

PANORAMA 17

TECHNIQUEMENT DOUCE

Du 19 septembre
au 13 décembre 2015

**DOSSIER
PEDAGOGIQUE**



LE FRESNOY

STUDIO
NATIONAL

DES ARTS
CONTEMPORAINS

PANORAMA 17

TECHNIQUEMENT DOUCE

Du 19 septembre au 13 décembre 2015

« *Techniquement douce* », cette expression singulière est empruntée à Michelangelo Antonioni, qui avait intitulé ainsi le scénario qu'il aurait voulu tourner (mais les producteurs n'étaient pas de cet avis !) après *Blow Up* — le film devait être réalisé pour l'essentiel dans la jungle amazonienne, et le cinéaste rêvait pour cela d'une caméra capable, ce sont ses propres mots, « de se biologiser ».

Il nous a semblé que cette formule donnait assez généralement le ton des préoccupations qui animent les étudiants du Fresnoy. On pourrait a priori penser qu'une exposition de jeunes artistes n'ayant pour point commun que d'appartenir à la même école (ils sont d'âges différents, ont des parcours dissemblables et viennent des quatre coins du monde) est vouée à n'être qu'une présentation hétéroclite de travaux disparates.

Mais il est très étonnant de voir, lorsqu'on a la chance de suivre tout au long de l'année les différents projets, se dessiner quelque chose comme une préoccupation commune, qui n'est le fruit d'aucun choix raisonné, mais s'impose comme un esprit du temps. Les travaux, films ou installations, des étudiants, cette année, s'interrogent dans leur majorité sur les rapports du corps et de la technique. À l'aube de l'humanité, les outils et les cerveaux qui les inventaient évoluaient en même temps : depuis l'avènement de l'Homo Sapiens, l'évolution technique et l'évolution biologique font, en principe, bande à part. Mais l'irruption massive des technologies dites nouvelles dans nos vies conduit à se demander si cet axiome est toujours valide, et si quelque chose, dans notre rapport sensible au monde, n'est pas en train de changer pour de bon. Regardant vers un passé encore proche, ou un futur complexe, des daguerréotypes et de la peinture à la cuve jusqu'aux soft robots (les nouvelles technologies accélèrent aussi les échanges entre les langues ...) et aux différents procédés d'images en relief, les étudiants des promotions Alain Resnais et Bill Viola posent, tous ou presque, la question, et rêvent à la douceur — et parfois à la dureté — de la technique, ou des techniques, que Le Fresnoy leur a donné la liberté d'expérimenter.

Didier Semin

Les pistes pédagogiques

Sujet pivot de la question artistique contemporaine, le corps est ici manifesté par de singuliers dispositifs technologiques. Quelques trajets nous ont semblé propices afin de les explorer.

Certains interrogent le corps sous sa forme disparue – crânes, photographies décomposées, palimpsestes visuels, individus en perte de repères, organes artificiels de substitution... : **Fantômes du corps, vivants ou disparus.**

D'autres soumettent le corps du regardeur à une modification de son trajet même – poursuite physique des images, interrogation des repères tridimensionnels : **Gestuelles du corps.**

Le corps peut aussi « reprendre la main », la machine l'aide à traduire : marche, danse, pensée, voire même coutumes : **Dessiner autrement.** Ce corps peut aussi être monopolisé sur un sens unique, l'ouïe : **Ces sons qui appellent des images.**

LES FANTOMES DU CORPS

« *Jamais l'organisme n'a été auparavant pénétré comme il va l'être par le technologies, jamais le corps intime, sexué n'a connu une surexposition aussi obsédante, jamais les images de brutalités guerrières et concentrationnaires qu'il a subies n'ont eu d'équivalent dans notre culture visuelle, jamais les spectacles dont il a été l'objet ne se sont approchés des bouleversements que la peinture, la photographie, le cinéma contemporains vont apporter à son image* »

Jean-Jacques Courtine, Histoire du corps, T3, Les mutations du regard. Le XXe siècle, p10.



DANE KOMLIJEN, *L'année où les satellites naissent* Installation Bosnie - Herzégovine

« *Pendant la construction de Brasilia, les ouvriers ont aussi construit une autre ville, une ville en miroir - une ville à leur image, pour eux-mêmes.*

Une ville pour leurs femmes et leurs enfants : la ville de leurs familles. Ils vivaient là, ils y sont nés. Ils ont fait cette ville avec des pièces détachées, des portes et de fenêtres brisées, de surplus de bois et de métaux.

Lorsque la construction de Brasilia a été terminée, les pères de la ville ont décidé que cette autre ville ne correspondait pas à l'image qu'ils voulaient donner du Brésil. Les pères de la ville ont alors décidé de créer un lac artificiel pour submerger, recouvrir la ville.

Mais tout finit par apparaître, toujours. Maintenant, il y a Brasilia, et il y a un lac. Et sous ce lac se trouvent les ruines de cette ville qui a peu vécu, mais qui est l'histoire d'une vraie ville des peuples, faite par le peuple, pour le peuple.»

Dane Komljen

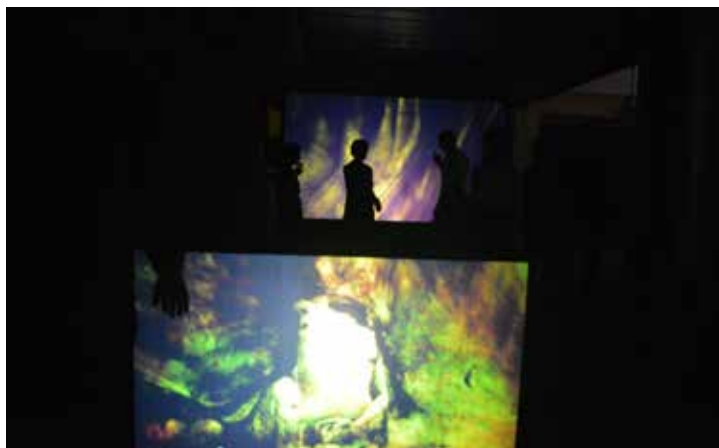
Il semblerait que les outils technologiques aient une capacité à souligner, préserver les atteintes du temps. Leurs facultés mémorielles sont ici employées à évoquer des corps disparus physiquement ou mentalement ou en voie d'effacement ...La disparition peut-être partielle, elle peut ne concerner qu'une partie du corps...



RAMY FISCHLER, *Le monde éclairé par les images* Installation

Il ne s'agit plus de projecteur et de projection, mais d'écran fonctionnant recto verso, à la fois comme support d'images animées et comme réflecteur qui renverrait une lumière du jour. Un transfert, une transformation, s'opèrent : les lumières qui arrivent dans le film, lisibles comme celles d'un tableau accroché au mur, parfois apportées par des personnages, parfois par des événements du ciel, deviennent au revers, grâce à la technologie des leds, une lumière pure, réfléchie par le mur. Paradoxalement, cette lumière fonctionne comme une ombre portée, une ombre négative, une ombre blanche : elle accompagne fidèlement les personnages et les événements.

« Le XXème siècle a inventé théoriquement le corps. Cette invention a surgi tout d'abord en psychanalyse, du moment où Freud, observant l'exhibition des corps que Charcot mettait en scène à la Salpêtrière, déchiffra l'hystérie de conversion et comprit ce qui allait constituer l'énoncé essentiel de tant d'interrogations à venir : l'inconscient parle à travers le corps. Ce premier pas fut décisif, qui ouvrit la question des somatisations, et mena à la prise en compte de l'image du corps dans la formation du sujet, ce qui deviendrait le « moi-peau ».J] Courtine



YASMINA BENABDERRAHMANE, *Bain céleste...*
Installation multimédia
France

Bain céleste... crissement, tréfonds et volupté, est un voyage onirique et apocalyptique (ce dernier adjectif entendu au plus près de son étymologie, « apokaluptein » — découvrir, révéler) à fleur d'une photographie. Grâce à un processus d'altération chimique, issu d'une pratique photographique traditionnelle appelée « mordantage », une masse inerte prend vie dans un bain de révélateur. Un paysage anthropomorphe se dévoile, une chair pelliculaire se révèle. La surface épidermique est le théâtre d'une expérience sensorielle, visuelle et sonore.

Un épiderme photosensible se décolle, se meut et devient reste. Un microorganisme et un « micro son » s'en dégagent et entament un voyage infinitésimal dans une matière-objet : la surface mise à nu conserve les diverses traces tel un corps, un paysage magnifié, qui en devient sacré.



PATRICK BAILLY-MAÎTRE-GRAND, *Les Miroirs d'antan*
Photographies
France

A celui d'aujourd'hui qui n'a jamais vu un daguerréotype, sait-il que l'on perçoit alors une image comme constituée d'une délicate buée posée sur une plaque d'argent polie à l'extrême et dessinant fidèlement un portrait ou un paysage? Sait-il la très grande complexité de sa mise en œuvre pour une performance de sensibilité photographique ridicule? Sait-il que sa matière est vénéneuse parce qu'elle contient du mercure et précieuse avec ses sels d'or en amalgame ? Sait-il la nécessité de protéger cette image fragile sous un écran de verre? Sait-il l'impossibilité de la visualiser correctement en plein jour ? Sûrement non, mais lui promettre son étonnement devant sa découverte d'un médium aussi beau, assurément oui.

Les Miroirs d'antan sont des daguerréotypes d'anciens crânes humains de différentes ethnies et civilisations ainsi que de chemises, reliques d'un autre temps. Leur apparition est fugace et dépend d'un bon point de vue.



RAJWA TOHMÉ, WAJD
Poème audio-visuel
Liban

WAJD est un poème audio-visuel, sensoriel, dont les multiples éléments viennent se superposer pour communiquer un état d'extase. Un couloir sombre, bruyant, qui rétrécit comme une meurtrière, mène à une chambre silencieuse. Nous abandonnons les bruits du monde extérieur pour être tout à coup projetés dans une intimité crue. Au bout de l'impasse, un film, en boucle, en silence illumine l'espace. Trois couches visuelles se superposent. Une ville se construit et se défait violemment. Une jeune femme nue se caresse, lentement, puis de plus en plus rapidement, jusqu'à l'orgasme. Une couche d'encres colorées flotte sur de l'eau, animée par de petits mouvements imperceptibles. Jouissance et couleurs sur fond de guerre, de destruction et de reconstruction. Trois temps, trois espaces, trois rythmes s'entremêlent, pour traduire l'intensité d'un même état d'âme, l'extase, « Wajd ». Ce moment où tout se confond et nous avons l'impression que notre existence est reliée à l'univers entier, à l'essence même de la vie. Animé en temps réel à partir de photos et de dessin sur l'eau, et filmé en surimpression sur un banc-titre en 35mm, WAJD joue le tout pour le tout et fait réellement coexister ces trois couches, pour un moment, sous l'œil de la caméra.

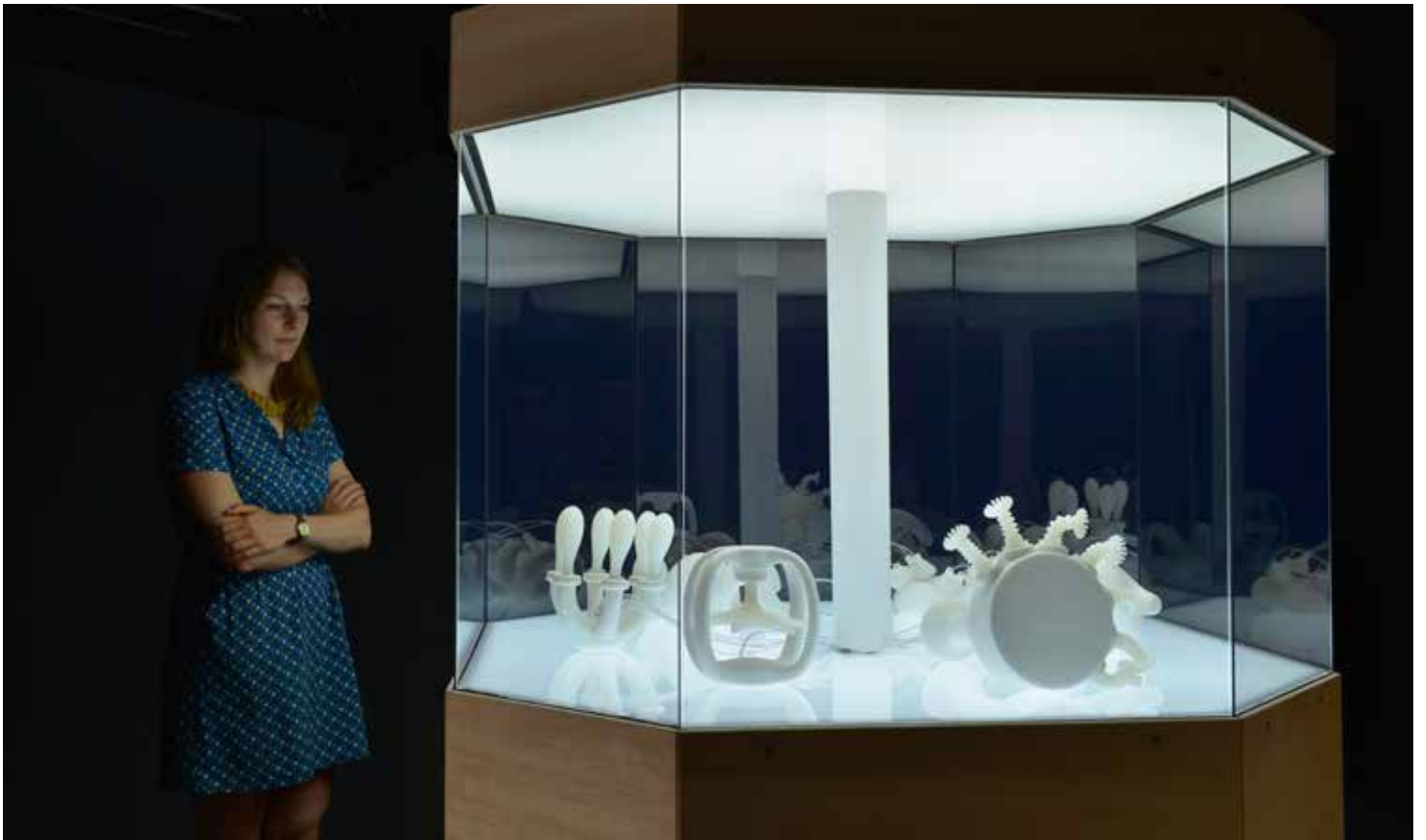


CLIO SIMON, Diable écoute
Vidéo projection, 10 minutes en boucle
France

Trois personnages se heurtent à une absurde violence et adressent au Diable un cri dans ses silences et ses écarts.

Réflexion esthétique et politique jouant des codes visuels narratifs et picturaux, *Diable écoute* interroge de nombreuses dimensions de la vie et de la mort. Ce triptyque s'intéresse moins à mettre en lumière l'action que l'acte au sens théâtral (gestus) où le corps est en conflit entre sa condition historique où il fait figure et sa condition charnelle où il n'expose que sa matière. L'homme est en prise avec l'Histoire et ses contradictions. Son cri fait retour dans cette Histoire.

Cette réflexion, sur un monde pluriel qui s'interroge de manière contradictoire, invite le spectateur le temps de trois cris sourds et figés, à tisser des liens entre eux afin de sortir de l'anecdote pour qu'émerge un hors champ narratif.



JONATHAN PÊPE, Exo-biote
Installation
France

Le projet Exo-biote vise à inventer une typologie de formes et de mouvements possibles en détournant des technologies développées en « soft-robotique ».

L'installation met en scène des objets-sculptures en mouvement. Ces objets hybrides se gonflent d'air: ils semblent vivants, suivant leur propre souffle. Ces composants participent d'un tout, ils appartiennent à un même corps dont on peut observer les humeurs par les battements de ses organes. Une chorégraphie spasmodique entraîne le spectateur dans un voyage intérieur, le conduit dans les méandres d'un de ces raisonnements par l'absurde que les logiciens nomment « apagogies », en proposant d'hypothétiques prothèses de grande consommation ... Comme si les objets présentés étaient des marchandises, des objets prêts à l'emploi, des organes de substitution produits en série.

« Travailler avec des technologies souples, molles, vient d'abord d'une observation : au fil des progrès technologiques, l'ordinateur et le corps humain entrent dans un rapport de proximité de plus en plus intime. Dans une logique prospective, cette proximité croissante entre l'homme et la machine m'a conduit à imaginer une modification structurelle des ordinateurs, à la manière des « pods » d'Existenz (D. Cronenberg, 1999). Je fais l'hypothèse que l'ordinateur, la machine, a un « devenir organique », un devenir vivant, souple. Cette manière de concevoir la robotique et l'électronique prend-elle racine dans notre temps ? » Jonathan Pêpe

LES GESTUELLES DU CORPS

Certains dispositifs obligent à mouvoir son corps de manière incongrue : Poursuivre des images, déplacer le regard pour les activer, les toucher physiquement ...Le corps est sollicité pour activer le regard.

Parfois, le sujet même en est l'interrogation des gestuelles, le langage non verbal.



KAI-CHUN CHIANG, Saveurs du Nord
Installation interactive
Taiwan

«Le projet Saveurs du Nord est né de la rencontre avec le quotidien de la région de l'Avesnois, et de mon expérience personnelle de la temporalité du voyage dans le Nord-Pas de Calais.

Ma recherche conjugue un point de vue artistique et une approche sociologique des habitudes touristiques. Elle m'a amené à m'intéresser aux « saveurs du terroir », perçues comme susceptibles de réveiller une mémoire enfouie, à la façon de la madeleine de Proust. Je mets le dessin d'animation et la photographie au service d'une œuvre dédiée aux habitants de l'Avesnois, aux produits agricoles qui font la réputation de ce terroir, et souhaite faire partager au spectateur le regard neuf de l'étranger que je suis.» Kai-Chun Chiang

C'est une œuvre de Net Art (une œuvre interactive) qui prend la forme d'une page web, d'une animation flash, et d'une création sonore. Elle est accessible sur internet, l'utilisateur intervient dans le récit en cliquant sur des images, des textes et des animations, entraînant le fractionnement de la fenêtre en cadres.



RAPHAËLE BEZIN, Les états et empires de la Lune
Installation
France

« Quelle est la place du spectateur, quel espace physique et mental lui est réservé ? C'est en m'interrogeant sur les lieux et modes de projections cinématographiques que j'en suis venue à imaginer ce projet. Lors de mes recherches, l'importance accordée autrefois à la machine de projection a particulièrement retenu mon attention. Il y avait une vraie fascination de la part du public pour l'objet. Il faisait partie du spectacle autant que l'image montrée.

Aujourd'hui, on cherche d'avantage à dissimuler et à faire oublier le vidéoprojecteur. J'ai voulu lui redonner une place à part entière dans un dispositif de projection mobile qui met lui-même en scène des spectateurs cherchant à se placer.»
Raphaële Bezin



ESZTER SZABÓ, *L'anatomie du troupeau*
 Installation vidéo et image lenticulaire
 Hongrie

L'anatomie du troupeau s'inspire de certains phénomènes politiques et sociologiques contemporains. L'accent est mis sur les raisons et les mécanismes de la volonté de croire. C'est une recherche sur le caractère infantile qui est notamment la cause, mais aussi le résultat, de la gouvernance paternaliste en Hongrie. L'ancien ministre des Finances hongrois, György Matolcsy, a déclaré en 2012 que le futur de la Hongrie serait "un conte de fées".

L'installation vidéo est une animation en boucle. C'est un ensemble de plusieurs scènes dont les fonds sont construits en 3D à partir de photographies d'annonces d'appartements à vendre. Les protagonistes sont des personnages peints qui représentent d'hypothétiques habitants dans leur environnement. L'objectif est de détecter la lassitude et la fatigue des gens qui conjurent leur désarroi en s'entourant d'objets qui leur donnent l'illusion du bonheur.

L'image lenticulaire s'anime quand le spectateur se déplace devant elle. L'image est créée par des mélanges de techniques 3D et de peinture. C'est une recherche sur les attitudes des gens dans une foule qui attendent que des miracles se produisent. Quête des traces d'envoûtement, ou de désenchantement, vague espoir d'une vie meilleure : double interrogation de la gestuelle.



NOÉ GRENIER, *Look Thru Other Side*
 Installation vidéo
 France

Look Thru Other Side est une installation vidéo qui questionne l'image en mouvement et son déploiement dans l'espace, à travers une expérience de la stéréoscopie.

Le film est construit en appliquant un procédé de désynchronisation à l'action filmée. Imaginez que l'un de vos yeux voie « en retard » par rapport à l'autre : votre cerveau va tenter d'établir une connexion naturelle entre les deux images déphasées. Le couple stéréoscopique — qui produit l'illusion de relief — est construit par la projection redoublée d'une même séquence d'images animées sur un même écran, avec un léger décalage temporel entre chaque projection.

Cette tentative de recréation du relief est appliquée sur deux types d'image : des archives d'amateurs tournées en pellicule et des images de rue, filmées de nos jours en numérique. Notre regard évolue donc entre les images révolues d'une sphère privée et entre celles, contemporaines, d'un espace public et continu.

Alors que la banalité de la rue crée un espace où les distances s'agrandissent, invitant à la contemplation ou provoquant des situations visuelles imprévisibles, les images d'amateurs, elles, viennent briser cette continuité, et cherchent à faire surface au moment de la projection. Tenter de faire revivre des images en leur rendant leur potentielle réalité physique n'est possible qu'en acceptant une certaine forme de déchirure, que chaque plan viendrait conjurer, non sans porter lui-même son propre tremblement.

LE DESSIN AUTREMENT

Le dessin peut-être envisagé comme une prolongation naturelle de la pensée par la main. Il peut être vu comme une réappropriation du geste, de la chorégraphie de la main, de sa vision du monde après une fin de siècle se méfiant du dessin d'artiste. Le dessin était associé à la virtuosité technique, la perte de la spiritualité, l'anecdotique. En outre, la photographie et le cinéma s'étaient saisis de l'apparence des corps, de la dimension figurative du monde. Le divorce est ici annulé par des dispositifs conjuguant la fragilité de la ligne et la force de l'outil technologique.

Deux installations interrogent le tracé et la mémoire de la main, deux autres prolongent graphiquement les mouvements d'une culture et du corps.



PAULINE DE CHALENDAR, *À main levée*
Installation
France

À main levée interroge la pratique et la temporalité du dessin aujourd'hui. L'installation fait dialoguer différentes natures de lignes. Les unes ont été tracées sur un rouleau de papier au cours d'une marche solitaire en montagne, pendant plusieurs jours. Dessiner deviendrait presque un acte de résistance face au temps qui passe toujours plus vite. Les autres sont tridimensionnelles. Posés à l'extrémité de la longue frise, deux casques de réalité virtuelle permettent de découvrir une esquisse en train de se faire grâce à une captation de mes gestes dans l'air. Qu'est-ce qu'une image inachevée ? Sans surface, peut-on encore parler de dessin ? Le paysage filaire est habité par d'imperturbables figures antiques dont les lignes malicieuses se dévoilent, chuchotent, et nous filent entre les doigts.

« *Quand je dessine à main levée, j'emmène ma ligne en promenade. Comme le voyageur itinérant qui, à travers ses déambulations, trace un chemin sur le sol sous la forme d'empreintes de pas, de sentiers et de pistes.* »

Tim Ingold, *Une brève histoire des lignes*, 2013



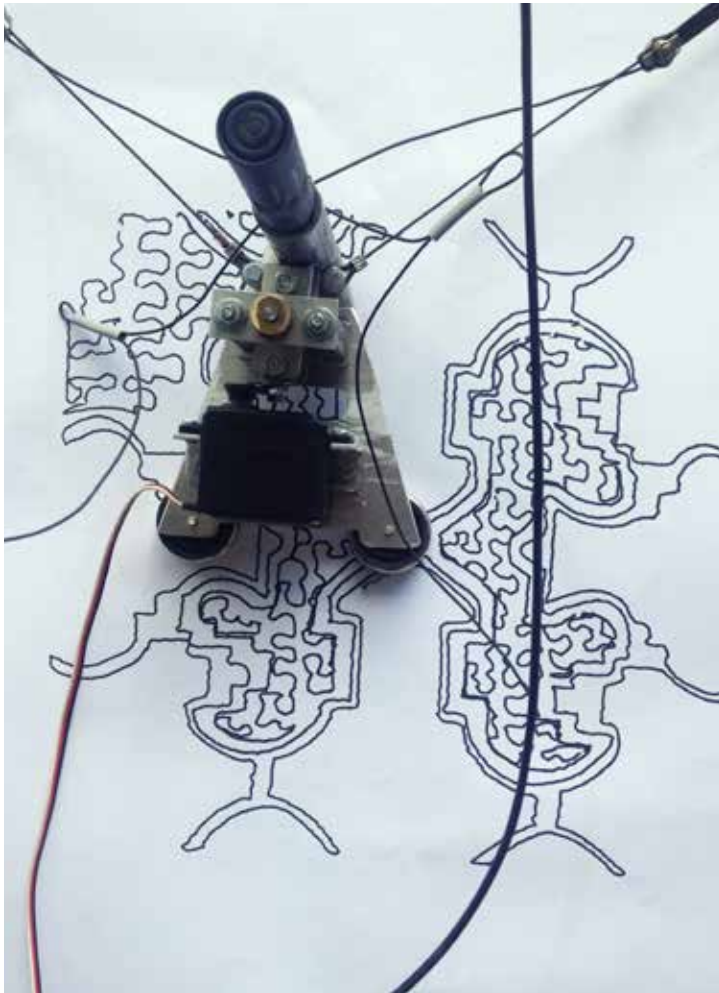
KATE KROLLE, *Silence will close behind us*
Installation vidéo
Lettonie

Mêlant dessin traditionnel et technologies numériques, le projet se concentre sur la lumière qui vient, entre apparition et disparition, et dans laquelle les questions du corps et de sa présence sont centrales. Le corps comme traducteur des sentiments universels (...) La technique du Mapping est utilisée pour structurer une temporalité dans l'espace et faire apparaître et disparaître un dessin préexistant sur le mur de deux manières distinctes :

1- disparition du dessin préexistant par l'apparition d'un négatif projeté de ce dessin .

2- Mise en volume de ce dessin de ce dessin au moment du passage de lumière traversant l'espace.

On crée de multiples dimensions. Il faut profiter de leurs lueurs.



BÁRBARA PALOMINO RUIZ, *Cross patterns: paths to be able to return*
 Installation interactive et multimédia
 Brésil

Cette installation est inspirée par la création et la polysémie des dessins géométriques appelés Kené, du peuple autochtone Shipibo-Conibo d'Amazonie péruvienne, et par mon intérêt pour l'évolution de la technologie, à partir de plusieurs méthodes de navigation antérieures à l'invention de l'écriture, d'anciennes techniques textiles et d'anciens mécanismes de représentation.(...) Dans les années 1980, un anthropologue allemand a proposé que les « shamans » Shipibo apprennent à chanter les dessins, comme si les tracés des motifs brodés sur les textiles ou peints sur les surfaces étaient des lignes sonores. Cette idée de « motifs chantés », de dessins pouvant être chantés comme s'il s'agissait de musique codée, n'existait pas dans la vie des Shipibo-Conibo avant que les anthropologues ne la leur suggèrent.



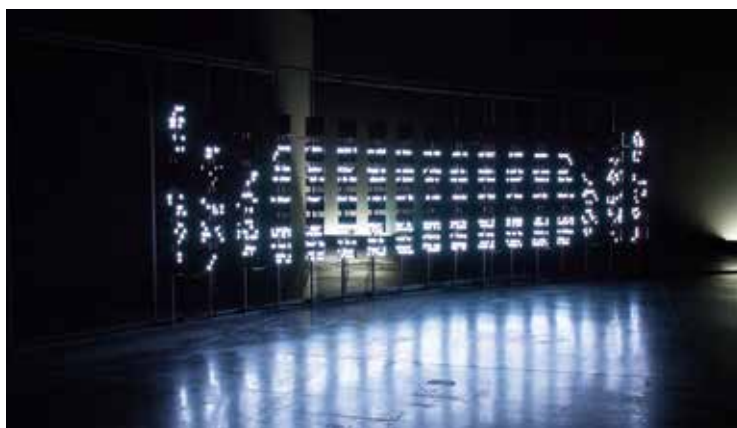
DAVID AYOUN, *Danse III Fragment*
 Installation multimédia co-générative
 France

« Danser. Dessiner. Dessiner la danse. Danser le dessin. Etre le dessin d'une danse ou la danse d'un dessin. Ramener à soi, au corps, les lignes, l'espace, l'architecture qui sépare le corps de son cadre. Corps en creux. Plisser, froisser l'espace sur soi. Mouvements de tirer/pousser. Tenter de ramener à soi jusqu' à ce qu'elles repartent. Mouvements d'extraction. Travailler une traversée de la fragilité et d'un cheminement d'intériorité. Travailler le mur. Le 4e mur, celui qui lie le spectateur à la scène, celui qui fait que nous sommes, espace et temps partagé, avec le danseur et, simultanément, dans une absolue solitude. Travailler l'apparition. L'apparition et la disparition. Aller-retour du vide au plein, du plein au vide. Corps vibrant, réverbe d'un corps.» David Ayoun
 Performance : David Ayoun Collaborations : Christian Laroche, programmation visuelle et électronique
 Benoit Courribet, programmation sonore

« Depuis quelques années, on voit le dessin s'imposer à nouveau sur la scène internationale et les événements artistiques témoignent de la réappropriation de ce médium par les artistes. C'est un dessin libéré, décomplexé, engagé dans l'expérience, émancipé souvent du support papier, bref, un dessin qui a su digérer 50 ans d'art contemporain.» Emmanuelle Mason

CES SONS QUI APPELLENT DES IMAGES

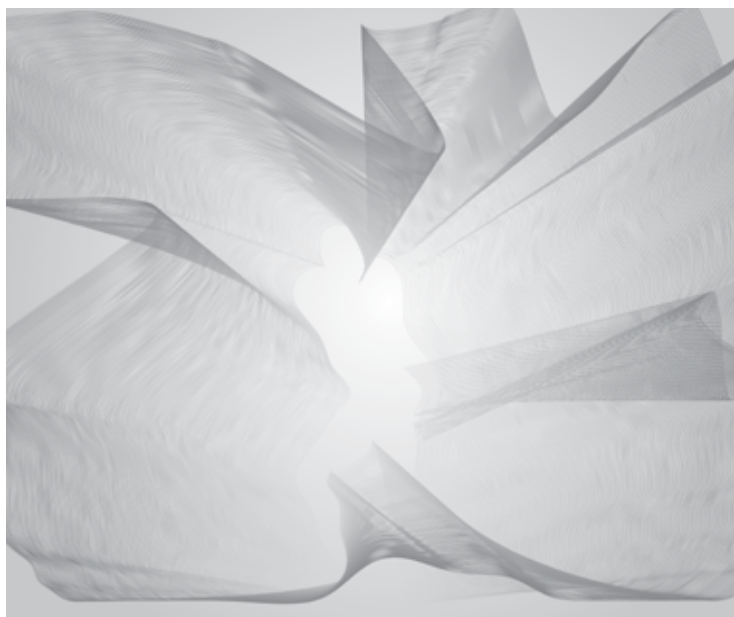
Le corps peut-être immobilisé parce qu'un de ses sens est, par contre, mobilisé : L'Ouïe. Certains dispositifs jouent de cet aveuglement visuel pour décupler l'imaginaire. Ils développent un sens trop négligé : Ecoute, attention, réflexion, poésie.



LUKASTRUNIGER, *Déjà Entendu - An Opera Automaton*
Sculpture digitale
Suisse

La structure du langage musical est le point de départ de ce travail. Basée sur des textes et des mélodies d'opéras inspirés par le mythe de Faust (l'épopée de la curiosité humaine et de ses limites), l'installation explore les contours sous-jacents du langage. Un objet constitué d'objets industriels : 102 écrans et haut-parleurs créant un espace immersif, composé de schémas répétitifs. Projetant le virtuel dans l'espace. Les phrases et mélodies des chanteurs sont constamment reproduites à l'aide de logiciels d'apprentissage-machine. De puissants algorithmes, omniprésents dans notre société, en perpétuelle relation avec nous, transformant notre façon de parler et d'écrire.

C'est un jeu avec les frontières de la perception. L'instant où le langage perd son sens et devient abstrait. Un langage poussé à ses limites au point de ne conserver qu'une structure purement rythmique et mélodique. C'est la nature organique du langage, imitée par une machine, qui révèle la véritable poésie (dans toute son absurdité) du numérique.



KEVIN VOINET, *Traversée*
Installation
France

« Nous nous éveillons chaque matin les mêmes, et c'est en vain que les rêveurs de l'Antiquité ont soutenu que jamais la même personne ne passe deux fois par la même porte. La vérité est que chaque homme est condamné à vivre dans le même corps, à voir par les mêmes yeux, à comprendre et à méditer jusqu'à la mort par le secours du même cerveau. L'ingénieux supplice de l'identité crée un enfer beaucoup plus subtil que le lieu torride inventé par la superstition. Être éternellement le même n'est pas supportable aux esprits affinés par la réflexion. » Si j'étais vous, Julien Green, 1947

L'installation propose un espace de déambulation dans lequel deux visiteurs peuvent circuler à l'aide d'un casque. On pourra entendre un monologue à la première personne, à la manière d'un journal intime. Ce dernier portera sur des questionnements existentiels et abordera les thèmes du quotidien, de l'errance, de la relation à distance, de l'intime et de la mémoire. Cette pièce sonore tente de mettre en lumière les différentes pensées qui nous traversent, de questionner qui parle à l'intérieur de nous. Différentes voix seront fractionnées dans l'espace grâce à une spatialisation du son en 3 dimensions. Un temps d'introspection qui se construit sur la logique de la pensée, faite de croisements, de résonances.



FAYE MULLEN, *Par la suite, je ne pensais à ça qu'avec moi-même*
Installation
Canada

A la fois forme de division et symbole de protection, de délinéation, de séparation et d'arrêt, le mur se déplace ici en profondeur. L'installation déploie une architecture brute accueillant l'exposition tout en la déstabilisant avec un dispositif de mur mouvant. Dans l'épaisseur de ce dernier, deux voix accompagnent le mouvement et révèlent la relation intime de sœurs séparées qui se manifeste matériellement par ce mur qui divise. Enregistré durant une performance où l'artiste aura éprouvé la durée d'un enfermement, le dialogue, dans sa forme, convoque moins la sémantique que la mélodique, offrant des silences, des syllabes, des chevauchements définis par une mise en espace sonore. Ce dialogue, oscillant entre deux monologues murmurés par la même voix, se forme moins d'un désir de mise en scène que de mise en abyme. Ces deux voix portées par mimétisme et par une conscience accrue de la représentation où l'échec semble s'épaissir dans la durée. Selon la temporalité, l'illusion de l'œuvre est déconstruite et reconstruite lentement en fonction des voix perméables au dispositif dont elles font partie. En dénonçant le fait qu'elles ne sont qu'« images sonores », elles soulignent la faille innée de la représentation. Désorientés dans un espace physique dont la profondeur est variable, nous sommes peu à peu face à l'évidence que l'objet d'art ne reste jamais fixe. Cet espace mental rend visible une lutte interne vers le deuil : traverser ce mur, retrouver l'autre. Les mots flottants ne prennent pas de forme concrète, seuls dans leur trace qui s'efface sans cesse, ils annoncent l'oubli tangible là où une compression prend la forme d'une éclipse.



FABIEN ZOCCO, *A Mind-Body Problem*
Installation
France

L'expression mind-body problem regroupe un ensemble de théories qui, depuis Descartes jusqu'aux récents développements des neurosciences, tentent d'explicitier les liens unissant le corps et l'esprit humain. Ces liens constituent autant d'énigmes irrésolues quant au substrat matériel de la pensée, ou quant à la possibilité d'une machine douée de raison. Autant d'énigmes qui m'ont accompagné au cours de ce projet, jusqu'à en déterminer le titre. A la fois micro architecture immersive, processus d'écriture et forme sonore, *A Mind-Body Problem* invite à faire l'expérience d'une désorientation. Le dispositif se présente sous l'aspect d'un cylindre pénétrable, sa paroi intérieure diffusant une lumière blanche uniforme. Le spectateur, enveloppé dans cet écran immaculé, voit son champ de vision intégralement capturé par le dégagement lumineux et perd tout repère spatial. Une voix se fait entendre au cœur de l'espace ainsi défini. Elle donne corps à un texte généré selon un protocole impliquant un logiciel d'intelligence artificielle détourné. Cette voix, répartie sur plusieurs pistes, se superpose à elle-même et s'agence en continu au fil d'une partition combinatoire non linéaire. La pièce instaure une zone floue, entre l'humain et la machine. Elle donne lieu à un processus de subjectivation qui s'active à partir d'une (in) conscience proprement a-humaine. Celle-ci impose sa présence paradoxale dans sa disparition même, et cherche son expression à travers un corps réduit à sa trace la plus immatérielle : la voix.



MARIE LELOUCHE, *I am walking in*
Installation
France

Dans l'espace, cinq sculptures dont on imagine tour à tour qu'elles sont totems, maquettes ou encore emballages. Leur statut n'est pas clairement défini, d'autant plus que les « textures » qui les ornent, à la manière d'un habillage de matière, semblent parfois brouiller leurs formes au profit de l'expérience de leurs surfaces.

À disposition, des casques sans fils au travers desquels est perçue une création sonore faite de crépitements successifs. Ceux-ci, comme des impacts, font écho aux textures sur les volumes ; tramées, elles jouent d'une même sensation de répétition.

Lorsqu'on circule dans l'espace, une autre dimension vient se superposer à ce duo son/ volume. En effet, résultat d'un dispositif interactif, la création sonore change subitement : ce sont toujours les mêmes sons, la même composition, mais elle semble diffusée dans un autre espace. A chaque nouveau volume, un nouvel espace sonore se déploie; celui du volume lui-même. Ainsi, tout ici nous parle de notre relation aux volumes. Comment aujourd'hui percevoir leur espace, leur matérialité, les vides qu'ils engendrent, les hors- champs qui les nourrissent ? Les outils de création et de médiation de notre société contemporaine ont modifié nos modalités de perception. Virtualité et réalité se mêlent pour nous parler de ce rapport au monde.



KOSEMUND SANIDIS, *Lumière Incréée*
Installation
Grèce

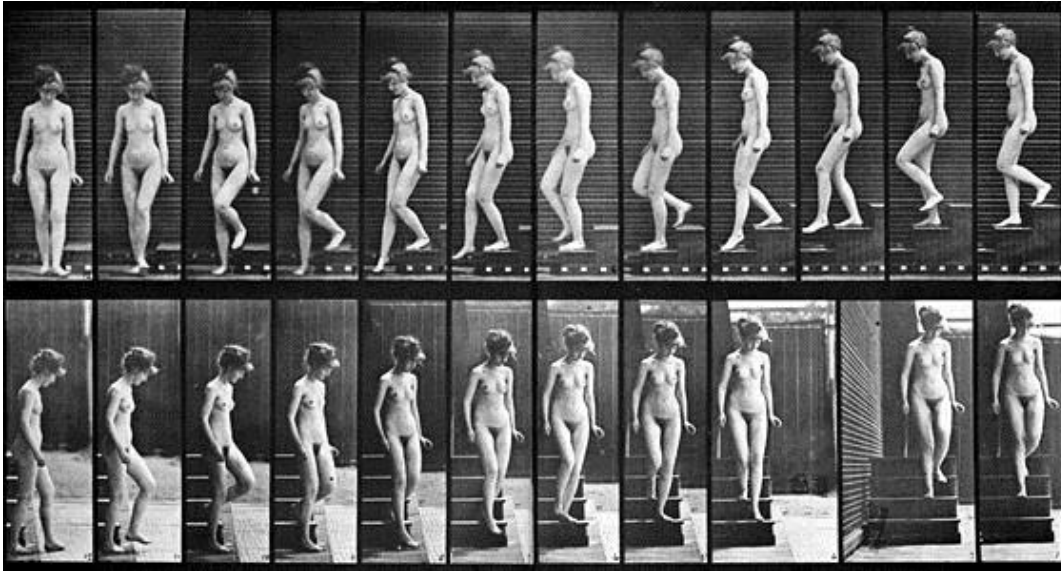
Un adieu montrant les trois derniers mois de la vie d'un homme dans sa ville provinciale, sur une île. Le temps se déroule au fil des souvenirs, des femmes et des poèmes. Une installation singulière pour un film présenté comme des représentations en temps réel, avec un montage basé sur le rythme répétitif de la voix du spectateur.

Inspirée par la tradition grecque orthodoxe des Hésychastes, qui auraient vu la lumière créée de Dieu durant leur pratique de prières continues.

Plus d'informations sur les oeuvres sonores:

<http://mediation.centrepompidou.fr/education/resources/ENS-oeuvres-sonores/ENS-oeuvres-sonores.html>

LE CORPS SUJET, MÊME.



Eadweard Muybridge, *Femme descendant des escaliers*, 1887



Marcel Duchamp, *Nu descendant un escalier*, 1912



François Aubert, *Chemise de maximilien*, 1867



Man Ray, *Rayogramme*, 1922



Pipilotti Rist, *Digérer les impressions*, 1992



Dziga Vertov, *L'homme à la caméra*, 1929



Thierry Kuntzel, *La peau*, 2007



David Cronenberg, *Existenz*, 1999.

LE CORPS SUJET, MÊME.

La mutation photographique Le corps décomposé

Le corps nu dans les chronophotographies de Muybridge n'existe que dans un but scientifique et pratique. L'enregistrement chronométrique de son avancée le décompose dans sa fonction érotique.

« Cette version définitive du Nu descendant un escalier, peinte en janvier 1912, fut la convergence dans mon esprit de divers intérêts, dont le cinéma, encore en enfance, et la séparation des positions statiques dans les chronophotographies de Marey en France, d'Eakins et Muybridge en Amérique. Peint, comme il l'est, en sévères couleurs bois, le nu anatomique n'existe pas, ou du moins, ne peut pas être vu, car je renonçai complètement à l'apparence naturaliste d'un nu, ne conservant que ces quelque vingt différentes positions statiques dans l'acte successif de la descente. » Marcel Duchamp.

Cet aspect de décomposition symbolique du corps est ici confirmé.

Le corps fantôme

Bien que non autorisé à photographier l'exécution de l'empereur Maximilien, le sens des affaires de François Aubert le pousse à faire une mise en scène, avant et après, vendant ses plaques et ses droits à la firme Peraire. Il accrochera la chemise du supplicié sur une porte vitrée, attestant des impacts de balles. La première photographie, selon André Bazin, est le suaire de Turin. La chemise fait office, ici, de preuve de la mort. Aubert photographiera aussi Maximilien dans son cercueil.

« Photographie obtenue par simple interposition de l'objet entre le papier sensible et la source lumineuse. Saisies aux moments d'un détachement visuel, pendant des périodes de contact émotionnel, ces images sont les oxydations de résidus, fixés par la lumière et la chimie, des organismes vivants. » Man Ray

Celui-ci fut obtenu précisément au moment d'un détachement visuel, pendant une période de contact émotionnel : un baiser (vraisemblablement) de Man Ray et Kiki de Montparnasse. Reste cette image, résidu, fixé par la lumière et la chimie, des organismes vivants...Fantômes de corps trans-

La mutation cinématographique

La pulsion scopique

Le dispositif cinématographique et surtout vidéographique, dans leur capacité à restituer la temporalité d'une scène – l'effet de réel-, offrent à la pulsion scopique un terrain privilégié.

Dans *L'homme à la caméra*, Vertov insiste sur le pouvoir d'ubiquité de «l'œil-caméra»: Il entre dans l'intimité d'une chambre de jeune femme, la surprend au réveil, puis à la toilette. Ensuite, il indiquera comment les enfants viennent au monde, en adoptant le point de vue de la sage-femme. Vertov joue sur un aspect voyeuriste constructif, sensé révéler comment fonctionne le monde, en surface et en profondeur, devant et derrière les murs.

Un maillot de bain féminin d'une seule pièce est suspendu à deux crochets fixés au plafond. A l'intérieur est placé un moniteur rond qui diffuse sur le ventre-écran l'avancée de la caméra dans le tube digestif. La vision est intégrale, le corps est retourné par l'objectif de la caméra. Pipilotti Rist, joue avec les mots et les images associées. Le corps est comme le « *berceau originel* » de toute signification, selon Husserl : *Impressions à digérer*.

« Les dispositifs de vision sont devenus omniprésents et invasifs et ils ne laissent plus rien « hors-visibilité ». Il n'y a plus de caché ». Yves Michaud, p.450.

La mutation épistémologique

Le Moi-peau

Peau de Thierry Kuntzel est un panorama de peaux humaines de quinze personnes -de six à quatre-vingt ans, et de couleurs blanches, jaunes ou noires. Le film est le produit d'un collage de quatre-vingt photographies dont les raccords ont été gommés par fondus subtils, pour créer une continuité de peau transindividuelle, le temps d'un cycle de quarante-cinq minutes. La machine-projecteur utilise une pellicule* film 70mm pour une image panoramique de cinq mètres, bouclée sur elle-même. C'est une image photographique qui se déroule devant la fenêtre de la projection, dans un mouvement latéral extrêmement lent, continu, à vitesse constante, égale.

« *La profondeur, c'est la peau* » Paul Valéry. Face à cette image du corps, le regard est saisi par la force de cette matrice fondamentale- Peau-vêtement - de nos sensations .

* pellicule : étymologie =Petite peau.

Le corps mutant

Dans chacun de ses films, Cronenberg confronte l'apparence lisse des personnages avec ce qu'ils ressentent profondément à l'intérieur d'eux-mêmes et qu'ils découvrent, suite à un changement qui prend souvent la forme d'une mutation.

Dans le monde moderne, technologiquement dé(s)organisé de Cronenberg, les organes et les viscères sont refoulés comme l'inconscient l'était autrefois. Dans *Existenz*, les héros sont reliés physiquement à une console de jeu organique, un POD, tel un nouvel organe leur permettant d'accéder à un autre monde. Comme le résume l'un de ses maîtres, l'écrivain américain William Burroughs, dont il a adapté *Le Festin nu* : «*Le corps est une machine*».

DESSINER AUTREMENT



Albrecht Dürer, *Portillon*, 1525



Ryan et Trevor Oakes, *Machine à dessiner en 3D*, 2011



Tinguely, *Cyclograveur*, 1960



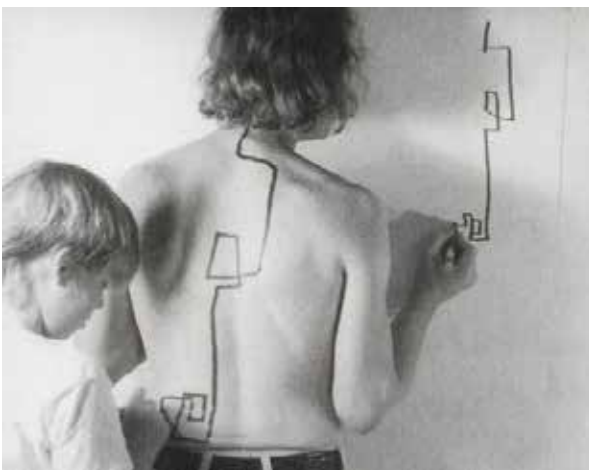
Tim Lewis, *Auto-Dali Prosthetic*, 2000



Loie Fuller, *Danse serpentine*, 1897



Oskar Schlemmer, *L'échassis*, 1927



Denis Oppenheim, *Transfert drawing*, 1971



Emmanuelle Mason, *Dessiner dans l'espace*, 2011

DESSINER AUTREMENT

La machine à dessiner

Albrecht Dürer invente le perspectographe ou Portillon, afin de « reproduire » l'allure de son modèle avec la plus grande exactitude. Le dessinateur est assis, fixe, face au modèle, le portillon est dans l'espace intermédiaire, quadrillé. Sur la table, se trouve la feuille de dessin. La tête immobile, le regard stabilisé, le dessinateur devient une machine à dessiner. Cinq siècles plus tard, les frères Ryan et Trevor Oakes ont inventé un chevalet concave, inspiré du portillon de Dürer.

Ces outils révèlent l'envie de « reproduire » avec fidélité les apparences des modèles. Pour Dürer, cela constituait un moyen et non une fin en soi, le dessin étant le point de départ d'une représentation plus ambiguë.

A l'opposé, *Le cyclograveur* de Jean Tinguely est une proposition de mécanique graphique qui ne peut engendrer que des formes insignifiantes et absurdes comme la structure du vélo. Ce dernier ne roule que sur la surface métallique gravée comme une incitation au non-sens mécanique. La machine à signature automatique de Tim Lewis pose la question de l'authenticité de l'œuvre et de l'artiste. Dans les années 80, Dali lançait des feuilles vierges signées à ses visiteurs « Tenez, Faites du Dali et devenez riches ! » Dès 1989, il se faisait livrer des palettes de papier qu'il signait et revendait. Le nombre de fausses estampes et lithographies est incalculable...

Le corps graphique

Loie Fuller conçoit le mouvement comme « *Instrument par lequel la danseuse jette dans l'espace des vibrations et des vagues de musique visuelle* ». Ses déploiements ondulatoires de tissus, pouvant atteindre plusieurs mètres, sont des projections graphiques des mouvements de son corps dans l'espace, sorte de dessin hypnotique.

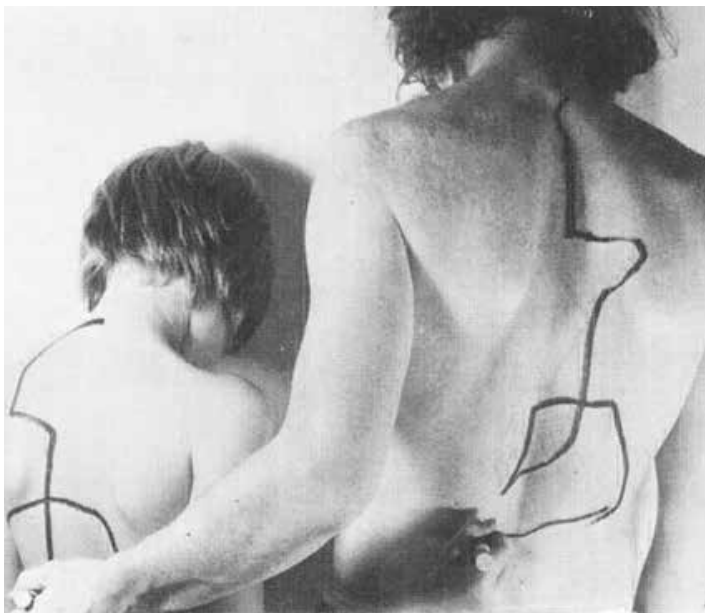
L'abstraction, pour Schlemmer, est synonyme de réduction aux principes fondamentaux, c'est une intensification, une épuration; l'abstraction n'est donc pas le contraire du concret mais plutôt un principe de conformité à l'essence du concret. Les cannes prolongeant le corps- troncs et membres du danseur, soulignent et précisent de manière mathématique ses mouvements dans l'espace. Schlemmer défend la mesure, le nombre, la règle et l'équilibre ; la présence de l'idée et de la loi ; la place centrale de la figure humaine.

Chorégraphique : étymologie = dessiner en groupe, en chœur.

Oppenheim, 1971 (Progression vers un état futur).

« A mesure qu'Erik passe un crayon le long de mon dos, j'essaye de reproduire ce mouvement sur le mur. Son action provoque dans mon appareil sensoriel une réponse cinétique. Erik dessine conséquemment par mon entremise. La différence entre les deux dessins s'explique par le retardement sensoriel ou la désorientation qui sont comme des composantes activées pendant ce processus. Du fait que je suis le père d'Erik et que nous partageons des éléments biologiques semblables, on peut considérer mon dos (en tant que surface) comme une version mature du sien. Dans un certain sens, il prend contact avec un état futur.» (Dennis Oppenheim)

Dans retour vers un état passé, Oppenheim transmet le graphique dans le dos de son fils Erik.



Emmanuelle Mason, dessiner dans l'espace, 2011.

« Mon corps était tout d'abord numérisé en direct par une caméra Kinect, outil à la base développé et commercialisé par Microsoft pour sa console de jeu Xbox, et détournée depuis peu par les informaticiens et les artistes à d'autres fins. Ensuite, un programme permettait à l'ordinateur de transformer les mouvements de mon corps, ici particulièrement de ma main droite, en tracé. Je suis moi même absolument obsédée par le dessin depuis quelques années, et j'entreprends différentes expérimentations en l'hybridant à la vidéo ou à la photographie. Ainsi, il m'a paru évident de poursuivre ce questionnement, et de confronter le dessin cette fois à la question du numérique, mais aussi de la sculpture. C'est ainsi que m'est venu l'idée de dessiner dans l'espace, et de soumettre ce challenge technique à la société Ekito. D'un point de vue artistique, l'enjeu est riche : un des enjeux du dessin, à partir du moment où il est figuratif, est de feindre l'espace, c'est à dire de donner l'illusion de la 3e dimension sur un support bidimensionnel. Ici, le dessin n'imité plus la 3e dimension, il existe, prend place, est créé directement en 3 dimensions. Outre cette réflexion sur le dessin et la représentation, la dimension immersive de l'œuvre positionne le visiteur non plus en spectateur de l'œuvre, mais en « sujet », puisqu'il est invité à déambuler dedans l'œuvre, en tout cas à en avoir l'illusion, puisque tout n'est ici que simulation, et ainsi à vivre une expérience sensorielle unique, où espace de l'œuvre et espace réel ne font qu'un »
Emmanuelle Mason.

Emmanuellemason.fr

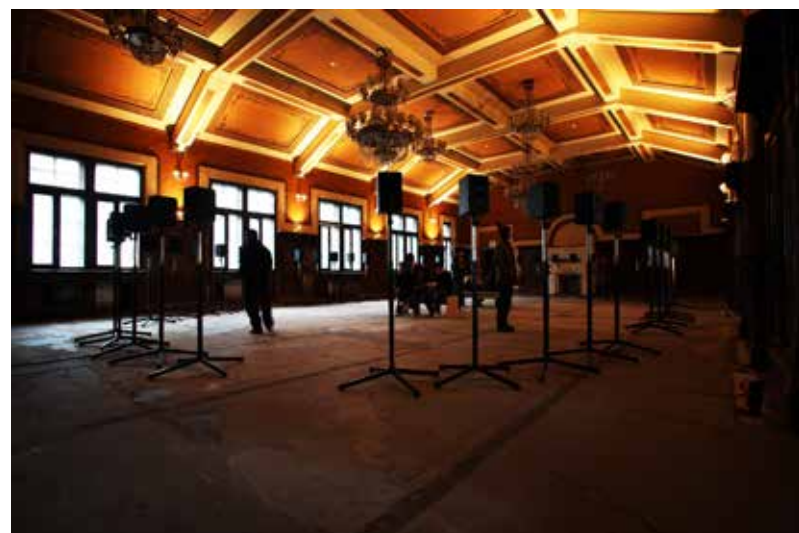
CES SONS QUI APPELLENT DES IMAGES



Stephen Vitiello, *World Trade Center Recording: Winds after Hurricane Floyd*



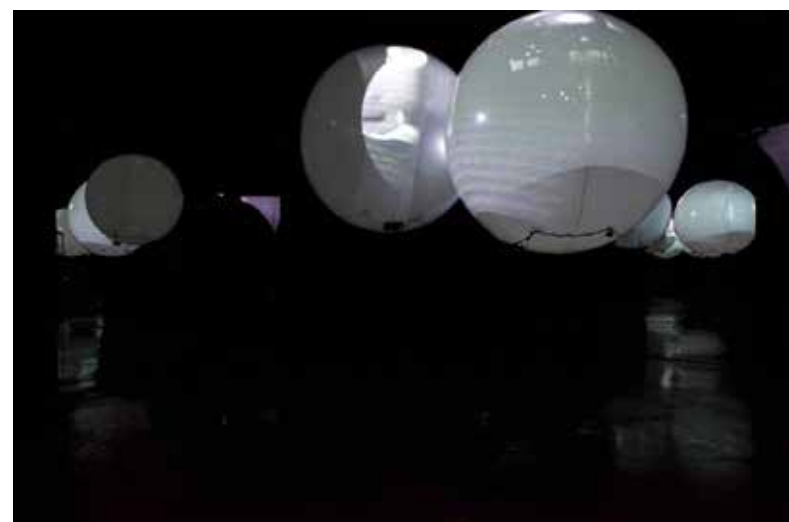
John Henry Blatter, *Moments*, 2009-2010



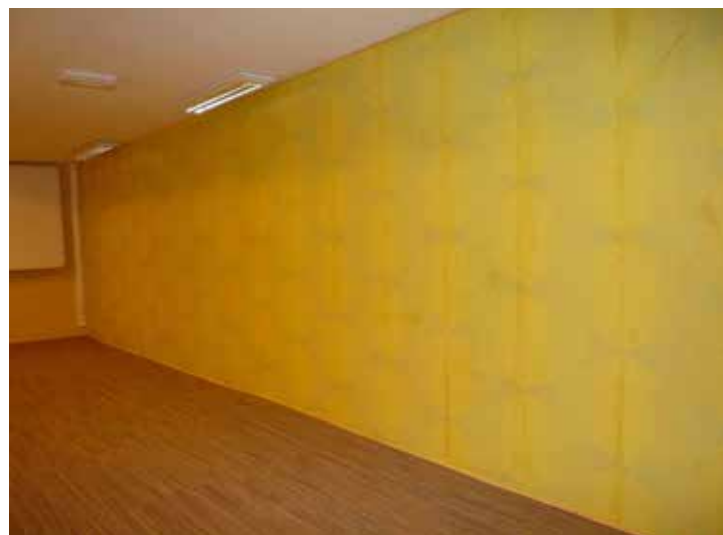
Janet Cardiff, *The Forty Part Motet*, 2001



Ann Veronica Janssens, *Untitled (sons infinis)*, 2009



Céleste Boursier-Mougenot, *Prototype pour scanner*, 2006



Sébastien Roux, *Wallpaper Music*, 2009

CES SONS QUI APPELLENT DES IMAGES

Écouter une architecture, un monde, à l'intérieur d'une autre architecture, un autre monde, comme on tend l'oreille à la rumeur des structures métalliques. *World Trade Center Recording: Winds after Hurricane Floyd* (World TradeCenter, enregistrement : souffle d'après l'ouragan Floyd) est une pièce sonore qui restitue les sons enregistrés par Stephen Vitiello en haut d'une des tours du World Trade Center. Stephen Vitiello capte, en septembre 1999, les bruits de la tour n°1 pendant le passage de l'ouragan Floyd puis en fait, en les remixant, une musique pour l'espace. Il a installé des capteurs sur les parois de verre qui saisissent les sons environnants (trafic automobile, avions, fréquences radio, vibrations du verre et oscillations des structures métalliques sous l'action du vent). Les modulations imposées par le vent, le craquement sourd et aléatoire des structures, le volume et le travail de la matière dessinent la trame invisible des flux. Dans ses enregistrements, Stephen Vitiello cherche à créer, à partir d'une saisie des sons environnants, de véritables paysages sonores qui modifient notre perception du monde extérieur.

Moments, 2009-10, est une installation sonore de John Henry Blatter. 44 enceintes diffusent 44 récits de moments particuliers, troublants vécus par 44 personnes. Moments offre une vision sonore plurielle d'un groupe invisible, mais dont les récits peuvent s'écouter au singulier.

The Forty Part Motet est une installation de Janet Cardiff (2001), inspirée de la composition musicale *Spem in Alium* de Thomas Tallis (1573). L'œuvre se compose de quarante haut-parleurs sur socle, disposés en ovale dans l'espace d'exposition. Chaque haut-parleur diffuse une voix de chanteur, l'ensemble formant ainsi un chœur. Le visiteur est dans ce cas invité à se déplacer entre les différentes sources et à écouter séparément ou non les voix. L'objectif de l'artiste est double. D'une part, elle souhaite placer le visiteur dans une position où il expérimente le son et la musique du point de vue des chanteurs et non plus dans une position d'écoute « classique », à savoir frontale. Elle crée ainsi un lien entre l'auditeur et l'œuvre. D'autre part, *The Forty Part Motet* lui donne également l'occasion d'analyser la construction d'un espace physique par le son. La création a, pour ce faire, été exposée dans divers endroits tels que le MoMa, le Musée d'art contemporain de Montréal, mais aussi la Rideau Street Convent Chapel (National Gallery of Canada à Ottawa).

Ann Veronica Janssens travaille sur les effets physiques de la couleur, de la lumière ou du son. L'une des créations, *Untitled (sons infinis)*, n'est matérialisée que par deux haut-parleurs, positionnés l'un en face de l'autre. Situés dans le coin d'une des salles, ceux-ci diffusent des « *sons creux multipliés et superposés sur plusieurs octaves en descente* ». Lorsque le visiteur se place entre ces deux sources, il entend un bruit de fond. En fermant les yeux, il a davantage l'impression d'être en chute libre et se surprend à croire qu'il tombe réellement, les sons se répercutant sur l'entièreté du corps.

Prototype pour scanner (2006) de Céleste Boursier-Mougenot se compose d'un ballon gonflé à l'hélium, flottant dans l'espace grâce à un ventilateur. Sur ce ballon est fixé un microphone qui enregistre sa progression à l'intérieur de la pièce. Ce mouvement, cette « *déambulation* », est délimité par des haut-parleurs disposés en cercle.

« *Le déplacement du microphone ouvert entre les haut-parleurs actifs produit un feedback audio (...) qui est analysé, re-synthétisé et diffusé en direct par un processeur audio* ».

Le visiteur est libre de se déplacer dans l'œuvre et d'interférer de la sorte sur le mouvement du ballon, mais aussi sur les sons enregistrés. Le même procédé est employé pour *Transcom I*. L'artiste y ajoute toutefois une dimension supplémentaire, avec l'apparition de caméras filmant le visiteur. L'image de ce dernier est projetée en temps réel sur les ballons. Les spectateurs sont insérés dans l'image même de la création.

Enfin, une création qui rejoint à la fois l'art sonore et le design, proposée par Sébastien Roux. Exposé en 2009 à l'occasion du festival City Sonics, *Wallpaper Music* est, comme son nom l'indique, un papier peint musical. Ce dernier est en réalité accolé à des supports de diffusion plats intégrés aux murs. Il diffuse des séquences sonores répétées de manière aléatoire. Le papier peint devient alors un véritable environnement quotidien. Le son s'insère dans l'espace, « *investit et colore le lieu avec lequel il cohabite* ». Le visiteur est dans ce cas plongé presque inconsciemment dans un univers sonore qui, par l'usage d'un matériau anodin, n'apparaît pas à la vue première de la pièce vide. C'est à force d'attention que la composition musicale se dégage petit à petit et que l'on remarque la présence d'un élément d'écoute.

Cette planche « anatomique » évoque des pièces sonores. Il est intéressant de travailler aussi sur des séquences cinématographiques dans lesquelles l'image s'absente au profit du son. Le prologue de *La Ronde* de Max Ophüls plonge le spectateur dans l'obscurité de la salle de cinéma et le laisse dans les mains, ou plutôt, la voix d'un narrateur, Guy de Maupassant. En outre, le cinéma utilise à des fins de suspens, d'intrigue, des situations où le spectateur est en vision bloquée, voire partielle. Il ne peut voir ce qui se passe alors que le son l'interpelle, voire même, le renseigne – *Le secret derrière la porte*, Fritz Lang ; *Profession reporter*, Michelangelo Antonioni ; *Dheepan*, Jacques Audiard. Le son de certaines scènes est acousmatique. Le Hors-champ sonore déclenche une pulsion scopique.

ANNEXE TEXTE
CORPS



Le XXème siècle a inventé théoriquement le corps. Cette invention a surgi tout d'abord de la psychanalyse, du moment où Freud, observant l'exhibition des corps que Charcot mettait en scène à la Salpêtrière, déchiffra l'hystérie de conversion et comprit ce qui allait constituer l'énoncé essentiel de tant d'interrogations à venir : l'inconscient parle à travers le corps.

Ce premier pas fut décisif, qui ouvrit la question des somatisations, et mena à la prise en compte de l'image du corps dans la formation du sujet, ce qui deviendrait le « moi-peau ».

Il fut suivi d'un deuxième, que l'on peut attribuer à l'idée qu'Edmund Husserl se faisait du corps comme « berceau originel » de toute signification. Son influence fut profondément ressentie en France, et conduisit, de la phénoménologie à l'existentialisme, à la conception qu'élabora Maurice Merleau-Ponty du corps comme « incarnation de la conscience », son déploiement dans le temps et dans l'espace comme « pivot du monde ».

La troisième étape de cette découverte du corps émergea du champ de l'anthropologie, de la surprise ressentie par Marcel Mauss à voir, pendant la Première Guerre mondiale, l'infanterie britannique défilier en suivant un pas différent de celui des Français, et creuser des trous de manière singulière. On ne dira probablement jamais assez à quel point la notion de « technique du corps »- « les façons dont les hommes, société par société, d'une façon traditionnelle, savent se servir de leur corps », qu'il formula afin de rendre compte de son étonnement, allait nourrir en profondeur toute réflexion historique et anthropologique contemporaine sur la question.

C'est ainsi que le corps fut relié à l'inconscient, arrimé au sujet et inséré dans les formes sociales de la culture. Il lui restait un dernier obstacle à franchir : l'obsession linguistique du structuralisme. Celle-ci, des lendemains de la guerre aux années 1960, allait en effet enterrer la question du corps avec celle du sujet et de ses « illusions ». Les choses se mirent à changer vers la fin des années 1960 : cela fut probablement moins dû, contrairement à ce que l'on pense souvent, à l'initiative des penseurs du moment qu'au fait que le corps se mit à jouer les premiers rôles dans les mouvements individualistes et égalitaristes de protestation contre le poids des hiérarchies culturelles, politiques et sociales héritées du passé.

[...]

Le rêve est passé. Reste que les luttes politiques, les aspirations individuelles, ont placé le corps au cœur des débats culturels, ont profondément transformé son existence comme objet de pensée : il porte depuis lors des marques de genre, de classe ou d'origine qui ne sauraient être effacées. [...]

Le mérite de Foucault, que l'on souscrive ou non à sa conception des pouvoirs qui s'exercent sur la chair, est d'avoir fermement inscrit celle-ci dans l'horizon historique de la longue durée. Et l'émergence du corps comme objet dans l'histoire des mentalités, la redécouverte de l'importance du processus de civilisation hier élucidé par Norbert Elias, l'accent mis sur les gestes, les manières, les sensibilités, l'intimité dans la recherche historique actuelle en portent sans doute l'écho.

Voici la question posée, reste le constat, celui d'un bouleversement : jamais le corps humain n'a connu de transformations d'une ampleur et d'une profondeur semblable à celles rencontrées au cours du siècle qui vient de s'achever.

[...]

Jamais l'organisme n'a auparavant été pénétré comme il va l'être par les technologies de visualisation médicale, jamais le corps intime, sexué, n'a connu une surexposition aussi obsédante, jamais les images de brutalité guerrière et concentrationnaires qu'il a subies n'ont eu d'équivalent dans notre culture visuelle, jamais les spectacles dont il a été l'objet ne se sont approchés des bouleversement que la peinture, la photographie, le cinéma contemporain, vont apporter à son image.

[...]

Il y a ici, cependant, à l'évidence, un autre enjeu : qui ne voit en effet qu'interroger le corps en ce siècle heureux et tragique est une manière de poser la question anthropologique de l'humain ? « Mon corps n'est plus mon corps » dit ainsi Primo Levi dans la simplicité d'un énoncé qui rappelle ce qu'a été hier l'inhumain. A l'heure où prolifèrent les corps virtuels, où s'approfondit l'exploration visuelle du vivant, où s'échangent le sang et les organes, où se programme la reproduction de la vie, où s'estompe la frontière entre le mécanique et l'organique avec le foisonnement des implants, où la génétique s'approche de la réplification de l'individualité, il est plus que jamais nécessaire d'interroger, d'éprouver la limite de l'humain. « Mon corps est-il toujours mon corps ? » L'histoire du corps ne fait que commencer.

LE POIDS DES DISPOSITIFS TECHNIQUES

La mutation photographique

A partir des années 1840-1860, la photographie inaugure une série de mutations techniques qui se poursuivent encore et bouleversent la relation au corps.

Première remarque, qui devra nous accompagner tout au long de cette réflexion : l'art du XX^{ème} siècle nous montre du corps ce que les techniques de visualisation ont permis de voir les unes après les autres.

La photographie a permis tout de suite de saisir les modèles sans plus avoir recours à la machinerie de poulies, sangles et crochets des ateliers de peinture – ce qui a transformé la pose, l'a rendue plus naturelle, mais a permis aussi des mises en scènes plus compliquées.

La photographie permet d'isoler des détails – ce qui ouvre le champ du gros plan. Presque aussitôt aussi, elle s'est saisie de l'instant, donc du mouvement, qu'elle décompose avec une appréhension de plus en plus fine de l'imperceptible et du fugitif.

De ce point de vue, le processus de décomposition et recomposition formelle qui, dans les dernières années du XIX^{ème} siècle, caractérise la démarche d'artistes aussi différents que Cézanne et Puvis de Chavannes recoupe les recherches de la photographie scientifique et documentaire, celle de Muybridge ou de Marey. On aurait tort d'attribuer la paternité des distorsions cubistes au seul raisonnement intellectuel et visuel de Cézanne ou à la découverte de la sculpture nègre, voire aux spéculations fin de siècle sur la quatrième dimension. Il faut compter aussi avec la chronophotographie et la naissance du cinéma.

Entre 1907 et 1912, entre *Les demoiselles d'Avignon* de Picasso et *le Nu descendant un escalier* de Duchamp, entre le cubisme et le cubo-futurisme, tous ces facteurs se conjuguent pour rendre possibles de nouveaux modes de représentation.

Une nouvelle logique de la représentation fait éclater la figure qui va presque aussitôt être recomposée en un continu de formes en mouvement. Ce qui remet aussi en question l'identité des choses et, plus profondément, du sujet lui-même : le caractère substantiel des corps se reflétait dans la stabilité de la représentation. Désormais, il n'y a plus de substance, mais des éclats et des séquences. Avec son *Nu* de 1912, Marcel Duchamp peint un corps dont l'identité est un fondu enchaîné.

Le facteur de nouveauté visuelle ainsi introduit joue un rôle décisif dans la perte d'influence et bientôt la disqualification de la peinture. Dès les années 1920, chez Duchamp et ses héritiers, le pictural identifié à l'élément rétinien disparaît au profit d'un nouvel élément, photographique et cinématographique. A la fin du XX^{ème} siècle, ces nouveaux médias se seront totalement imposés et la peinture ne sera plus qu'un genre ancien auquel on fait parfois retour comme on revisite une tradition.

Yves Michaud, Histoire du corps, T3, Les mutations du regard. Le XX^e siècle

Connaissance, exploration, surveillance

Ce serait une illusion de croire que ces nouvelles ressources observationnelles furent d'abord au service de l'art. Comme toute technique, elles furent d'abord au service de la connaissance et de l'utilité. Elles étaient au cœur de l'investigation scientifique du geste humain pour le rationaliser et en améliorer les performances, au cœur aussi de la connaissance documentaire de la maladie et des méthodes de soin.

La connaissance du corps qui s'y gagne est double : c'est celle de l'efficacité du geste productif (qu'on retrouve au même moment dans le taylorisme et le fordisme), de l'efficacité du geste sportif, et celle des maladies, de leurs symptômes et de leurs remèdes.

Mais l'art s'empare lui aussi de ces nouvelles ressources et trouve à s'y développer sur un double registre. Le premier est celui de la perfection mécanique, telle qu'on la trouve dans des productions aussi diverses que celles du futurisme, du constructivisme, un peu plus tard du Bauhaus, avec leur prolongement dans les arts et le design totalitaires (le danseur, l'acrobate, l'homme mécanique, le travailleur, l'athlète, le type racial pur).

Le second registre est celui de la maladie et du stigmaté, qu'elle qu'en soit la possible signification symbolique (emblèmes des ravages de la guerre, signes de la déchéance, annonce des derniers jours de l'humanité.)

Dans les années 1910, cette nouvelle connaissance visuelle en est à ses débuts. Elle va se développer ensuite dans de nombreuses directions, certaines qui étaient prévisibles, d'autres plus surprenantes.

La décomposition mécanique des mouvements a, au-delà de sa fonction de connaissance, une portée comique qui est aussitôt exploitée au cinéma, et notamment chez Lloyd, Keaton, Chaplin, dont les films muets ont leur vraie place à côté du Ballet Mécanique de Léger, des films de René Clair, Picabia et Duchamp, ou des productions constructivistes, par exemple les décors, costumes de ballets et scénographies du Bauhaus.

De ce point de vue, ce serait une erreur de continuer à dissocier le cinéma des arts plastiques et visuels en général : la même visualité s'y manifeste.

Avec l'instantané de reportage photographique s'ouvre aussi l'ère du fait divers et de l'icône tragique dont le photographe américain Weegee est le maître dès la fin des années 1920. Commencent les temps du photojournalisme et du tabloïd, dont la postérité va être immense, non seulement dans la vie quotidienne, mais aussi dans l'art, depuis l'usage surréaliste du fait divers jusqu'à la transfiguration du banal par le pop art, y compris dans ses variantes européennes, sans oublier ni le réalisme populiste de l'art socialiste ou fasciste, ni la figuration européenne des années 1960-1970.

Les rayons X, les photographies en gros plan, la macrophotographie, vont aussi rapidement être enrôlés au service de l'art. Obtenues par contact direct de l'objet ou de l'organe avec le papier sensible, les schadographies sont inventées par un peintre réaliste, Christian Schad, et les rayogrammes le sont par le surréaliste Man Ray. Les manuels de pose pour la radiographie médicale, les documents photographiques sur les maladies de la peau, de la face et de la bouche, sur les monstruosité et malformations, sont aussi utilisés par les artistes, depuis les peintres allemands de la nouvelle subjectivité dans les années 1920, jusqu'à Francis Bacon trente ans plus tard, en passant par Eisenstein dans *Le Cuirassé Potemkine*.

En vision extérieure, toutes les options photographiques et cinématographiques seront exploitées : la pose et la mise en scène élaborée, le plan rapproché, le montage, le maquillage et le trucage, ou, au contraire, la saisie des corps dans leur état naturel ou spontané – Man Ray, Luis Bunuel, Florence Henri, Ingmar Bergman, Andy Warhol, John Cassavetes, John Coplans, Robert Mapplethorpe, Nan Goldin, représentent quelques-unes des positions de cet éventail de choix.

Toujours dans le registre de l'extériorité, il faut souligner la contribution plus récente de la vidéo, avec des effets considérables et mêmes révolutionnaires en peu de temps et sous toutes ses formes, depuis la vidéo d'amateur jusqu'aux images fournies par les caméras de surveillance et aux moyens d'identification biométrique. La vidéo ouvre un nouveau domaine à l'observation, celui de la saisie des silhouettes, des physionomies banales, des visages ordinaires et des gestes anodins, des déplacements de foule, celui, aussi, de l'auto-observation narcissique ou dépressive. Elle banalise aussi un type d'image floue, verdâtre ou grisâtre, sautillante, qui fait partie de notre univers visuel.

Dans le domaine de l'exploration interne, les changements ont été tout aussi spectaculaires, surtout dans les années récentes.

Le corps rendu en partie transparent par la radiographie va devenir le corps visitable par la microexploration médicale (sondes miniaturisées) ou le corps désormais visible sans invasion grâce au scanner, à l'imagerie par résonance magnétique, à la tomographie par émission de positons. Le voyage à l'intérieur du corps devient possible et on « voit » fonctionner les organes, y compris l'organe de la pensée, même si les « vraies images » en question sont en fait des images par convention (en particulier de coloration) de données numériques abstraites.

Ce premier parcours sous le signe des techniques perceptives ne dit rien des thèmes, mais il révèle l'importance fondamentale des dispositifs : dispositifs photographiques, cinématographiques, dispositifs vidéo (caméra et moniteurs couplés), dispositifs d'exploration interne.

Ces dispositifs font voir de nouveaux aspects des corps. Ils sont puissants : ils diffusent des images jusqu'ici rares (images médicales, pornographiques, criminelles, sportives). Ils deviennent de nouvelles extensions, prothèses ou organes du corps, y compris au sens de corps social : l'appareil photographique, la caméra vidéo, d'abord réservés au reporter ou au cinéaste, passent aux mains du touriste et enfin à celles de tout le monde. Ce sont des yeux en plus pour voir et se voir. A la fin du XXème siècle, la boucle se bouclera : le voyeur et le vu sont constamment en miroir et il n'est quasiment rien qui arrive qui n'ait aussitôt son image.

A envisager de la manière la plus large possible non seulement la production picturale, mais aussi celle des photographes, le cinéma expérimental, le cinéma tout court, qui finit par entrer lui aussi au musée, et les arts visuels en général sur le long XXème siècle, ce qui frappe, c'est donc une très grande inventivité technique, l'expérimentation et l'usage de tous les dispositifs possibles de visualisation du corps et de l'humain.

Yves M, Histoire du corps, T3, Les mutations du regard. Le XXe siècle

Le corps, sujet et objet de l'art

Durant les trente dernières années, l'art a progressivement changé de régime et d'époque.

La dimension spécifiquement moderne d'un art quasiment substitut de la religion et s'accomplissant dans des oeuvres suprêmes est morte. L'art moderne est terminé. Il a laissé place à un art qui n'est plus ni prophétique ni visionnaire, qui fait juste partie des innombrables mécanismes de la réflexion sociale (au sens reflet comme au sens de pensée), qui est un mode de réflexion et de documentation parmi tous ceux à travers lesquels la société comme système appréhende et réfléchit ce qui se passe en son sein.

D'autre part, sans que ce puisse être une surprise, ce mouvement de réflexivité généralisée s'accompagne de doutes multiples sur des identités devenues elles aussi multiples, ou en tout cas, assez instables ou flexibles pour apparaître multiples.

Enfin, les dispositifs de vision sont devenus omniprésents et inventifs, et ils ne laissent plus rien « hors visibilité ». Il n'y a plus de caché.

Conclusion : l'âme devenue corps et la vie sans la vie

Le corps semble, dans ces conditions, offrir le dernier point d'ancrage auquel se rattacher.

C'est le point d'ancrage auquel on se rapporte pour s'appréhender comme soi, se gérer, se manipuler, se transformer, se dépasser comme personne ou individu parmi les autres - que ce soit par chirurgie, thérapie, drogues ou force d'âme stoïcienne.

C'est aussi le point d'ancrage, le témoin qui permet de constater, d'enregistrer et de mesurer avec une objectivité désabusée, sinistre ou indifférente, les changements, les transformations et les tensions qu'induisent la réflexivité sociale et le temps qui continue à passer dans l'éternel présent de l'actuel.

Sauf qu'il ne s'agit plus là de représentations nouvelles du corps, avec ce que l'idée de représentation comporte de mise à distance, pour la bonne raison qu'il n'y a plus de représentation du tout. Les images nous mettent en face, brutalement, d'une réalité nue, que nous ne parvenons plus à nous approprier, car la dimension symbolique et métaphorique qui permettait la représentation s'est volatilisée. Le corps, en quelque sorte, coïncide avec lui-même sans qu'il soit encore possible de le subjectiver ni de l'objectiver. Il est là comme un bout de viande, un visage grimaçant, une silhouette plantée sans raison à l'endroit où elle est. D'où aussi la bizarre omniprésence du sexe, mais sans désir ni fantasme ni passion.

Cette évolution vaut aussi bien pour les arts visuels que pour le théâtre et la danse.

Foucault écrivait que « le sexe est devenu plus important que notre âme, plus important que notre vie ». Pour décrire la situation contemporaine, il faut juste remplacer « sexe » par « corps » et supprimer le « presque » : le corps est devenu plus important que notre âme - il est devenu plus important que notre vie.

Yves M, Histoire du corps, T3, Les mutations du regard. Le XXe siècle

LE CINEMA CONTEMPORAIN COMME RETOUR AU CORPS PRIMITIF

Aujourd'hui, le cadavre travaille la pellicule et la maladie de mort hante l'univers fictionnel des jeunes cinéastes américains. Paradoxalement, c'est donc au sein de cette machinerie intégrée au commerce hollywoodien, mais pleine de trous et de fissures, que l'on peut découvrir les ressources corporelles d'une nouvelle avant-garde, d'un New Experimentalism : autour de la nature des corps se joue une cérémonie de disparition et de réapparition dont les rituels semblent passionnants. Car les jeunes cinéastes américains ne cessent de forger des concepts à partir des corps scrutés avec obsession. Non plus le monde réel, mais les corps comme reflets, comme métaphore, comme lieux expérimentaux de représentation.

Ces corps portent presque tous les stigmates de leur disparition radicale, de la mort. Car, pour la plupart, cadavres mi-animaux mi humains de Batman, le défi, squelettes et écorchés de L'armée des ténèbres de Sam Raim, emmurés vivants du Sous-sol de la peur, mort-vivants éternels de La mort vous va si bien de Zemeckis, robots-revenants dans Terminator, figures hantées de Lost Highway ou Mulholland Drive de David Lynch, les corps filmés sont de retour depuis l'autre côté du miroir. Plutôt que des apparitions, ce sont donc des réapparitions : disparus, ils ne peuvent désormais plus vivre, survivre, que dans cette réitération du traumatisme de leur propre mort, retour qui, très significativement, devient l'empreinte même du film.

Antoine de Baecque, Histoire du corps, T3, Les mutations du regard. Le XXe siècle



**ANNEXE TEXTE
DESSINER AUTREMENT**

Le dessin d'une pensée

Pourquoi alors le dessin me semble-t-il une pratique aussi passionnante ? C'est parce que je crois qu'il pose la question de l'« *auto-génération* » de l'art, de la forme. Il parle de l'« *auto-génération* » de l'idée, qui passe par un geste. Le dessin est en fait une manière de proposer une forme et puis très vite d'éprouver cette forme et très souvent d'éprouver un rythme. J'ai le sentiment que, quel que soit ce qui a été présupposé, la conception du départ, de la forme, se perd. Il y a en effet une sorte de déploiement de la pensée qui n'a d'autre fonction que d'éprouver ce qui est en train de se passer, c'est-à-dire l'idée, le geste, le rythme.

[...]

Il y a ici du « *chemin faisant* », dans le sens le plus banal du terme, et j'ai le sentiment que pour celui qui dessine ce chemin « se » faisant, il lui arrive de ne pas croire à ce qu'il a soudain devant les yeux. Il lui arrive, bien qu'étant à l'initiative du trait, de l'ombre, de la lumière, de ne pas saisir ce qui a eu lieu sur le papier.

[...]

Comme un paradoxe accepté, quelque chose qu'on pourrait qualifier de non-savoir, ou d'obscur : accepter une substance qui est sans contour préalable, afin d'engendrer le contraire, c'est-à-dire du visible, quelque chose qui, pour le coup, partant d'une pensée, va tout de même s'approprier par le regard, par l'œil, et redevenir une autre pensée, redevenir un point de vue sur le réel.

[...]

Dire que le dessinateur est d'abord aveugle, parce qu'il existe un instant où on est forcément aveugle, puisqu'on cherche à faire naître son regard, regard qui est là, presque dans l'équivalence de la pensée.

[...]

Je crois que le dessin permet au sujet de se voir au sein d'une forme qui se métamorphose, et qui, se métamorphosant, le métamorphose, crée une nouvelle métamorphose. Ainsi Gertrud Stein : « *Rose is a rose is a rose is...* ».

[...]

Pour terminer, je voulais simplement lire les paroles d'un grand dessinateur, tout le monde serait d'ailleurs d'accord pour dire aussi un grand peintre, c'est un Italien, il s'appelle Enzo Cucchi. Il écrit dans son *Guida al disegno*, guide pour le dessin :

« Avec lui, il faut descendre en soi, trouver une forme de jungle fermée, retrouver un territoire avec des points mobiles où les sentiments, les émotions sautent d'un point à l'autre, comme en une mer close, une mer des Sargasses. Cela ne veut pas dire que l'émotion n'est pas la possibilité de se déplacer, mais qu'au contraire, c'est pour cela que je prends la métaphore d'une mer close, d'une mer des Sargasses, qu'elle bouge à partir de milliers d'existences en une globalité, une totalité. »

[...]

A partir de cela, il faut retrouver un pas, un pas dans le temps, un pas comme un sentiment intérieur, et le dessin est ce pas quotidien.

Olivier Kaepelin, *Le dessin d'une pensée*, dans *Le dessin hors-papier*, publications de la Sorbonne, collection arts et monde contemporain, 2009



ANNEXE TEXTE
SON

ACOUSMATIQUE (Acousmatic) (Schaeffer, 1952) La situation d'écoute acousmatique est celle où l'on entend le son sans voir la cause dont il provient. Ce qui est par principe le cas avec les médias tels que le téléphone et le radio, mais aussi souvent dans le cinéma, la télévision, etc..., et bien sûr dans l'univers acoustique "naturel", où un son peut nous parvenir sans la vision de sa cause (de derrière nous, de derrière un mur, dans le brouillard, dans un buisson ou un arbre -oiseau invisible -, etc...) Les effets de la perception acousmatique sont bien sûr différents si l'on a déjà vu ou non au préalable la source du son: dans le premier cas le son transporte avec lui une "représentation visuelle mentale" ; dans le second cas, le son résonne plus abstrait, et dans certains cas, il peut devenir une énigme. Cependant, dans la plupart des cas, au cinéma comme ailleurs, les sons acousmatiques sont parfaitement identifiés du point de vue causal, tout simplement par le contexte où on les entend.

ACOUSMATISATION (Acousmatization) (Chion, 1982) Procédé dramatique consistant à nous transporter à un moment crucial de l'action dans un lieu extérieur ou éloigné, ou simplement à changer d'angle, ne nous laissant plus que le son - devenu acousmatique - pour imaginer ce qui se passe. En d'autres termes, opération consistant à nous faire entendre sans voir, après nous avoir permis d'entendre et voir en même temps. On peut parler aussi d'"acousmatisation" le procédé consistant à maintenir hors-champ dès le début du film la source (humaine, animale, naturelle) de ce que nous entendons.

FLOU NARRATIF DU SON ACOUSMATIQUE (Chion, 1998) La plupart du temps, un son ne donne par lui-même qu'une information faible ou floue, voire dans certains cas nulle, sur sa cause - ce qui permet, dès lors qu'il est acousmatique et non-identifié, de créer des énigmes acousmatiques et des devinettes sonores. D'autre part, des événements ou causes très différents peuvent créer des sons très voisins, voire identiques. Le flou narratif n'est donc pas imputable, ou pas seulement, aux capacités limitées de détection de notre écoute, selon notre milieu d'éducation et notre expérience, mais aussi aux conditions mêmes dans lesquelles se produisent les sons, qui sont créés par des événements spécifiques, affectant une partie des objets qui les "causent", et non pas ces objets eux-mêmes, dont le son ne peut pas donner un portrait. Dans une forêt, le grincement produit par des troncs d'arbre que le vent balance ou fait frotter les uns contre les autres (si les troncs sont rapprochés, ou si le tronc d'un arbre abattu repose contre les branches d'un autre arbre) peut être étonnamment proche du grincement d'un hamac, et le son de l'un peut très bien servir à brüiter l'autre.

Extrait du glossaire de Michel Chion, <http://www.lampe-tempete.fr/ChionGlossaire.html>



ANNEXE TEXTE
ART NUMERIQUE

L'art numérique

L'art numérique ne s'est pas non plus développé ex nihilo. Il est en effet intimement lié à des mouvements artistiques antérieurs (Dada, Fluxus et l'art conceptuel) qui ont en commun de privilégier les instructions formelles, les notions de concept, d'évènement et de participation du public et de remettre en cause l'unicité et la matérialité de l'objet d'art. La poésie dadaïste par exemple, repose sur des variations aléatoires de mots et de vers. Des instructions formelles sont utilisées pour créer un artifice qui naît de l'interaction du hasard et du contrôle. Il est possible d'établir un lien entre ces règles qui servent à créer de l'art et les algorithmes qui sont à la base de tout logiciel et de toute opération informatique – en effet, il s'agit dans les deux cas d'une série d'instructions qui aboutissent à un « résultat » en un nombre fini d'étapes. L'élément conceptuel à la base de toute forme d'art numérique, comme de tout poème dadaïste, est l'instruction. En art, les notions d'interaction et de « virtualité » furent également très tôt explorées par des artistes comme Marcel Duchamp et Laszlo Moholy-Nagy, notamment sous l'angle du rapport entre objet et effet optique. La Rotative plaque de verre, optique et précision, créée en 1920 par Duchamp en collaboration avec Man Ray, était un engin optique motorisé que le visiteur était invité à mettre en marche pour ensuite s'en éloigner et observer l'effet produit. Les sculptures de lumière cinétiques de Moholy-Nagy et son idée de volumes virtuels – « les contours ou la trajectoire que dessine un objet en mouvement » - ont influencé de nombreux artistes d'installations numériques. Mais c'est avant tout l'œuvre de Duchamp qui a eu le plus grand impact sur l'art numérique : le passage de l'objet au concept que traduisent nombre de ses œuvres annonce l'« objet virtuel » en tant que structure évolutive, et ses ready-mades anticipent l'appropriation et la manipulation d'images « trouvées » (copiées) qui jouent un rôle majeur dans de nombreuses œuvres numériques. Les processus combinatoires obéissant à des règles strictes de la poésie dadaïste furent repris par les membres de l'OULIPO (Ouvroir de Littérature Potentielle), une association d'écrivains et d'artistes fondée en 1960 par Raymond Queneau et François Le Lionnais pour qui toute inspiration créatrice devait être soumise au calcul et devenir un jeu intellectuel. De nombreux auteurs d'environnements créés par ordinateur s'inspirent encore de ce type de combinaison.

Dans les années 1960, les évènements et happenings du groupe international Fluxus, composé d'artistes, de musiciens et de performeurs, étaient également fondés sur l'exécution d'instructions précises. En faisant fusionner la participation du public et l'évènement lui-même, ces œuvres préfiguraient à maints égards la nature interactive et événementielle de certaines œuvres informatiques. Les concepts d'élément trouvé et d'instruction combinés à la notion de hasard sont également à la base des compositions musicales de John Cage, dont les créations dans les années 1950 et 1960 ont fortement marqué l'histoire de l'art numérique et annonçaient dans une large mesure les expériences en matière d'art interactif. Cage remplissait les parties structurelles prédéfinies de ses compositions avec des sons préexistants. Grand admirateur de Duchamp, il lui a rendu hommage dans plusieurs de ses œuvres.

L'idée d'un « hasard contrôlé », présente dans le dadaïsme puis l'oulipisme tout comme dans les œuvres de Duchamp et de Cage renvoie à l'un des principes de base et des paradigmes les plus courants du médium numérique : le concept d'accès aléatoire (random access) comme base du traitement et de l'assemblage de l'information. Selon l'artiste numérique américain Grahame Weinbren, « *la révolution numérique est une révolution de l'accès aléatoire* », une révolution fondée sur la possibilité d'accéder instantanément à des éléments médias qui peuvent être agencés selon un nombre apparemment infini de combinaisons.

Christiane Paul, *L'art numérique*, Editions Thames & Hudson, L'univers de l'art

Le passage de l'ère industrielle à l'ère électronique s'est accompagné d'un intérêt croissant de la part des artistes pour les croisements entre l'art et la technologie. En 1966, Billy Klüver fonda EAT (Experiments in Art and Technology) dans le but, selon ses propres termes, de « *développer une collaboration efficace entre ingénieurs et artistes* ». Les projets conjoints conduits sur toute une décennie par Klüver et des artistes tel qu'Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Jean Tinguely, John Cage ou Jasper Johns, furent d'abord présentés lors de performances à New York et, pour la dernière fois au pavillon Pepsi-Cola de l'Exposition universelle de 1970 à Osaka. EAT est le premier exemple de collaboration complexe entre artistes, ingénieurs, programmeurs, chercheurs et scientifiques qui allait devenir une des caractéristiques de l'art numérique.

[...]

Tout au long des années 1970 et 1980, un nombre de plus en plus important de peintres, sculpteurs, architectes, photographes, graphistes, vidéastes et performeurs se lancèrent dans l'aventure de l'image numérique. Au cours de cette période, l'art numérique évolua pour regrouper une grande diversité de pratiques allant de la création de projets « *orientés objet* » à celle d'œuvres dynamiques et interactives répondant à une volonté d'élaborer des objets virtuels « *orientés processus* ».

Les technologies numériques et les médias interactifs contribuent à remettre en question les notions traditionnelles d'œuvres d'art, de public et d'artiste ; ceux qui les utilisent pour créer tendent par conséquent à s'inscrire dans le prolongement des idées proposées par des mouvements tels que Fluxus ou l'art conceptuel.

L'œuvre ainsi créée est le plus souvent une structure ouverte évolutive qui repose sur un flux constant d'informations, et implique le spectateur comme le ferait une performance, puisque celui-ci participe activement à l'œuvre en agencant ses éléments textuels, visuels ou sonores. L'artiste n'est plus l'unique « créateur » d'une œuvre mais souvent le médiateur ou l'animateur des interactions entre le public et celle-ci. Le processus de création lui-même est souvent le fruit de collaborations complexes entre un artiste et une équipe de programmeurs, d'ingénieurs, de scientifiques et de designers graphiques. Notons qu'un certain nombre d'artistes numériques ont eux-mêmes suivi une formation en ingénierie. L'art numérique a ainsi engendré des œuvres qui abolissent les frontières entre les disciplines – l'art, la science, la technologie et le design – et qui ne sont plus issues uniquement de l'atelier de l'artiste, mais aussi de laboratoires de recherche. Tant du point de vue de son histoire que de sa production et de sa présentation, l'art numérique tend à défier toute catégorisation aisée.

Il est intéressant de constater que les concepts – voire les spécificités et l'esthétique- d'une technologie nouvelle trouvent souvent leur origine dans les romans de science-fiction où des univers technologiques sont décrits avec une telle force de conviction qu'ils suscitent le désir de les reproduire dans la réalité.

Christiane Paul, *L'art numérique*, Editions Thames & Hudson, L'univers de l'art

Présentation, conservation des œuvres numériques

Le médium numérique pose un certain nombre de problèmes au monde de l'art traditionnel, que ce soit en matière de présentation, de collection ou de conservation. En effet, alors que les musées sont parfaitement bien équipés pour accueillir des « objets » d'art numériques (photographies ou sculptures par exemple), ils le sont beaucoup moins lorsqu'il s'agit d'œuvres numériques interactives fondées sur le temps. Ce problème ne se pose pas uniquement à l'art numérique, mais aussi à la vidéo, à la performance ou encore à des œuvres du type de la Rotative plaque de verre de Duchamp. Dans un monde de l'art où l'objet règne en maître, ces pièces ont toujours été l'exception plutôt que la règle. En outre, les projets numériques requièrent souvent la participation du public et ne révèlent pas leur contenu au premier coup d'œil ; leur exposition est souvent coûteuse et exige une maintenance rigoureuse. La plupart des musées étant bâtis sur le modèle du « cube blanc », ils n'offrent que peu de possibilités de branchements électriques et leurs systèmes de présentation sont loin d'être tous modulables »

Christiane Paul, *L'art numérique*, Editions Thames & Hudson, L'univers de l'art

> Le Fresnoy en revanche, dédié aux arts vidéo et numériques, est équipé pour les exposer au mieux. L'espace des nefs sont deux immenses boîtes noires modulables, réaménagées en fonction des projets d'exposition, et le parc de matériel ainsi que l'équipe technique sont formés et adaptés aux nécessités des œuvres numériques. Ces questions se posent néanmoins lorsque les œuvres produites par le Fresnoy sont diffusées au sein d'autres structures.



LEFRESNOY

STUDIO DES ARTS Tourcoing
NATIONAL CONTEMPORAINS

Modalités de réservation

Pour toute réservation, merci d'indiquer l'activité qui vous intéresse et la date ou la période souhaitée, votre nom, le nom et l'adresse de votre structure, un numéro de téléphone, l'âge des participants, ainsi que le nombre de personnes.

Les groupes seront accueillis 10 minutes avant le début de la visite guidée, de l'atelier ou de la projection.

Toute réservation annulée moins de 24h à l'avance sera facturée.

Merci de respecter le nombre de participants maximum prévu lors de la réservation.

Pour les séances de cinéma, le nombre d'élèves facturés ne pourra pas être inférieur au nombre d'inscrits annoncés lors de la réservation, et ce quel que soit le nombre d'absents le jour-même.

En cas de difficultés à joindre le service éducatif par téléphone, n'hésitez pas à privilégier l'envoi d'un email.

Contact :

Lucie Ménard, Responsable du service éducatif

Imenard@lefresnoy.net

03 20 28 38 04