



Interview de Christian Gattinonni avec Christine Buci-Glucksmann et Miguel Chevalier pour la revue Art Absolument

Publié dans le n°3, 2002, p. 52-60

Christian Gattinonni : On va essayer de déterminer une terminologie : va-t-on travailler sur la question de l'art technologique, de l'art numérique, de l'art du virtuel ? pour éliminer l'utilisation seulement technique du numérique, comme peut le faire par exemple un photographe qui l'utilise pour ses photographies mais qui n'est pas pour autant " un artiste numérique ". Quel terme préférez-vous ?

M C : La terminologie de l'art numérique me paraît la mieux résumer cet art qui englobe l'ensemble des images en 2 ou 3 dimensions. C'est leur codification dans la mémoire de l'ordinateur qui les caractérisent.

Dans l'art numérique il y a une extension qui m'intéresse plus particulièrement aujourd'hui que l'on appelle les installations de réalité virtuelle. Ce sont des œuvres qui ne partent pas de photographie, de film ou de vidéo mais qui utilisent des logiciels et des algorithmes qui génèrent en temps réel un univers de synthèse où il n'y a pas de modèle, si ce n'est celui construit par le logiciel lui-même.

CBG : L'art numérique au sens strict est celui qui emploie des outils numériques, ce qui change complètement le processus de création, puisque toute idée doit trouver sa traduction en un modèle, un programme qu'il soit binaire ou fractal. On peut construire des modèles virtuels d'architecture, programmer des œuvres sur Internet ou les réaliser in situ, c'est pourquoi j'emploie le terme de virtuel au sens large et parle d'arts virtuels pour souligner la parenté des démarches.

CG : Cela étant posé, j'ai relevé un certain nombre de modèles que l'on retrouve dans beaucoup de créations numériques : le modèle scientifique ; le modèle urbain ; le modèle corporel ; et le modèle génétique qui débouche sur le clonage. Ces quatre modèles ont davantage à faire avec les sciences humaines qu'avec les champs traditionnels de l'art. Autrement dit, est-ce que les médiums de l'art numérique génèrent leurs propres thématiques ?

CBG : Tous ces modèles impliquent une nouvelle théorie de l'image qui ouvre à une esthétique du virtuel, comme je l'ai développé dans mon dernier livre, (La Folie du voir. Une esthétique du virtuel). On est passé de l'image-cristal du modernisme à ce que j'ai appelé l'image-flux. Une image post-éphémère rhizomatique et fluide, une image-trajet qui rompt avec la théorie traditionnelle de la mimésis. On peut l'hybrider, l'altérer, la métamorphoser et

réaliser tous les passages intersensoriels possibles entre image, son et texte. Il s'agit d'un véritable changement de paradigme culturel et social, qui lie d'emblée le local et l'international . C'est pourquoi elle est multiforme et comme feuilletée. Grâce aux topologies, elle autorise une architecture des plis, des enveloppes et des courbes. En raison de sa texture « infra-mince », elle crée des effets de surface et une seconde peau, propice à transformer notre rapport au corps ou à la ville. Mais par son caractère d'artefact programmable, elle ouvre aussi un nouveau champ entre art et biologie, celui de l'art transgénique. A travers ces textures et structures fluides, on se trouve devant la question du double . Non pas le double inquiétant du romantisme ou de mais un double plus inexpressif, une sorte d'enveloppe d'étrangeté entre le soi et l'autre, dont la limite est le « post-humain » et le clonage . Dans toutes ces matrices et modèles de l'image-flux, ce qui me paraît important c'est l'introduction de nouvelles médiations cognitives dans l'art. Les relations entre art et sciences, si importantes à la renaissance, font retour.

MC : Oui, cet art recrée les passerelles entre l'art et la science grâce au numérique qui devient un dénominateur commun . Moi-même je suis amené à travailler avec des ingénieurs, avec des chercheurs du CNRS, et des informaticiens pour développer mes œuvres comme le projet de l'installation de réalité virtuelle Métapolis qui a été présenté en février au Musée Marco de Monterrey au nord du Mexique.. Cette création originale est révélatrice d'un principe urbain générique et imaginaire lié à toutes les grandes villes du monde. C'est une installation évolutive : elle s'enrichit de toutes les villes dans lesquelles elle s'expose, devenant au fur et à mesure de ses expositions comme une métaphore de la ville des villes. Le spectateur est immergé dans un environnement interactif, une ville virtuelle constituée de fragments d'architectures locales en 2 et 3D, d'une musique générative utilisant des références empruntées à l'univers sonore lié à cette ville et, ainsi que des textes génératifs reposant sur l'histoire et l'actualité de Monterrey.

CG : Il semble que ça remette aussi en question le statut de l'artiste qui devient un rassembleur d'énergie, comme un producteur ou un réalisateur de cinéma, un travail d'équipe, un art collectif, ou produit collectivement, un art dont la signature est remise en question...

MC : L'artiste ne peut plus créer tout seul une œuvre de réalité virtuelle . Il devient une sorte de « chef d'orchestre » qui a besoin de compétences multiples pour réaliser ses concepts. Ces collaborations diverses enrichissent souvent le projet initial et permettent de décloisonner les disciplines entre elles. Métapolis est un bon exemple de transversalité puisque nous avons associé à mes images d'architecture, les textes produits en temps réel par les générateurs d'écriture de Jean Pierre Balpe, et la musique interactive de Iacobo Baboni Schillingi. L'écrivain Jean Pierre Balpe a créé un générateur de textes reposant sur des structures de phrases matricielles au sein desquelles il y a un dictionnaire qui intègre les noms des rues de la ville, les personnalités qui ont été à son origine... À partir de là se développent de petits textes qui, pour partie, sont une réalité de cette ville et pour partie une fiction...

CG : Les nécessités d'un matériel technologique important pour présenter ces œuvres, ne risque-t-il pas de le mener à une certaine forme d'élitisme puisque peu de lieux, centre d'art, musée ou galerie disposent des outils professionnels de présentation de ces productions hypertechnologiques même s'il existe des lieux comme ZKM à Karlsruhe ou de façon plus modeste Le Cube à Issy les Moulineaux?

MC : Tout dépend de quel type d'œuvres numériques on parle, car s'il est vrai que certaines créations au début nécessitaient un matériel très onéreux pour les voir, aujourd'hui la situation a beaucoup changé car les prix de ces outils sont devenus moins chers. A partir de 1983/84 avec la micro-informatique de nombreux artistes dont je fais partie on pu acquérir leur propre

matériel et développer leur création de manière autonome. L'accès à ces outils avant était presque impossible car ils étaient très chers et réservés aux laboratoires scientifiques ou aux chaînes de télévision...

Si aujourd'hui il y a encore peu de centre d'art, de musées ou de galeries qui présentent ce type de créations ce n'est pas uniquement à cause de la nécessité d'un matériel technologique important, c'est je crois aussi beaucoup lié au fait que ces œuvres ne sont plus figées dans un support, elles deviennent immatérielles, et font peur à une partie du milieu de l'art. Il y a aussi le problème de la maintenance, et de la conservation de ces œuvres avec le matériel qui évolue en permanence. Mis à part ces divers points soulevés, je suis assez optimiste pour le futur car déjà certaines institutions comme la Fondation Beyeler à Bale avec l'exposition «de Claude Monet ...jusqu'à l'impressionnisme numérique » ou le département new media du Guggenheim à New York commencent à montrer dans leur espace et à acquérir ces créations pour leur collection. L'évolution de l'art numérique ne va donc pas forcément vers un monde élitiste. Si actuellement il existe un art qui soit le plus démocratique possible quant à sa visibilité, à sa gratuité et visibilité n'importe où dans le monde à partir d'un ordinateur et d'une ligne téléphonique, c'est bien l'art de l'internet, et pas seulement pour la communication, mais pour la création d'œuvres souvent animées ou interactives spécialement créées pour ce médium.

CG : Ne pensez vous pas que le risque d'un tel art qui s'appuie sur la multisensorialité, la séduction des effets, soit d'aboutir à un pur divertissement, quand on voit notamment l'importance des jeux vidéos et en ligne et leur manque de distance critique, à l'exception de rares exemples comme le travail de Kolkhose sur l'institution et le marché de l'art ?

CBG : Je distinguerais dans cette esthétique du virtuel deux pôles. L'un qui est une sorte de mass médiatisation kitsch des paramètres du virtuel, extrêmement avancé et qui constitue l'une des formes d'industrie culturelle contemporaine, avec les parcs d'attraction et plus largement tous les jeux vidéo. Ce pôle serait dominé par ce que Walter Benjamin évoquait comme " le sex-appeal de l'inorganique ". Une sorte d'investissement ludique, érotique en tant que tel, investissement de plaisir même, sur de l'inorganique qui semble devenir organique parce qu'animé. Il y a d'autres tentatives de créer une sorte d'esthétique des entre-deux, y compris culturels, des inter-culturels, des inter-sensibles, en référence à ce que les japonais appellent le ma, qui est à la fois le vide, l'espacement et le passage.

.Je cite dans mon livre Arjun Appadurai, anthropologue d'origine indienne vivant aux Etats Unis, dans son étude sur "L'après -colonialisme" Il montre comment un travail de l'image aujourd'hui permet de disposer des archives virtuelles de toutes les différences culturelles. A partir de là il montre la possibilité d'établir de nouveaux scénarios, des ethnoscapas, des mediascapas et donc un nouvel espace de l'interculturel. C'est dans ces espaces là qu'il y a une possibilité d'approche critique du virtuel.

MC : Il faut aussi citer d'autres artistes comme Antonio Muntadas et son site qui constitue une banque de données qui se veut la mémoire de toutes les censures culturelles et que sa mise en ligne permet d'alimenter en permanence.

CBG : Il y a effectivement ces constructions à base d'archives. Tout le redéploiement de la muséographie comme ce "Guggenheim virtuel" qui permet l'accès à la réalité du Musée. Là se manifeste une modification des relations entre œuvres et lieux, art et architecture.

MC : L'installation Métapolis est la ville digitale qui dépasse et englobe les mégapoles de l'ère industrielle que nous avons connues jusqu'alors. Métapolis propose une nouvelles espèce d'agglomération urbaine faite d'espace et de relations multiples, une réalité au-delà de la Metropolis traditionnelle. Si cette notion était l'équivalent d'une production mécanique

d'objets, polarisée autour d'un centre, la notion de Métapolis se développera davantage de façon matricielle sous forme de polyédres élastiques et plus diversifiés. Avec une production changeante et multiface, ils génèrent, au-delà de la physique et de la géographie, un cadre de relations basées sur le processus et la combinaison d'information simultanée. Métapolis ne se traduit pas uniquement dans le système de croissance mais surtout dans un système de combinatoires dynamiques et incertaines fait d'interactions entre son territoire et d'autres territoires. La cité n'est plus le seul lieu existant sous une forme déterminée, et un unique stade évolutif, mais plutôt l'accumulation de multiples stades et d'expériences simultanées. Ce télescopage de rencontres, d'intersections finissent par générer une grande variété de combinaisons spécifiques et plurielles. Un éventail de villes à l'intérieur de la ville. C'est ça l'essence de la Métapolis contemporaine, être un hyper-lieu, un lieu dans le lieu, un riche kaléidoscope d'opportunités locales pour fédérer un univers global.

CBG : Là se mettent en place de nouvelles archéologies de villes qui présentent les strates du temps, des temps en constellation comme l'aurait évoqué Walter Benjamin, un temps rizhomique. Tu avais ainsi montré à Boulogne Billancourt une autre installation intitulée « Mémoire et mutation » en 98

MC : Cette œuvre était une commande de la ville de Boulogne qui inaugurerait sa nouvelle structure culturelle, l'espace Landowski. Les commanditaires voulaient que je montre la mutation de cette ville industrielle née au 19^e siècle qui s'est transformée aujourd'hui dans les industries du tertiaire. J'ai conçu un parallélépipède de 10 m de hauteur en hommage à la chambre noire d'Etienne Jules Marey l'inventeur de la chronophotographie qui habitait cette ville. Deux escaliers conduisaient le visiteur à 2m50 du sol, et donnaient accès à cet espace intérieur. Une coursive dominait un puits d'images. Le spectateur pouvait intervenir grâce à 4 interfaces disposés à chaque angle de la mezzanine. Il jouissait d'une vision globale et immédiate dans un tourbillon d'images virtuelles en 2D et 3D. Resurgissait la mémoire sonore et visuelle de la ville de Boulogne-Billancourt mêlée à son imaginaire.

CG : S'agit-il de faire une œuvre d'art totale, telle que le propose des chorégraphes comme Hervé Robbe dans sa dernière création « Horizons perdus », la problématique de l'œuvre d'art totale est-elle inhérente à l'art numérique?

MC : Il me semble que le numérique permet effectivement de créer des œuvres totales, un art multi-sensoriel...

CBG : Il faut souligner la nouveauté de cet art. Nous sommes dans une culture qui a toujours séparé - je renvoie à Michel Foucault - le visible et le lisible. Au fond, le modernisme a autonomisé chaque pratique artistique. Pureté de la peinture, autonomisation du son, même s'il y a eu depuis toujours, je pense à Moholy-Nagy ou à d'autres, intersensorialité. Là nous sommes d'emblée dans une esthétique du virtuel qui est une esthétique multi-sensorielle qui re-définit les sens, qui re-fond les sens, les sensibles au sens grec du terme, aisthesis. On est devant une nouvelle théorie des sensibles, Mais ce qui est important c'est qu'elle apparaît déjà dans la vie. Je voudrais à ce sujet distinguer deux concepts de virtuels. Dans une première conception, on a défini le virtuel du côté du simulacre, de la simple simulation, les images virtuelles sont sans modèle, on est allé vers une image sans copie qui destitue toute la problématique ontologique de l'imitation, et toute la problématique humaniste de la mesure des images... Au contraire ce qui m'intéresse, c'est de montrer qu'il y a dans le Virtuel une transformation du réel, et que la simulation implique des processus cognitifs. On a à la fois un progrès dans ce que j'appellerais le figuratif abstrait, ou l'abstrait figuré, parce que les modèles présupposent un progrès dans l'abstraction et même un nouveau type d'abstraction.

CG : La visée d'un art total et l'utilisation de mécaniques ne renvoient-ils pas à l'opéra, mais aussi à ce que l'on nommait antérieurement les pièces à machine ?

CBG : A l'intérieur du baroque ces machines de vision s'énoncent très bien dans la triplicité : créer des effets qui engendrent des affects qui à leur tour engendrent des êtres, des pseudo-êtres, des inter-êtres. J'ai donc repris tous les grands modèles de l'esthétique baroque, l'engendrement des formes le dynamisme du temps, les rhétoriques visuelles et celles de langage et je les ai confrontées au modèle virtuel actuel. En particulier j'ai essayé de montrer que ce qui était artifice se démultipliait et devenait artefact, que ce qui était texture baroque, avec le pli à l'infini, les effets de lumière et d'éclairage devenait en fait une seconde peau, une surface, une enveloppe avec cette problématique esthétique et psychanalytique que j'ai développée.

En même temps ces pseudo-êtres c'est-à-dire le côté Protée du baroque se retrouvait dans l'hybridation des êtres, (cf. Orlan) et dans l'hybridation des espaces dans les grands scénarios de la danse contemporaine. Ce glissement des paradigmes constitue beaucoup plus qu'un néo-baroque technologique. C'est la pénétration dans le temps machinique et dans le temps éphémère. Le virtuel c'est un art du temps, du paradoxe du temps, avec ce jeu des répétitions, des altérations. Dans la danse, on le voit tout particulièrement, je pense à " Biped " de Merce Cunningham ou aux chorégraphies mises en scènes par Dumb Type.

MC : Ce qui est important aussi, dans cet art du virtuel c'est qu'on n'est plus dans un déroulement linéaire du temps, déjà préétabli. On se situe dans un rapport de potentialités à explorer. C'est une de ses caractéristiques. On peut aller en arrière, en avant, sur le côté, cette notion d'espace s'étire dans d'autres dimension que la linéarité d'un film ou d'une bande vidéo.

CBG : Je crois qu'on est dans un temps qui manifeste le croisement de Borgès et de Deleuze. D'un côté, les ruines circulaires, la ville qui se modifie au fil de notre avancée, les temps bifurquant, de l'autre Deleuze et l'idée d'un plateau stratifié et rhizomatique du temps

MC : Les " Mille plateaux " peut se lire de différentes manières, on peut commencer par la fin du livre, ou, au milieu, puis revenir au début . Il n'y a pas de déroulé mais des étapes mélangées, redistribuées.

CG : J'aimerais revenir à l'utilisation des machines, des logiciels dont on peut poser la question des statuts, alors qu'actuellement peu d'artistes, mais j'aimerais que vous me démentiez, font la critique de ces outils dans leur œuvre. Il est connu que l'Internet est né grâce aux militaires et que ces ordinateurs et ces logiciels sont produits de façon massive du côté de la grosse industrie américaine et japonaise. Ne pensez vous pas qu'un grand nombre d'artistes du numérique aujourd'hui sont dans une trop grande fascination de ces outils de création ?

MC : L'idée des militaires, au moment de la guerre froide c'est qu'on n'ait plus de rapport de centralité, plus de lieux stratégiques trop condensés, trop concentrés, mais une dispersion, une dissémination de l'information. il y a l'idée qu'Internet s'est constitué de segments en réseaux, où chaque lieu n'est pas un lieu central mais un nœud relié aux autres. De ce point de vue cela permet une situation plus délocalisée.

Une grande partie du monde de l'art a déjà beaucoup de mal à accepter d'utiliser ces technologies, même encore aujourd'hui. L'institution et même les galeries ont une certaine appréhension à leur égard et ce pour plusieurs raisons. On n'a pas une création qui a une matière dans une stabilité, une fixité comme celle des autres medium. Cela pose le problème de l'immatérialité et donc de la commercialisation de ces formes. Quand on voit combien la photographie a eu besoin de temps pour s'imposer, l'art virtuel ne peut pas bénéficier d'autant

de recul. Les artistes ont encore le souci d'acquiescer et de maîtriser ces outils, il faut du temps pour proposer des alternatives .

A la lueur de l'Histoire de l'Art on s'aperçoit à chaque époque que les artistes s'emparent des technologies de leur temps . Plus il y aura des artistes qui utiliseront ces outils et plus nous aurons la chance de voir des œuvres conceptuellement intéressantes.

CBG : On est passé d'une interactivité cause/effet, très réactionnelle, avec le primat des systèmes binaires, qui est la première génération à une autre qui recherche l'aléatoire du choix du regardeur, pourrait on dire après Duchamp. On a de nombreuses variables. Tout le travail est de laisser une porte ouverte à l'événement par rapport à une première communication techniciste, technocratique des nouvelles technologies. Ce qui est changé ce n'est pas simplement le processus. On assiste à une création qui se développe selon trois moments, l'idée, le modèle,, l'image et ses effets (ou le son et ses effets) mais qui réalise le vieux rêve du XX° siècle d'intégrer le spectateur, de le transformer en acteur. On a vu dans les derniers dispositifs à " Villette numérique " à " Digitarts ", à " Art Outsiders " à la Maison Européenne de la Photographie des programmations qui laissent place à une archéologie des strates du temps.

Le deuxième point est qu'il faut distinguer l'art du virtuel et l'Internet. On a avec le web un œil mondial de surveillance avec des intégrismes terroristes qui l'utilisent mais aussi des mouvements de contestation mondialistes. Internet n'est pas univoque avec des utilisateurs des plus progressistes aux plus réactionnaires, hélas.

L'art du virtuel peut être un art digital capable de travailler sur les virus. Joseph Nechvatal montre comment un virus mange l'image, l'envers de l'image en quelque sorte. Le virtuel c'est la constitution de nouveaux paradigmes de programmations formelles

Je crois qu'il appartient aux artistes du virtuel de développer des œuvres qui ne permettent pas seulement de créer des banques de données, de la communication, au sens de la transparence, de " la transparence du mal " dirait Baudrillard, mais qui soient inventives dans la reprise de relations entre expérimentation et expérience avec tout ce que cela implique.

CG : Un autre aspect qu'il faut évoquer est celui de l'artiste manipulateur des formes du vivant comme Christophe Luxereau, ou créateur de vie artificielle tels Louis Bec, Mignonneau et Sommerer ou Eduardo Kac, ces derniers étant présents à @rt outsiders en octobre dernier à la maison Européenne de la Photographie.

CBG : Créer des êtres virtuels ou robotiques est une dimension fondamentale de l'art virtuel. On retrouve effectivement cela dans l'œuvres d'Eduardo Kac avec son lapin fluorescent. Cela renvoie encore une fois à Borges. On cherche à créer des êtres, on vise aussi à susciter des affects c'est à dire à leur donner une vie sous dépendance comme on l'a vu avec le phénomène des tamaguchis au Japon petites créatures électroniques qui meurent si on ne leur consacre pas suffisamment d'attention. J'ai participé à un débat très animé avec une artiste, (son nom ?) contestée parce qu'elle avait modifié des ailes de papillon dont le motif est naturellement symétrique pour les rendre artificiellement asymétriques. On est dans un art frontière alliant le biologique et le technologique. La limite en est le clonage avec les problèmes éthiques capitaux qu'il sous tend.

MC : Il y a aussi le développement de ces automates cellulaires, grâce à de petits logiciels qui reprennent les rapports à la vie transposés avec des algorithmes, et qui s'autostructurent ou s'autodétruisent. comme dans l'installation de Charles Sandison présenté par la galerie Franck à la Fiac cette année.

CBG : La question est aujourd'hui plus large . Le baroque aimait les êtres doubles , les êtres ambidextres, les jumeaux , les androgynes. On est passé des doubles aux doublures. Elles

sont inexpressives, elles collent à l'être. Raymond Roussel a publié un livre de ce titre "la doublure" autrefois célèbre qui a été quelque peu et injustement oublié. Oshi dans son dernier film, Avallon, aborde aussi cette question de la doublure comme destruction ou rédemption, est-elle une doublure de mort ou de survie ? Nous sommes actuellement dans un espace ambigu entre le pré-humain et le post-humain, qui constitue une modification essentielle de ce que Freud a développé comme l'opposition entre éros et thanatos. Nous sommes face à un art du passage, du fragile, de l'inexistence, de l'intranquillité. Il suppose un sujet pluriel, nomade, heureux ou schizophrénique. Il réalise la prophétie des poètes, du " je est un autre " aux hétéronymes de Pessoa. L'ego est maintenant interfacé, interbranché.

CG : Quels liens cet individu nouveau généré par l'art numérique entretient-il avec les systèmes politiques, idéologiques, le néo-capitalisme ?

CBG : La mondialisation libérale capitaliste cherche à créer un sujet homogène au nouveau type de marché développé internationalement. Il détruit les identités actives acquises. Nous assistons à un double mouvement d'un côté l'homologation libérale comme l'évoquait Pasolini et de l'autre une reterritorialisation de l'individu. Ce que j'appelle une alternative c'est la nouvelle face de ce sujet pluriel qui ne vit plus selon des modes temporels biologiques, mais selon des temps mécaniques, suivant des formes mixées au niveau culturel. Il faudrait penser en positif ces nouvelles formes de subjectivation, comme l'aurait dit Pasolini, parce qu'elles s'opposent à ce que Michel Foucault définissait comme l'assujettissement.