la veste en vraie peau de serpent de Nicolas Cage dans Sailor et Lula, l'ignoble chemise hawaïenne bleue et blanche de Leo DiCaprio dans la Plage, les lunettes de Cameron Diaz dans Drôles de Dames ou

celle de Julia Roberts dans Coup de foudre à Notting Hill, ou encore le bas de pyjama d'Ally McBeal, ce qui, mis bout à bout sur un seul individu, peut donner un genre. Evidemment, vu les prix, autant dire que ce ne sont pas les originaux (de 10 F à 20000 F), preuve en est qu'on trouve la veste d'Harrison Ford dans Indiana Jones en plusieurs tailles. On choisit d'y entrer par acteur, films, pubs, voire par accessoires et vogue la galère. Il faut vraiment être désespéré. Même démarche, mais alors encore plus cheap, pour des gadgets dérivés de série télé style Charmed, à base de mugs et de tee shirts. Autant les faire soi-même ●

www.asseon.com www.asseon.net



Idee de silhouette de star: les lunettes de Julia Roberts dans «Coup de foudre à Notting Hill», la chemise de Leonardo DiCaprio dans «la Plage» et, le bas de pyjama d'Ally McBeal.

CD-Rom Mon son dans le ton

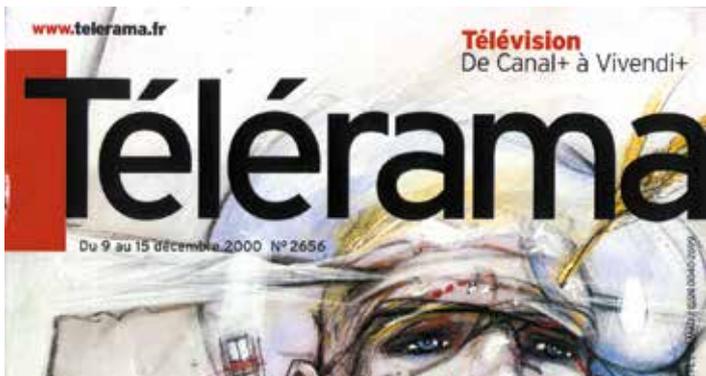
Pierre Henry catapulté père de la techno, Schaeffer et Stockhausen cités comme référence par les DJ electro, ces pionniers de la musique électroacoustique ont creusé dès les années 50 le sillon de la musique électronique. En 1948, Pierre Schaeffer utilisait déjà les machines et les boucles pour son «concert de bruits», œuvre fondatrice composée de fragments sonores enregistrés, déformés, collés pour en faire de la musique «concrète». Le CD-Rom la Musique électroacoustique, plutôt qu'une compilation érudite réservée à un cercle d'initiés, privilégie une approche ludique de cette musique savante et prône le «do it yourself». Les adeptes des trifouillages sonores ont ainsi à leur disposition un véritable studio miniature de création réalisé à partir d'un outil professionnel mis au point par le GRM (Groupe de recherche musicale de l'Institut national de l'audiovisuel, dont sont issus la plupart des compositeurs). L'utilisateur peut choisir un bruit (forêt, rire, vague, bruit de pas...) dans la banque de données ou importer son propre son, et le sculpter à l'encre: varier sa vitesse, le lire à l'envers, le filtrer, le retarder... Un peu rudimentaire pour les véritables accros (possibilité d'enregistrer ses créations mais pas de les mixer), le studio permet, grâce à une interface intuitive simple à manipuler, à tout un chacun d'explorer les possibilités infinies de cette musique de machines. On peut également parfaire son oreille musicale grâce à des exercices d'écoutes de six œuvres, décortiquées et analysées à l'aide de musicographies, interprétations «graphiques» des compositions. Combinant intelligemment découverte (des auteurs, des œuvres, des techniques), analyse pédagogique et expérimentation, le CD-Rom permet une expérience vivante et pas seulement théorique de la musique concrète ●

La Musique électroacoustique. Hyppique. Pour Mac et PC, 209F. Démo téléchargeable sur www.hyppique.net.

Surfe mamie, surfe par FRANCIS MIZIO

Les plug-ins

Si en surfant sur le Web tu ne parviens pas toujours à admirer certains sites, cesse Mamie d'en faire une affaire personnelle! Ce n'est pas dirigé contre toi. Cela vient de ton logiciel de navigation auquel il manque des plug-ins. Ce sont des extensions qui permettent d'exécuter des fichiers issus d'applications spécifiques telles que... Bon, prenons un exemple concret. Imagine que ton navigateur Internet soit une paire de lunettes pires que celles agréées par la Sécurité sociale si c'est Dieu possible. Si tu ne les portes pas, tu ne vois rien. Si tu les chaussses, tu vois un peu mieux, mais c'est vraiment juste. De la même façon que ton logiciel Internet te permet de surfer, tes lunettes t'aident à te balader dans la rue sans te cogner partout, mais il ne faut pas trop en attendre. C'est même pire, car les fabricants de lunettes n'ont pas pensé à tout ce dont tu as besoin. Focalisés sur l'idée que tu doives y voir, ils ont oublié les autres sens! Maintenant, tu n'entends plus rien car les branches te touchent les oreilles. Tu ne sens rien, car elles te pincet le nez. Elles sont si étroites que si quelque chose sort de ton champ de vision tu ne parviens pas à le suivre. Or le monde autour de nous évolue! De nos jours, la vie est multimédia: il y a des sons, des trucs qui gesticulent de partout et même des gens qui te parlent! C'est aussi élaboré que sur le Web! Et toi, t'es plantée dans la rue avec tes lunettes Sécu, la nuque raide et sourde comme un pot... C'est trop bête: il faut ajouter des plug-ins à tes binocles. Pour le son, tu cliques sur chaque branche un pavillon de phonographe et il faut te fixer dessus appâchés sur le crâne, car chaque plug-in répond à un problème particulier: de l'écouter adapté à la techno de jeune qui fait vibrer la voiture du fils du voisin au cornet en ébonite spécial opérète si tu te rends au spectacle. Tu peux te coller contre la joue un traducteur de Portugais pour comprendre le gardien de l'immeuble et un décodeur sur le menton pour regarder la télé... Pour les animations, un appareil sur crémaillère qui te ferait tourner la tête plus vite pour suivre les gens du regard serait le bienvenu... Je t'accorde qu'à force d'améliorer tes lunettes Sécu, elles risquent de devenir légèrement encombrantes. Trop de plug-ins et ton logiciel de navigation peut en effet devenir très lourd. Ton ordinateur manque de mémoire et le voilà qui se traîne sur le Web comme toi dans la rue avec tout ton attirail sur la tête. Aussi, il n'est pas utile de garder actifs en permanence tous tes plug-ins. Je te conseille ainsi de penser à ôter ton antenne CB lorsque tu iras prendre le thé au club. En plus, le socle écrasera ta belle permanente bleutée ●



Exclusif!
Tche
recyclé
en mus

Evénements | Téléràma

www.telerama.fr

Cannes

13^e Rencontres cinématographiques

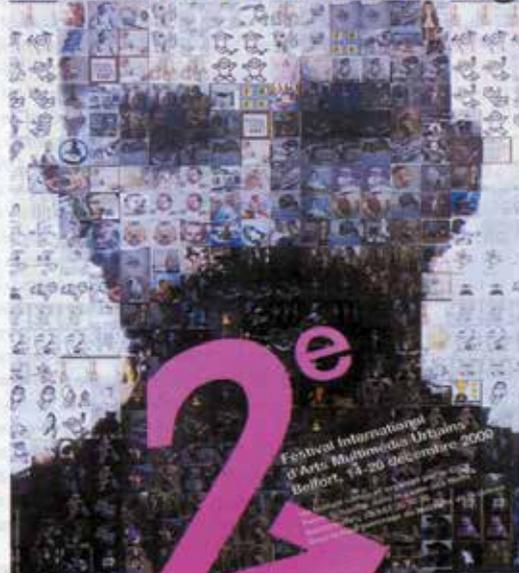
9 au 16 décembre 2000

Manifestation cinématographique particulièrement destinée aux jeunes et riche de nombreuses actions pédagogiques, ce rendez-vous cannois associe étroitement cinéphiles et scolaires et va accueillir plus de 250 jeunes dans les stages et ateliers "La critique cinéma", "Le scénario", "Le dialogue", "La réalisation vidéo"... Avec l'opération "Une Journée aux Rencontres", près de 1500 élèves des collèges du Var assisteront à 2 projections... Mais les Rencontres constituent surtout un rendez-vous pour cinéphiles : films inédits en compétition, classiques à voir et à revoir, rencontres avec des équipes de films, table ronde autour de la censure... Cette année, Georges Lautner animera la sélection "Autour du dialogue" et analysera quelques uns des textes les plus truculents du cinéma français ("Les Tontons flingueurs", "Un

Singe en hiver", "Un Air de famille"...). La sélection "Maudit Cinéma" mettra l'accent sur 4 films ayant suscité polémique lors de leur sortie : René Vautier ("Avoir 20 ans dans les Aurès") et Fabrice Genestal ("Le Squalo") seront présents pour témoigner de leur expérience. Chaque soir, chacun, après une dégustation au "Club" du Théâtre La Licorne, pourra découvrir les longs et courts métrages du "Panorama des Festivals" : des films inédits à Cannes et plébiscités cette saison en France et à l'étranger. Le 15 décembre Le Prix du Public sera annoncé avant la projection du nouveau film de Gabriel Auer "Le Birdwatcher". C'est sur la présentation du cultissime "Spinal Tap" de Rob Reiner que se clôtureront ces 13^e Rencontres, le 16 décembre à 20h. Renseignements au 04 93 99 04 04



www.interferences.org



Belfort

Festival d'arts multimédia urbains "Interférences"

14 au 20 décembre 2000

Organisé dans le cadre des Nuits Savoureuses de Belfort, le Festival d'Arts multimédia urbains "Interférences" s'affirme comme l'un des principaux rendez-vous de la création multimédia internationale et accueille près de 350 artistes de 40 pays. "Interférences" réunit également les grandes institutions de l'art et de la recherche. Ce festival a vu le jour en 1999 à l'initiative du Conseil général du Territoire de Belfort et de la Ville de Belfort ; il est conçu et organisé par le CICV Pierre Schaeffer, centre international de création artistique œuvrant dans le domaine des technologies numériques. Trois temps forts caractérisent l'édition 2000 : une compétition internationale d'œuvres multimédia dotée de 300 000 F de prix ; une rencontre internationale des laboratoires de recherche universitaires et des centres d'art, des débats et des rencontres professionnelles permettant d'appréhender les enjeux politiques, sociaux, culturels et artistiques des technologies numériques ; une grande exposition multimédia, rassemblant des spectacles multimédia, des performances musicales et chorégraphiques, des installations urbaines, lumineuses et sonores, des dispositifs interactifs, des CD Rom et des sites web, qui permettront au public de porter un regard d'ensemble sur les grands courants de la création électronique mondiale. Renseignements au CICV Pierre Schaeffer au 03 81 30 90 30 ou sur www.nuits-savoureuses.net et www.interferences.org

artpress

259

Biennale de Lyon : Partage d'exotismes

Manifesta à Ljubljana Les Abattoirs à Toulouse MoMA 2000 Collection Lambert

Fiona Rae Grout/Mazeas Marcel Duchamp Yves Klein Bertrand Lavier

Enrique Vila-Matas interview Louis Aragon Renaud Camus

JULIET-AOÛT 2000
49 FR 1029 201 FR 12,50 FR 6,25 E

les arts
électroniques
par annick bureaud



■ Vous ne savez pas où est l'Azərbaycan, vous ouvrez un atlas ; à la sortie du métro, vous vérifiez sur le plan la situation de la rue où vous allez ; pour vous rendre en voiture dans une ville éloignée, vous prenez une carte routière. L'espace physique est strié, quadrillé, cartographié. Vous cherchez un livre dans une bibliothèque, vous regardez dans un fichier ; le sommaire vous aide à retrouver un chapitre, l'index, un élément du contenu. L'espace sémantique est balisé.

Sur Internet... vous pataugez ! Il nous a fallu plusieurs millénaires pour inventer et perfectionner nos instruments de structuration et de représentation des espaces physique et intellectuel. L'organisation de la navigation sur Internet passe d'abord par la compréhension de la nature de ce nouvel espace.

Les querelles autour des noms de domaines et le fonctionnement actuel des moteurs de recherches le classent dans la catégorie des espaces sémantiques. Les recherches sur la visualisation et la cartographie de l'information, par les métaphores et les outils qu'elles utilisent, indiquent que la réalité est plus complexe. Internet est un espace sans lieu. Il peut être décrit comme un ensemble de points, d'univers autonomes, de «monades» (1). C'est un espace discret, au sens mathématique du terme. Fluide, en constante expansion, il dispose néanmoins d'une géographie, sémantique et physique. Internet est un objet hybride, entre le topos et le nomos. Des artistes, ou groupes d'artistes, ont exploré cette dimension.

Referencias (2) de Ricardo Iglesias consiste en une flèche constituée elle-même de flèches - dans un «tillage» à la Escher - perçus blanches ou noires selon le principe de l'illusion optique. À chaque flèche sont associés une ville, un son et l'adresse [url](#) d'un site web localisé dans ladite ville. Chaque site reproduit intégralement le dessin original avec l'ensemble de ses sons et de ses liens.

Referencias joue sur la superposition, le télescopage, l'équivalence des espaces géographiques et informatiques (serveurs) qui se fondent dans l'espace sémantique du nommage, tout en soulignant, en

filigrane, leur existence distincte. Le lieu informatique original de l'œuvre ([adresse url](#)) est indiqué dans le champ «location», en haut du navigateur ; le lieu informatique de duplication de l'œuvre se trouve dans le champ du bas ; la ville est indiquée par sa position géographique (longitude et latitude). La pauvreté visuelle de *Referencias* renforce l'importance du nom. Nous effectuons nos choix en fonction de ce qu'évoque pour nous telle ou telle ville du monde. On ne peut que penser au texte sur «les noms de lieux» de Proust, dans *A la recherche du temps perdu*, et à sa description de la richesse et du foisonnement de l'imaginaire suscité par le nom d'une ville. Parcours apparemment immobile, la variation, dans *Referencias*, provient des adresses des serveurs hôtes et des éléments sonores. Avons-nous conscience, dans l'espace physique, d'écouter le son des lieux ?

Espace distribué

Si *Referencias* est la duplication à l'identique sur plusieurs serveurs de la même «image», *Rhizomes* (3) de Reynald Drouhin se situe à l'opposé. Comme son nom l'indique, cette œuvre met l'accent sur la nature rhizomatique d'Internet, avec une référence explicite à *Mille Plateaux* de Deleuze et Guattari. Sur le site-mère est reconstituée une image (4), composée de fragments d'images, comme dans une mosaïque. Chacun d'entre eux est hébergé sur un site différent. Qui-conque le souhaite peut participer. A chaque fragment d'image est associée une fiche présentant «l'hébergeur». *Rhizomes* se situe dans un espace distribué, cellules individuelles, indépendantes, mais qui, le temps de l'œuvre, constituent un espace homogène et cohérent.

Le projet *Location_Yes* (5) de l'artiste russe Oksa Lialina est une prise de position sur la nature d'Internet, sur une partie des œuvres qui s'y trouvent, et sur l'incompréhension qu'en ont la plupart des institutions culturelles classiques. Le plus souvent, quand un musée organise une exposition de Net art, il crée une interface visuelle spécifique dans laquelle il inclut les œuvres, mas-

le cyberspace : entre topos et nomos



quant le champ «location» du navigateur. Cette méthode donne une certaine harmonie à ce cyber-accrochage, et surtout empêche le public de sortir aisément du site de l'institution pour aller vagabonder ailleurs. Au passage, cela ne permet plus d'identifier le site original du travail, ce qui reviendrait, pour une exposition de tableaux, à ne pas indiquer sur le cartel le musée qui possède l'œuvre, mais uniquement le nom de l'institution qui organise l'exposition.

Espace topo-sémantique

À partir d'une sélection de travaux, *Lialina* montre à quel point le champ «location» est loin d'être neutre ou indifférent à la création. Lieu de «résidence» topo-informatique de l'œuvre, il peut constituer également un élément majeur du contenu de celle-ci. Le premier exemple est une œuvre formelle, fondée sur la «mise en scène» du code ASCII présenté en éléments hiéroglyphiques sur l'écran, mais qui définit également dans le champ «location». Le masquer revient donc à amputer la création. Un deuxième exemple est l'œuvre sur les noms de domaines d'Alexei Shulgin (6). Sur la page d'accueil, une liste de mots communs (en langue anglaise) : *link, start, information, money, desire, competition, art, etc.* Chacun constitue en fait le cœur d'un nom de domaine d'un site existant, généralement

non artistique, et dont le contenu peut être absolument n'importe quel sujet. Internet est ici un espace langagier. Nommer, c'est singulariser, individualiser. Shulgin met en exergue la trivialisaton du nom, symbole de l'identité, par cette liste de mots - extraits du dictionnaire - qui pourrait être plus longue... ou plus courte ; des mots qui pourraient former des phrases, mais dont les référents croisés n'auraient plus aucun sens.

Internet est souvent considéré comme un espace immatériel, parallèle au monos physique. Il lui serait plutôt orthogonal, à en juger par les ravages du virus ILOVEYOU. Les mots, le langage, le savoir - l'information et les données en langue vernaculaire - constituent son essence. Mais il repose sur un autre ordre langagier, celui des adresses des sites et des fichiers au sein des sites qui, eux, correspondent à la réalité physique, matérielle de l'ordinateur et donc à une topographie. Internet est un espace topo-sémantique. ■

(1) cf. Hans Michael *The Erotic Ontology of Cyberspace*, in Benedikt Michael, *Cyberzoce, First Steps*, Cambridge, MIT Press, 1991.

(2) <http://www.year01.com/gallery/referencias.html>

(3) <http://www.enspe.fr/rhizomes/>

(4) Photo du murier de l'école des beaux-arts de Paris, déraciné par la tempête de fin 1999.

(5) http://net.teleportacia.org/Location_Yes/
(6) <http://www.Desk.nl/~youlink/>

#26 REPORTAGE : LE BRÉSIL À L'HEURE TECHNO

TRAX

PLAYLISTS '99
les choix de la maison

TRAX 030 par Guillaume Sorge gsorge@cplus.fr

NE WS WEB NET-ADDICT

Pills retour d'acide
Felix Da Housecat parano future
Beck sex machine

THE ALDOF • ASHLEY BEEBLE • JUANTRIP

Alteraction

L'artiste Reynald Drouhin est à l'origine d'une très belle installation sur le site de l'Ensba* (www.ensba.fr/alteraction). Il nous explique son parcours et son rapport à Internet.

Comment as-tu découvert internet ?

Richard Kriche, professeur invité à l'Ensba en 1996, a présenté à un petit groupe d'étudiants des Beaux-Arts, ses travaux sur internet et à partir de ce moment j'ai commencé à m'exprimer à l'aide des nouvelles technologies puis à utiliser l'internet comme médium. Ensuite, je suis parti 4 mois à l'université Carnegie Mellon, Pittsburg aux États-Unis, en section nouvelle technologie, et c'est là que j'ai rencontré Stelarc et Robert Wilson.

Qu'apporte ce médium à ta démarche artistique ?

La possibilité d'interagir avec d'autres sur la même chose ; dans ma seconde proposition sur internet, **Métaorigines**, je propose aux internautes de réaliser leur propre interprétation à partir d'une image. Je me positionne ensuite comme l'organisateur, le récepteur et parfois l'acteur des propositions plastiques. Métaorigines : inventer un Autre possible à la photographie qui est à cette adresse : www.incident.net/metaorigine (sous forme de textes, images, vidéos ou sons).

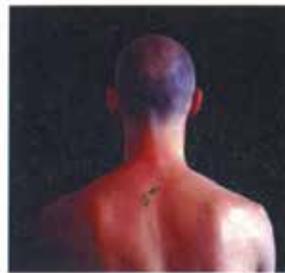
Dans la réalisation *Tous Ego in Alteraction 2.0*, je questionne l'identité-altérité : "Je est un autre", "Mon nom", prénom : "Reynald" dit par des étudiants en art de l'université de Pittsburg, répété par des personnes de culture différentes à la manière "Benneton". Ce prénom est altéré par les différentes prononciations : américaine, chilienne, chinoise ou encore japonaise, un autre moi apparaît par la perception des différentes personnes d'abord oralement puis si on observe de plus près on peut remarquer que dans le reflet des lunettes-miroir se dessine une silhouette, silhouette qui dans le deuxième tableau est beaucoup plus présente : on peut remarquer des mouvements corporels répétitifs. De l'altérité découle une altération de mon prénom et de mon image déformée dans ces miroirs convexes. Cette réalisation est inspiré d'une œuvre de Penone (où l'on voit l'artiste muni de lentille miroir sur les yeux). Cette réalisation ne peut exister que sur internet : dispersion de soi sur le réseau, altération jusqu'à l'aliénation (quicktime en loop à la manière d'une musique répétitive infinie).

Quel est ton rapport à la technologie ?

Je suis toujours en veille technologique, je regarde ce qui sort, je teste beaucoup de softs, mais je ne suis pas avide de high-tech ; je pense que le high-tech et le low-tech doivent se compléter et fonctionner ensemble : l'esthétique low-tech avec, comme support, la technologie high-tech. Je suis face aux nouvelles technologies : un artiste actif sans cesse en train de mixer les médias... Pour essayer toujours de détourner les logiciels existants et leur faire dire autre chose, artistiquement.

Peux-tu nous en dire plus sur Alteraction et le concept "d'identité-altérité" ?

Alteraction, qui est un terme que j'ai cru inventer en mixant les mots : alter, autre, action, altération, altercation, intimité l'entre



être" de Derrida), interactivité, etc. ; Alteraction 2.0 (www.ensba.fr/alteraction) est l'aboutissement plastique (Diplôme de l'Ensba) d'un travail entrepris à l'Université, à savoir Alter ego (mémoire de maîtrise et de DEA arts plastiques). Avant d'être complètement dans le numérique, mon travail traitait déjà d'un autre moi. Ce qui m'a amené à "forger" le terme de "alteraction", ce sont des recherches sur l'identité-altérité. De façon simplifiée, l'autre me permet d'être moi-même, mes réalisations n'existent que parce qu'elles sont "vues", expérimentées, altérées, l'altération équivaut à un regard autre sur le même...

L'altération équivaut à un regard autre sur le même...

Comment appréhendes-tu la notion de réseau dans ton travail ?

"C'est le spectateur qui fait l'œuvre d'art" : cette phrase de Marcel Duchamps est aujourd'hui bien réelle sur le réseau. Dans **Métaorigines**, j'ai proposé aux internautes de réagir sur une image : ce projet aura duré 9 mois et comporte environ 250 propositions. Déjà dans *Alteraction 2.0*, la mise en place des 12 propositions plastiques a été "in progress" et finalisée ; avec les critiques et les remarques des internautes ; maintenant encore sur la première page de ce site le spectateur peut communiquer ses impressions. Je trouve que le dialogue qui s'établit à partir de propositions plastiques est souvent juste, car je ne connais pas mes interlocuteurs et ils n'ont pas peur de dire ce qu'ils pensent. Nous ne sommes pas dans un vernissage !



Tes cinq sites du moment ?

www.incident.net
www.civ.fr/3rives
www.anomos.org
www.panoplie.org
www.theremediproject.com

*N'oubliez pas de vous munir des Plugins Flash 3 et Quicktime 3 pour profiter pleinement de l'installation.

CHECK THIS OUT !

www.poptics.de/pages/08b.html :
On vous conseille le Homestudio Deluxe 2000

www.yaremat.com/macoss/index.htm :
Les Windows addicts apprécieront

www.zaius.com :
Post human archive

www.mycity.com :
Ma ville est le plus beau park

www.extra.jp.org :
Du design plein la gueule !

www.ubuweb.com :
Sound poetry

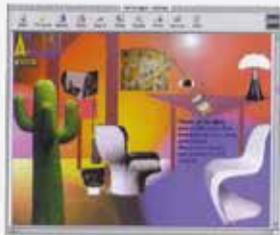
MyCity.com

EXTRA



MULTI MÉDIA

L'ACTUALITÉ MULTIMÉDIA

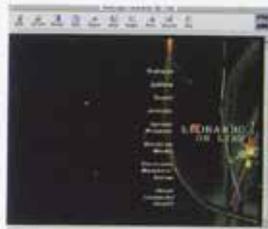


● **ANTIQUITÉS** ● L'univers confiné des antiquités se voit dépoussiéré par un nouveau site Internet, Art & Antiques, qui propose au travers de vitrines virtuelles meubles et objets de l'art nouveau aux années 60. Cliquez sur l'un des objets et une

fiche descriptive apparaît, accompagnée d'une photo grand format et de son prix. Le mode de paiement de cette gale-

rie d'art en ligne reste toutefois traditionnel. Il n'y est pas encore question de paiement sécurisé. (<http://art-antiques-paris.com/>)

● **ART ET TECHNOLOGIES** ● Il y a trente ans, la revue *Leonardo* était créée à Paris pour offrir un espace d'échange international aux artistes utilisant les sciences et les technologies avancées dans leurs créations. Éditée par MIT Press, cette revue de référence a ouvert en 1995 un site web pour prolonger sa réflexion sur les nouveaux médias (<http://mitpress.mit.edu/~journal/leonardo/home.html>). De son côté, le *Leonardo Electronic Almanac* est un magazine électronique anglophone mensuel distribué par abonnement via Internet (<http://mitpress.mit.edu/~journal/LEA/>) qui offre un forum aux artistes s'intéressant à l'usage des nouveaux médias dans l'expression artistique contemporaine liée aux sciences et aux technologies. Aujourd'hui, un site Internet à dominante francophone, *L'Observatoire Leonardo des arts et des techno-sciences*, vient s'ajouter aux deux autres. Il mettra bientôt à disposition des outils de référence : dictionnaires, guides, informations et critiques sur la production contemporaine, les CD-Rom d'artistes et les sites web, ainsi que des documents de réflexion sur les questions émergentes dans l'art et les techno-sciences : art et biologie, la reconstruction de l'art électronique, etc. (<http://cybernetworkers.com/Leonardo/>).

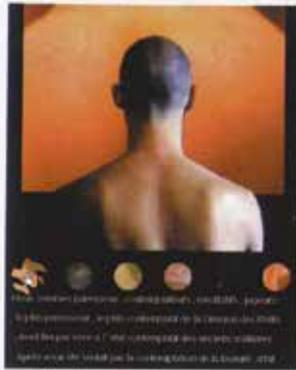


● **CYBER STYLISTE** ● Les décors en trompe-l'œil d'un jeune artiste servent de toile de fond à un CD-Rom intitulé *Jeune Styliste*. Patrick Pleurin, qui exposait récemment ses travaux à la galerie du Jour Agnès B, a assuré la direction artistique et la scénographie de ce titre qui propose de suivre les différentes étapes de la création de mode dans une maison de couture. Au sommaire de ce CD-Rom vif et coloré : des ateliers de création inspirés de Christian Lacroix, John Galiano ou encore Jean-Paul Gaultier, un «générateur automatique de modèles» et un défilé virtuel... (*Jeune styliste*, CD-Rom Mac/PC, Carré multimédia, 299F).



● **L'INTROSPECTION CONTEMPLATIVE** ●

Reynald Drouin, jeune plasticien diplômé de l'École nationale supérieure des beaux-arts, se met en scène dans un site Internet expérimental qui se veut à la fois œuvre et présentation de ses différents travaux. Seize propositions plastiques sont déclinées autour du thème de l'identité et de l'altérité, qui ne manquent pas de jouer sur les glissements sémantiques : «Om tronç, rasage, alteration/altercation». «Le mot, ainsi que les liens hypertextes», dit cet élève de Richard Kriesche qui détourne le



médium pour parodier Marina Abramovic et Ulay par exemple, ou même s'autoparodier : «J'aime bien tourner en boucle sur Internet...» (www.enba.fr/alteraction/).

● **YAN GOCH** ● À partir de photographies des originaux mêmes de Van Gogh, un CD-Rom met en corrélation les œuvres d'Arles et de Saint-Rémy-de-Provence avec les Lettres à Théo. Une base de données multicritères (musée, numéro de catalogue, thème, etc.) vient s'ajouter aux images de très bonne qualité dont on voit jusqu'à la pâte et les coups de pinceaux. (*Vincent Van Gogh en Pays d'Arles*, CD-Rom Mac et PC, 249 F).



MYRIAM BOUTOULLE myriamb@club-internet.fr



Digital

L'homme du mois

Reynald Drouhin

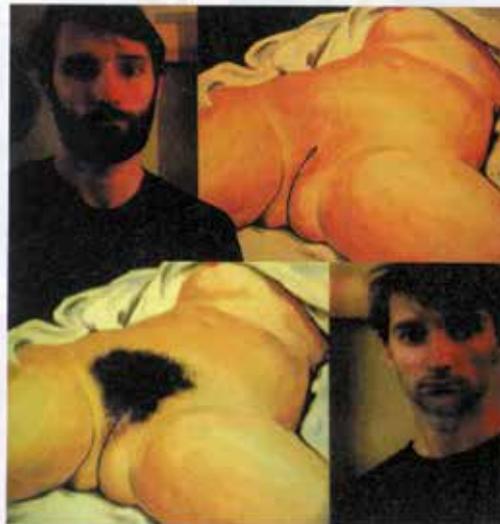
Sur l'Internet, certains rêvent de saborder le petit milieu de l'art contemporain

-L'artiste ne peut pas vivre constamment en marge du milieu de l'art.

Pour se faire un nom, tu dois passer partout et, crois-moi, je bouffe à tous les râteliers. » Reynald Drouhin, étudiant à l'École nationale supérieure des beaux-arts de Paris, a beau fustiger ses comparses comme les manifestations officielles (FIAC en tête), il ne rate pas une occasion d'exhiber ses travaux. En l'occurrence, *Alteration*, un site Web expérimental composé de seize propositions plastiques qui s'articulent autour de l'identité-altérité.

Concrètement, des vidéos, des photos et des « objets » interactifs programmés en Java, ou affichés simplement en Quicktime, que l'internaute spectateur peut triner à loisir. « Contrairement à la grande majorité des artistes, je n'utilise pas le réseau comme un simple catalogue photographique d'œuvres, mais comme un véritable outil de création multimédia. »

Familiarisé avec la toile depuis 1995, Reynald Drouhin a eu l'occasion récemment de parfaire ses connaissances en suivant un Master Multimédia Hypermédia. Avantage : ses créations profitent des technologies derniers cris. Inconvénient : l'internaute lambda est dans l'impossibilité technique de visualiser toutes ses œuvres. « Il est évident que les réseaux actuels ne sont pas encore technologiquement à la hauteur de la production, mais j'anticipe quelque peu... » Evidemment, pour qu'*Alteration* prenne toute son ampleur, l'artiste entend bien projeter son œuvre dans une galerie. L'occasion de le faire découvrir à un public non-connecté : « Mon site s'adresse aussi bien à des visiteurs actifs qu'à des spectateurs passifs qui n'ont pas



-Avec «Origine du monde», j'ai refait intégralement les deux peintures à l'huile et j'y ai collé mes propres poils de barbe.»

forcément envie de manipuler les images et les sons. » Pourtant, à terme, Reynald aimerait faire définitivement abstraction de l'écran de l'ordinateur et permettre à l'utilisateur d'agir directement avec son corps.

Le corps, justement, une constante dans les quatre thèmes affichés sur le site. *Alter Native* met en scène un homme et une femme face à face qui se rapprochent en braillant alternativement, puis les deux à la fois, avant de se sourire mutuellement : une scène de réconciliation interactive inspirée de l'œuvre de Marina Abramovic. Avec *A*

Origine, il apporte sa modeste contribution à l'*Origine du monde* en illustrant un passage de la version reprise par Vincent Corpet vers l'original de Courbet. « J'ai refait intégralement les deux peintures à l'huile et j'y ai collé mes propres poils de barbe. »

Mais l'ultime ambition de Reynald, c'est de percer — voire de saborder — le cercle fermé et conservateur des artistes reconnus. D'où cette farouche volonté de s'afficher partout et de s'autoprojeter à outrance dans son œuvre. Le milieu techno se contente d'apprécier les qualités techniques et graphiques d'*Alteration* (à Imagina ou au MIMÉ de Montréal) sans y percevoir les nombreuses références à l'histoire de l'art : « Le milieu de l'art ne voit en l'Internet qu'un simple outil de communication à travers lequel l'art n'a pas sa place. » L'outil informatique est certainement pour quelque chose dans cette aversion généralisée. Mais, curieusement, les artistes reprochent à l'art numérique de ne reposer sur aucune matière et aucun support. L'Internet, trop abstrait ?

<http://www.eniba.fr/alteration>

Cyril De Graeve
degraeve@club-internet.fr