

Annie Agopian  
Direction  
annie.agopian@maisonpop.fr

9 bis rue Dombasle  
93100 Montreuil  
01 42 87 08 68  
www.maisonpop.fr

## L'ART ET LE NUMÉRIQUE EN RÉSONANCE DE JANVIER À DÉCEMBRE 2015 COMMISSAIRE DOMINIQUE MOULON

### SOMMAIRE

#### 1. CONVERGENCE

- Digitalar
- Rue89
- Lemonde.f
- France TV info
- dhnet.be
- Madmoizelle.c
- Bav(art)dages

p. 2-4  
p. 5  
p. 6-7  
p. 8-9  
p. 10  
p. 11-12  
p. 13-22

#### 2. RÉ-ÉMERGENCE

- Libération
- Rue89

p. 23-27  
p. 28-29

#### 3. CONÉQUENCES

- Hey Listen
- Rue89
- connaissancesdesarts.com

p. 30-31  
p. 32-34  
p. 35-36

#### 4. CATALOGUE

- L'art et le numérique en résonance

p. 37



1/3 Convergence



2/3 Ré-émergence



3/3 Conséquences

# L'art et le numérique en résonance 1/3 : Convergence

Février 2015  
Digitalarti

digita|arti  
digital art & innovation

## [Exposition] La Maison Populaire de Montreuil revisite la place du numérique dans l'Art



La Maison Populaire de Montreuil vient d'ouvrir sa nouvelle exposition « [L'art et le numérique en résonance : 1/3 convergence](#) » qui se déroule jusqu'au 4 avril 2015. Bien connue des Montreuillois pour ses actions pédagogiques et artistiques, la Maison Populaire de Montreuil sélectionne chaque année un commissaire invité pour explorer une thématique en trois volets. Cette année, c'est au tour de Dominique Moulon, professeur, critique et curateur, de développer une réflexion sur l'influence du numérique dans l'art. Ce premier volet propose une sélection d'œuvres dont la diversité des dispositifs témoigne de la richesse formelle et de la profondeur de réflexion de ces artistes des nouveaux médias.



Olia Lialina, Summer, 2013. Courtesy de l'artiste.

[Olia Lialina](#), net artiste de la première heure, se balance en GIF animé de 24 images distribuées par 24 serveurs répartis dans le monde entier. Sa navigation est visible dans la fenêtre où défilent les adresses web au gré de son mouvement. Elle témoigne de la légèreté (ici charmante) avec laquelle nous utilisons les ressources de l'Internet. Dominique Moulon dit de cette œuvre pré-cinématographique qu'elle est « la plus globale qui soit ».



Gwenola Wagon & Stéphane Degoutin, *Telepathic Mice*, 2014. Crédit photographique : Guillaume Onimus.

Toujours centré sur la toile, mais du côté des machines qui la propulsent, [Gwenola Wagon](#) & [Stéphane Degoutin](#) construisent un Data Center à échelle 1/5ème. Les Data Centers sont les lieux de stockage des milliards d'informations qui circulent sur les réseaux informatiques. Grands consommateurs d'énergie, ils expriment une matérialité du numérique. Lorsqu'on est face à la boîte, on voit les grandes armoires noires se refléter à l'infini à la lumière d'un neon blafard, ligne de fuite se perdant dans l'obscurité. Dans ce micro-monde froid multiplié par les reflets implacables, on aperçoit sur le sol carrelé blanc des crottes de souris éparses, vestiges d'une présence organique disparue. Sommes-nous les souris de laboratoire d'un monde de machines qui nous dépasse ?

self-consciousness

seifcoSscoun|eeS

Samuel Bianchini, *Keywords*, 2011. Courtesy de la galerie ilan engel (Paris) et de l'artiste.

[Samuel Bianchini](#) fait dialoguer des programmes informatiques entre eux sur le mode de l'échec. Dérivé du test de Turing qui permet de différencier humain et machine, le Captcha est ce petit programme qui vous demande de reproduire des lettres et des chiffres pour valider, donc, votre humanité. Ici, dans la fenêtre de réponse, un programme s'escrime à répondre correctement sans jamais y parvenir. Son acharnement (programmé) à vouloir être humain, l'accumulation de ses tentatives infructueuses, provoquent une sorte d'empathie. On le plaindrait presque...





Petra CORTRIGHT, *Arrows\_Krystal\_W-Sounds*, 2013. Collection Hampus Lindwall (Paris)

Sur un tout autre registre, [Petra Cortright](#) crée des animations Flash en mélangeant des économiseurs d'écran. La projection montre une jeune femme aguicheuse qui se montre, se caresse, mange une banane de façon suggestive dans un cadre de nuages artificiels, sorte de paradis bon marché souligné par une nappe sonore lancinante.



Emilie Brout & Maxime Marion, *Bliss (La colline verdoyante)*, 2013. Courtesy de la Galerie 22,48m2 (Paris) et des artistes.

Fond d'écran encore, revisité par [Emilie Brout & Maxime Marion](#) qui livrent, sur un tirage lenticulaire, l'image qui sert de fond d'écran à Windows XP (photo prise par Charles O'Rear à Napa Valley en 1995 et image la plus vue au monde) et les détournements qui en ont été fait. Nos déplacements en révèlent les fragments mouvants.

Vous pourrez aussi voir une pièce de Samuel St-Aubin dont nous avons parlé récemment ([lire l'article](#)). Un collage grandiose de [Du Zhenjun](#) qui présente la ville du futur comme un défilé militaire à grande échelle, les civils réduits au statut de spectateurs. La seule violence représentée se trouve en bas à droite où deux personnes s'empoignent sous le regard impassible des badauds. Le déploiement des forces guerrières en forme de spectacle glace le sang par son potentiel destructeur et l'assentiment béat de la foule. [Christa Sommerer & Laurent Mignoneau](#) sondent la valeur de l'art et [Marie-Julie Bourgeois](#) fait léviter une pièce en équilibre instable. Tout un programme !

Le prochain épisode traitera de la ré-émergence des pratiques historiques dans le numérique, le troisième des conséquences.



# L'art et le numérique en résonance 1/3 : Convergence

Février 2015  
Rue 89



« La Valeur de l'Art » (« Unruhige See »), 2010, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau - Aurélie Cenzo

La toile ressemble à toutes les marines qu'on trouve dans les salles d'attente de médecins ou les chambres d'hôtel : une croûte de bonne facture. Mais dès que quelqu'un s'arrête pour la regarder, un petit boîtier s'empresse de crachoter un long ruban couvert de chiffres.

Cette installation s'appelle « La Valeur de l'Art » et elle interroge ironiquement d'où vient la valeur dans une économie de l'attention. C'est une des pièces phares de la petite mais riche exposition d'art numérique qu'organise la [Maison Populaire](#) de Montreuil.



« La Valeur de l'Art », 2010, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, détail 1 - Aurélie Cenzo

Les artistes, [Christa Sommerer et Laurent Mignonneau](#), ont trouvé la toile dans une vente aux enchères – dans un lieu où sa valeur dépend déjà surtout du désir qu'elle suscite, plutôt que de raisons intrinsèques. Ils l'ont équipée d'un petit boîtier avec une [imprimante thermique](#) et un capteur de mouvement. Ils ont ensuite calculé la valeur de l'œuvre, en additionnant ce qu'ils avaient payé pour la toile, le coût des matériaux et le temps passé à la construire. Quand l'installation est mise en route, l'imprimante crachote ce montant initial. Celui-ci va ensuite monter, comme le cours d'une action, dès que quelqu'un s'arrêtera devant la toile pour la regarder. A la fin de l'exposition, l'œuvre sera vendue au dernier montant imprimé.



« La Valeur de l'Art », 2010, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, détail 2 - Aurélie Cenzo

Sa valeur finale dépendra directement du temps que les gens auront passé à la regarder – qu'il s'agisse de critiques, de collectionneurs ou des minots qui s'arrêtent deux secondes, intrigués, en sortant de leur cours de sport. Car La Maison Populaire de Montreuil, avant d'être un centre d'art, est surtout une maison de quartier.

Si vous en avez l'occasion, ne manquez pas d'aller faire grimper son prix. Et profitez-en pour découvrir les autres œuvres de l'exposition.

## M Blogs

12 février 2015

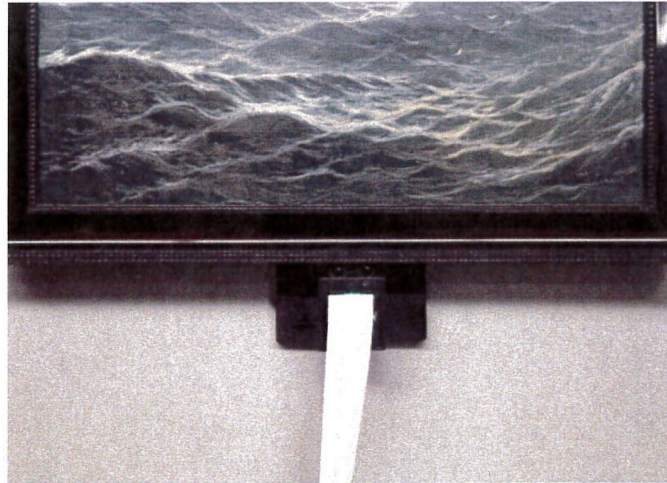
### Le prix de cette toile augmente dès qu'on la regarde



« La Valeur de l'art (Unruhige See) »/Crédit : Aurélie Cenno

« Le temps, c'est de l'argent ». Avec l'œuvre créé par Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, le proverbe se vérifie. Ces artistes suisse et français ont eu l'idée d'estimer la valeur d'un tableau en fonction du nombre de visiteurs étant passés devant. [Rue89 décrit cette installation](#), qui « *interroge ironiquement [sur] la valeur dans une économie de l'attention* », comme un tableau – une peinture marine achetée lors d'une vente aux enchères – équipé d'un capteur de mouvement et d'une imprimante thermique.

Lorsqu'un curieux s'approche de l'œuvre, sobrement nommée « La valeur de l'art », l'imprimante inscrit un nouveau montant sur le ticket de caisse. La prix de l'œuvre est calculé en additionnant la valeur initiale de la toile, le coût des matériaux et le temps utilisé à la construire.

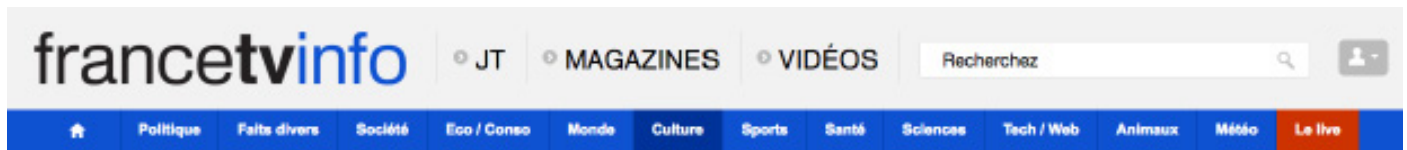


"La Valeur de l'art (Unruhige See)"/Crédit : Aurélie Cenno

La journaliste de Rue89 explique le procédé : *"Quand l'installation est mise en route, l'imprimante crachote ce montant initial. Celui-ci va ensuite monter, comme le cours d'une action, dès que quelqu'un s'arrêtera devant la toile pour la regarder."*

Le capteur calcule en fait le temps exact que les spectateurs passent devant une peinture et les différents montants sont imprimés sur le papier par l'imprimante. A la fin de l'exposition, qui se déroule à la Maison populaire de Montreuil jusqu'au 4 avril 2015, l'œuvre sera vendue au dernier montant imprimé.

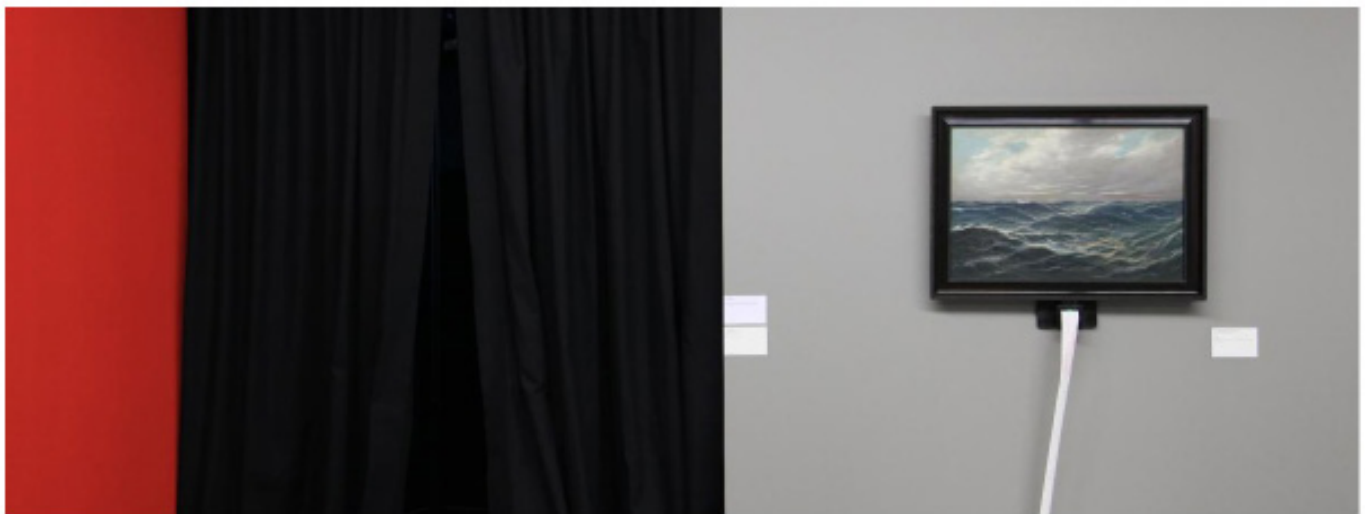




🏠 / Culture / Expos

## Le prix de ce tableau augmente au fur et à mesure que vous le regardez

Cette installation, intitulée "La Valeur de l'Art", est exposée à la Maison populaire de Montreuil (Seine-Saint-Denis).



La Valeur de l'art, de Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, exposée à la Maison populaire de Montreuil (Seine-Saint-Denis) du 15 janvier au 4 avril 2015. (AURELIE CENNO)

Comment évalue-t-on la valeur d'une œuvre ? Pourquoi pas avec un critère original : le temps passé à la regarder ? Les artistes suisse et français Christa Sommerer et Laurent Mignonneau ont pris ce postulat au pied de la lettre et ont créé une installation étonnante, rapporte [Rue89](#). Leur tableau est présenté à [l'exposition d'art numérique](#) de la Maison populaire de Montreuil (Seine-Saint-Denis). Et son prix augmente à chaque fois qu'un visiteur s'arrête devant.

Le duo a acheté la toile dans une vente aux enchères et l'a équipée "d'un petit boîtier avec une imprimante thermique et un capteur de mouvement", explique [Rue89](#). "Ils ont ensuite calculé la valeur de l'œuvre, en additionnant ce qu'ils avaient payé pour la toile, le coût des matériaux et le temps passé à la construire", ajoute le site.

## Un ticket de caisse géant

A chaque fois qu'une personne s'approche de l'installation, intitulée *La Valeur de l'art*, l'imprimante crachote un nouveau prix sur le ticket de caisse géant.



La Valeur de l'art, de Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, exposée à la Maison populaire de Montreuil (Seine-Saint-Denis) du 15 janvier au 4 avril 2015. (AURELIE CENNO)

De quoi interroger *"ironiquement [sur] la valeur dans une économie de l'attention"*, analyse Rue89. L'œuvre sera vendue au dernier montant imprimé à la fin de l'exposition, prévue le 4 avril.

# Plus vous regardez cette toile, plus son prix augmente

RÉDACTION EN LIGNE Publié le vendredi 13 février 2015 à 13h47 - Mis à jour le vendredi 13 février 2015 à 13h54



**DIVERS** C'est un concept assez original qu'ont expérimenté Christa Sommerer et Laurent Mignonneau. Ces artistes suisse et français ont en effet exposé une toile dont la valeur augmente selon le nombre de vues. Dès qu'un visiteur s'arrête pour la contempler, un petit boîtier présent sous l'oeuvre imprime automatiquement un nouveau prix, plus élevé que l'ancien.

Cette toile qui s'appelle "La Valeur de l'Art" est actuellement exposée à la Maison Populaire de Montreuil. Comme son nom l'indique, elle vise à faire s'interroger le visiteur sur ce qui détermine le prix d'une oeuvre d'art. Une interrogation d'autant plus importante que les artistes ne sont pas les auteurs de l'oeuvre. Ils l'ont en effet achetée dans une vente aux enchères où, précise **Rue89**, "la valeur d'une oeuvre dépend avant tout du désir qu'elle suscite". Pour fournir un prix de départ, les deux compères ont additionné la valeur d'achat de la toile, le coût des matériaux et le temps passé à construire le dispositif thermique qui détecte la présence de quelqu'un devant cette toile.

A la fin de l'exposition, l'oeuvre sera mise en vente au dernier montant qui aura été imprimé. Avis aux amateurs !



À leurs débuts, **certains des tableaux de grand•e•s artistes qui ont rempli tes livres d'Histoire ne valaient rien.** En revanche, dans les foires d'art contemporaines, les prix des oeuvres font de la grimpette encore plus vite que les enchères sur eBay.

**Deux artistes, une Autrichienne et un Français, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau,** ont voulu faire réfléchir le public aux liens qui existent entre l'art, son prix et le spectateur : en 2010, ils ont imaginé la série *The Value of Art*, repérée par [Rue89](#) car une de ses pièces est exposées cette année à la maison populaire de Montreuil.

son prix et le spectateur : en 2010, ils ont imaginé la série *The Value of Art*, repérée par [Rue89](#) car une de ses pièces est exposées cette année à la maison populaire de Montreuil.



**Le concept de ce tableau est que plus tu passes de temps à le regarder, plus il devient cher.** Bref, il illustre la célèbre expression selon laquelle, « le temps, c'est de l'argent ». Voilà comment ça fonctionne : les deux artistes commencent par acheter une peinture aux enchères, qu'ils équipent ensuite de capteurs. Ils fixent un prix de base, à partir du prix d'achat de la toile et de celui des matériaux qu'ils ont dû y ajouter.

Les capteurs mesurent ensuite le temps que les visiteurs vont passer à contempler la toile. **Une seconde de ton attention vaut 10€**, qui sont imprimés sur un ticket se déroulant depuis une imprimante fixée en-dessous de l'oeuvre. Et **à la fin de l'expo, le tableau sera vendu au dernier prix affiché.** Comme les deux artistes sont malins, il peut aussi être transféré ailleurs, où le principe peut être poursuivi. **C'est du génie, et c'est sans fin.**



## Saison 3, épisode 5

*« Allez quoi, pour une fois, secoue-toi un peu le citron ! Ça fait deux semaines que tu ne fais plus rien ! »*

Ma vieille pote Constantine est décidément têtue. Ça fait deux semaines qu'elle passe tous les jours pour me faire faire quelque chose.

*« J'veux pas, lui réponds-je.*

*– Tu as peur de quoi ? Que les œuvres viennent te parler partout ? T'y peux rien mec, tu fais avec depuis 15 piges, faut continuer à faire avec !*

*– Tu dis ça parce que tu sais pas ce que c'est. C'est épuisant. Je parle avec des trucs qui ne sont même pas vivants. Et j'arrive quand même à merder.*

*– C'est sûr qu'ici tu ne risques pas grand chose, c'est pas ta vieille reproduction de Braque qui va te taper la causette.*

*– EH ! répond le petit tableau accroché à mon mur, que moi seul peux entendre. Tu vas la faire taire cette pimbêche ?*

*– Eh bien figure-toi que si, on discute, réponds-je à Constantine.*

*– Pff. Tu me désespères, me rétorque-t-elle. Bon, j'ai un dernier truc à te proposer. Si tu refuses, je renonce définitivement. Je t'emmène voir une œuvre...*

*– NON !*

*– Attends ! Une œuvre que j'ai vue dans le journal. Elle ne peut pas te faire de mal. Même moi je la trouve intéressante.*

*– C'est non.*



- *Et c'est hors Paris.*
- *Ah ?*
- *Oui.*
- *Vitry ?*
- *Non.*
- *Où alors ?*
- *Montreuil. »*

Et voilà comment je me retrouve embarqué, à mon corps semi-défendant, à Montreuil. Cinquante bonnes minutes de métro, puis encore une petite dizaine de minutes de métro, et encore cinq minutes à pied, pendant lesquelles Constantine me parle de l'expo qu'elle monte pour la mairie de Paris, des derniers musées qu'elle a vus. Si seulement mes oreilles pouvaient filtrer tout ce qui évoque l'art...



Encastree dans une petite rue résidentielle, la Maison Populaire. « *C'est un centre d'art, mais aussi une école de musique et un lieu de conférences. Entre autres* », m'explique Constantine, qui a essayé d'y travailler. « *Allez, viens !* »

- *Et si ça se passe mal avec l'œuvre ?*
- *Je te couvre. Moi elle ne me prendra pas à partie, je n'entends rien. »*

Pas convaincu, mais pas vraiment libre de faire autrement, je prends une grande respiration et entre.

« *Ah mais c'est tout petit ! Ca va !* », m'écrie-je.

La seule réponse que j'entends est le son d'ouverture de Windows.

*« Bonjour et bienvenue à l'Art et le Numérique en résonance, je suis Bliss, La Colline Verdoyante, enchanté. Pour me désactiver n'hésitez pas à faire un clic droit ! me fait, d'une voix synthétique, un caisson lumineux sur ma gauche, qui représente une colline verte, très verte, sous un ciel bleu, très bleu, qui changent légèrement d'allure quand je me déplace devant lui.*



- Mais tu es le fond d'écran Windows ?!*
- Bien sûr ! On ne t'a jamais dit que l'art est partout ?*
- Oh que si, on me l'a dit...*
- Eh bien il est aussi dans votre ordinateur, cher utilisateur. Ce fond d'écran si connu est une photo originale à la base. Elle a été retouchée pour les besoins de Windows, puis reprise et parodiée des dizaines de fois. Et moi, je suis le condensé de toutes ces...*
- Alors, tu viens ?* me lance Constantine, a l'autre bout de la salle.
- Ben, je suis en train de causer là, lui réponds-je.*
- Déjà ? Tu reprends vite du service !*
- C'est que, celle-là est quand même très inté...*
- Allez allez, viens ! répète-t-elle, sautillant d'impatience, presque comme si elle avait envie de faire pipi. TADAAA ! »*

S'il y avait eu une didascalie de théâtre à cet instant, ce serait « long silence gêné ».



« *Quoi. C'est ÇA ?*

– *Ben voui !*

– *Tu me fais traverser tout Paris pour un paysage marin à deux balles ? Mais tu as pétié un boulon ma pauvre*

– *Regarde mieux ! »*

J'ai beau regarder, je ne vois rien d'autre qu'un vieux tableau, une bonne vieille peinture à l'huile, une tempête en mer, avec un cadre moche et un antivol disgracieux. Je m'appête à détourner mon chemin quand une voix féminine sévère me lance :

« *BOUGE PAS !*

– *Pardon ?*

– *Ne bouge pas. Continue à me regarder, m'ordonne l'œuvre.*

– *C'est quoi, c'est de l'hypnose ?*

– *Non. Attends. Bouge pas. Non, toujours pas. Et en forçant comme pour éjecter quelque chose, elle décompte : 3, 2, 1... »*

Bziiii bziiii !

Je n'avais pas tout vu. Ce que prenais pour un antivol était en fait une imprimante, d'où sort un interminable ticket de caisse. Bziiii bziiii. Tiens, l'imprimante écrit une ligne de plus. Bziiii bziiii. Et encore une.





*« C'est quoi ce ticket ?*

*– Bziiii bziiii. C'est mon prix, me répond l'œuvre sèchement mais posément.*

*– Ton prix ?*

*– Oui. Et tu viens de me faire prendre trois euros de valeur.*

*Bziiii bziii. Au temps pour moi, trois euros dix-sept centimes !*

*– Je pige pas là.*

*– Mais c'est la valeur de l'art, gros lard !*

*– Eh m'insulte pas !*

*– Pardon, je sais pas ce qu'il m'a pris. Bziii bziii. C'est mon titre, « La valeur de l'art ». Je suis une oeuvre de Laurent Mignonneau et Christa Sommerer.*

*– Ce sont eux qui t'ont peint ? A quatre mains ?*

*– Ah non non pas du tout. Bziii bziiii. Ils m'ont juste acheté à une brocante. A la base, je ne suis qu'une huile d'un certain Hansen. Bziii bziii. Eux m'ont retapée, encadrée, et surtout ils m'ont ajouté ça. Bziii bziiii. Tu viens encore de me faire prendre quatre euros quarante sept, merci !*



– *Mais c'est quoi le délire ? Comment je te fais prendre des euros ?*

– *C'est très simple, me dit l'œuvre avec une certaine fierté. Là, juste sous mon cadre, bziii bziii, il y a un petit capteur. Il arrive à déterminer quand un visiteur s'arrête devant moi et pose son regard sur moi. Ah j'aime ça, J'AIME ÇA, qu'on me regarde ! J'en deviens riche ! crie-t-elle, avant de se reprendre : Pardon. L'appât du gain.*

– *Tu en deviens riche ? Tu veux dire que plus tu es regardée plus tu coûtes cher ?*

– *Exactement ! Bziiii bziiii ! Tu as compris mon essence. Le capteur est relié à la petite imprimante, juste en-dessous. Tu vois ce loooooong ticket sous moi ?*

– *Oui, je le vois.*

– *Eh bien, la première ligne correspond à ma mise a prix, au début de l'expo. Chaque fois qu'un spectateur me regarde dix secondes, je prends un euro ! C'est aussi simple que ça ! Bziii. Tiens, on essaie. Ne me regarde plus pendant un moment. »*

Écoutant l'œuvre sans rechigner, je détourne mon regard.

« *Ben, qu'est-ce qu'il se passe ?* me demande Constantine. *Elle ne te dit rien ? Tu ne discutes pas ?*

– *Si si. C'est elle qui vient de me demander de ne plus la regarder.*

– *Elle est bien bonne celle-là ! »*

Soudain, le bziiii bziii de la petite imprimante s'emballe. La voix de l'œuvre émet des gémissements de poussée. Elle imprime plusieurs lignes d'une traite. Puis, silence.

« *Ca y est, j'ai fini ! Tu peux venir !* me dit-elle comme si elle venait de terminer ses besoins.

– *Viens, dis-je à Constantine, elle me demande de revenir vers elle.*

– *Approche, viens voir le ticket.*

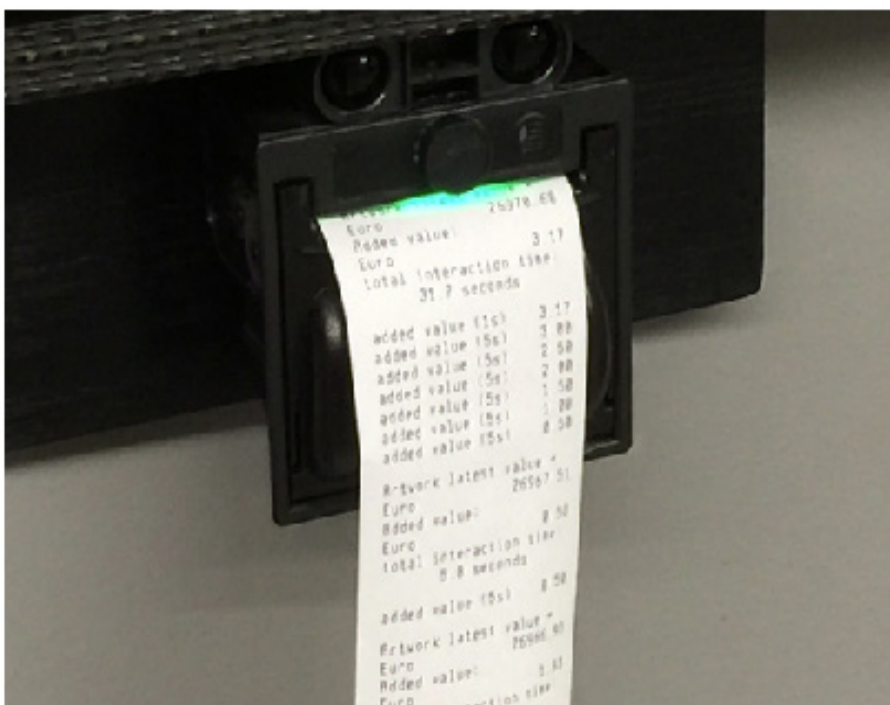
– *Approchons, allons voir le ticket, répète-je tel un traducteur.*

– *Il y a quoi dessus ?* me demande Constantine.

– *Le prix de l'œuvre. »*

En effet. La petite imprimante vient de laisser sortir ces quelques lignes :

```
"Total Interaction Time :  
31,7s  
Added value :  
Euro 3,17  
Artwork latest value :  
Euro 26.970"
```





« – QUOI ?! s'écrie Constantine. C'est son prix ça ?

– C'est ton prix ça ? transmets-je à l'œuvre.

– Oui messieurs-dames ! Et c'est un peu grâce à vous. Et encore ce n'est qu'un début ! L'exposition dure encore près d'un mois, j'ai bien le temps de prendre encore une petite dizaine de milliers d'euros. Bziii bziii. Allez, c'est reparti !

– Mais c'est atrocement cher !

– Je ne trouve pas non.

– Quand même...

– Tu sais combien coûte un Jeff Koons ? Bziii ! Un Soulages ? Bziii ! Un Freud ?

– Euh... Je saurais pas dire exactement, mais cher. Je dirais....

– Ça se chiffre en DIZAINES de millions d'euros, ou de dollars. Bzii bziii. Pour te donner une idée, le budget d'achat annuel du Centre Pompidou, c'est pas assez pour se payer UN Koons. En un an, Beaubourg pourrait se payer un quart de Koons. Bziii bziii. C'est pas pour rien qu'aucune collection publique n'a d'œuvre de Jeff Koons...

– Aucun ? C'est fou !

– Non, en fait, pour être exact, je crois bien qu'à Bordeaux, le Frac de la région Aquitaine en a UN. Une œuvre de jeunesse achetée dans les années 80. Bzii bziii. Et tu sais pourquoi c'est aussi cher ?

– Ben euh, non, je vois pas.

– Ben voilà.

– ...

– Bzii bziii.

– Voilà quoi ?

– Expliquer clairement la valeur d'un tableau, c'est impossible. Tu as des œuvres qui vont prendre des millions sans jamais sortir des réserves d'un collectionneur privé, simplement parce que leur artiste est coté. Bzii. Tu trouves ça normal ? Bzii.

– Euh, je...

– BIEN SÛR QUE NON C'EST PAS NORMAL ! Bzii bziii. Moi je dis NON monsieur ! Alors en me créant, Laurent et Christa ont cherché un moyen de rationaliser ma valeur. De me donner une valeur qui puisse être évaluée facilement par n'importe qui.

- *Et comment ?*
- *En basant mon prix sur quelque chose d'objectif ! Quand un prix se base sur le goût d'un critique, ou d'un collectionneur, tout ça est subjectif, et la cote d'un artiste peut s'effondrer si le critique suivant descend en flèche l'artiste en question. Bziiii bziiii.*
- *Et là du coup ils se sont basés sur quoi, tes artistes ?*
- *Sur l'attention que vous me portez, vous les visiteurs.*
- *C'est pour ça que le capteur est là ?*



– Voilà ! Bziii bzii ! Christa et Laurent ont défini un prix de base de moi, par rapport au prix qu'ils m'ont payé en brocante, au prix des composants qu'il a fallu rajouter, le capteur et l'imprimante, et à ce que coûte la main d'oeuvre qu'il a fallu pour tout assembler. Et ensuite, à partir de là, bziii bziii, mon prix grimpe d'un euro toutes les dix secondes que je suis regardé.

– Oui mais tout ça n'est qu'une expérience, ça n'aura pas d'incidence réelle !

– Bien sûr que si ! Ce sera mon vrai prix au final ! A la fin de l'exposition, je serai vendue à ce prix-là. Bziiii bziii. Et tu sais quoi ?

– Quoi ?

– Tu mériterais de faire partie des grands mécènes. Je ne sais pas depuis combien de temps on cause, là, mais tu m'as bien fait prendre une centaine d'euros. Bziii bziiii bziiii bziii ! »

Je regarde le ticket qui sort. J'ai effectivement fait prendre plusieurs dizaines d'euros à cette oeuvre, rien qu'en parlant avec elle du marché et de la valeur de l'art. Je me tourne vers Constantine : « Eh bah. J'en ai appris aujourd'hui.

– Tu vois ! Ca fait du bien de sortir un peu, non ?

– Et c'est quoi, notre prochaine expo ? »



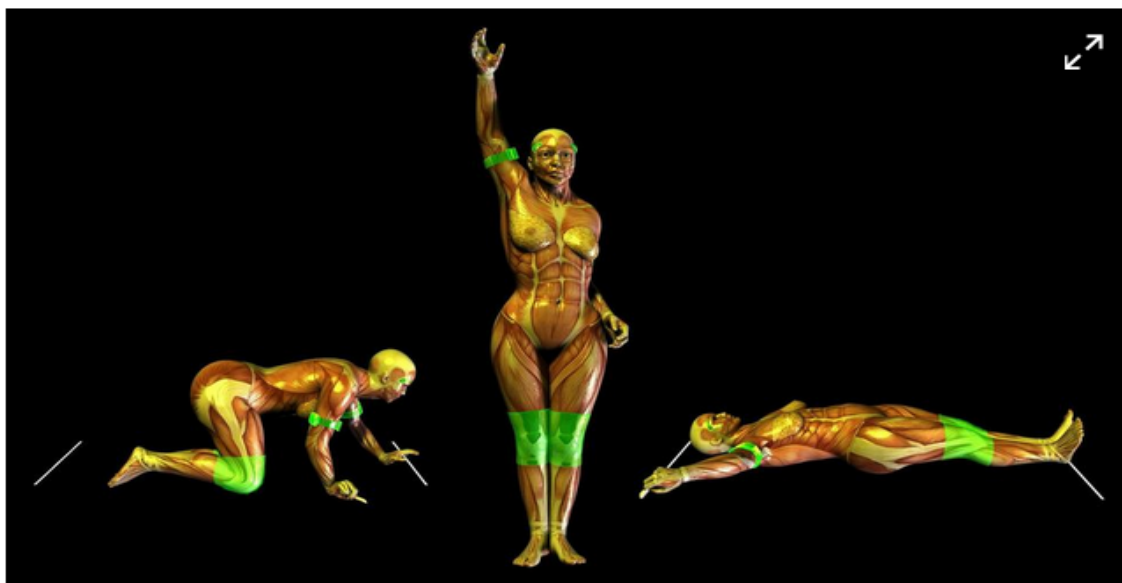


EXPOSITION

## EMPRUNT «DIGITAL» À MONTREUIL

Par Alexis Jakubowicz  
7 mai 2015 à 17:16

La Maison populaire présente «Ré-émergence», deuxième volet d'un hommage du numérique à l'histoire de la peinture, de la photographie et du cinéma.



Une vidéo d'Orlan, leçon d'anatomie avec des écorchés en vidéo 3D Photo [↗](#) [f](#) [t](#)  
Orlan, galerie Michel Rein. Adagp

Dans la nuit du 6 avril, des artistes anonymes ont érigé dans le parc de Fort Greene à Brooklyn une sculpture à la gloire d'Edward Snowden. En lieu et place du Prison Ship Martyrs Monument, qui célèbre la mémoire des 11 500 Américains tombés dans les prisons flottantes britanniques durant la guerre d'Indépendance (1775-1783), le buste du *whistleblower* aura fait long feu. Montée sur une colonne dorique du meilleur effet mémoriel, l'œuvre en simili-bronze, réalisée dans un moule imprimé en 3D, reprenait en tous points les codes de la sculpture d'autorité héritée de la statuaire antique. Rapidement déboulonné par la police locale, le visage du martyr proclamé 2.0 est réapparu au bout de quelques heures sous forme d'hologramme, à la faveur d'un autre groupe baptisé The Illuminator Art Collective.

La chronique de cette co-opération, généreusement tenue par les médias, montre à quel point les attendus classiques de la révolution politique et sociale se confondent dans l'art, en surface au moins, avec ceux de la révolution numérique. L'épisode de Fort Green Park, mêlant codes visuels classiques et procédés de razzias « digitales », est assez révélateur de la confusion qui règne en la matière. Il permet de constater au sein d'une même action deux conséquences du Web et de ses démembrements sur les pratiques artistiques contemporaines : d'une part, l'assimilation des grands principes de liberté, de transparence et de partage - voire d'anonymat - appliqués en ligne et hors ligne, dans des contextes souvent militants, à travers des technologies ouvertes ; d'autre part, la réactualisation par les nouveaux médias de pratiques et de formes parfaitement identifiées dans l'histoire de l'art.

### **Géométrie.**

Autant la critique a pu faire la part belle aux artistes qui synchronisent art et vie numérique en balayant des sujets aussi vastes que la politique internationale, l'écologie ou les crises financières, autant l'idée que la technologie puisse être mise au service de formes simples, sans aucune volonté proprement disruptive, a du mal à s'imposer dans le champ de l'art contemporain.

C'est la thèse que défend « Ré-émergence », deuxième exposition d'un cycle imaginé par Dominique Moulon pour la Maison populaire de Montreuil. Après le temps de la « Convergence », le commissaire en résidence aborde la question technologique par l'angle du médium : *« Si le numérique a investi toutes les sphères privées, publiques et professionnelles de nos sociétés et modifié profondément nos rapports à l'autre, il ne constitue pas une révolution dans l'art. »* Le voici donc lancé avec neuf artistes dans une entreprise d'hommage (ou de dédommagement, c'est selon) du « digital » envers l'histoire de la peinture, de la photographie et du cinéma. Les œuvres présentées payent toutes leur tribut à des pratiques antérieures, rattachées elles aussi à ce que l'on a pu identifier dans l'art, la science ou l'industrie comme des révolutions et qui ont pu, en outre, indexer la représentation du monde sur une certaine vision du progrès.

## **Gameboy.**

Ainsi des 12 cubes en acier du Vénézuélien Elias Crispin, cadencés dans les airs par un ordinateur. «*De même que l'on peut composer les couleurs, il est possible de composer les mouvements*», avait écrit Calder, et c'est évidemment derrière son nom et tous ceux du cinétisme que l'exposition invite à ranger l'œuvre de Crispin, ingénieur informatique retapé ventriloque de la géométrie. C'est tout l'effet de sa science qui projette à petit bruit de moteurs les arêtes de ses volumes en d'étranges perspectives cavalières. Une autre forme en somme de dessins robotisés au service d'une histoire par deux fois millénaire sur les règles de composition.

Ailleurs, ce sont les scans de polos Lacoste placardés sur plexiglas par l'Américain Cory Arcangel qui font un appel d'air à Roy Lichtenstein et au *pop art* (*Timeless Standards*, 2010). Et sur un mur de la modeste galerie, c'est un motif carrément fauve que signe Jacques Perconte. Son paysage filmique (*Marines Sans Titre n°1*, 2015) a été trituré directement dans les codecs, dispositifs qui gèrent les algorithmes de compression et de décompression d'un signal. L'artiste y met sa patte comme les pionniers du cinéma et de la photographie mettaient les leurs sur pellicules à grands coups de ciseaux. On trouve aussi Orlan, avec les mêmes recettes depuis toutes ces années, et qui de fait prend tout son sens ici avec des écorchés en vidéo 3D. La leçon d'anatomie n'est pas brillante, mais elle tombe juste dans la re-naissance.

Pascal Dombis, Flavien Théry et Pascal Haudressy jouent encore la partition de Dominique Moulon à la note près, avec respectivement un outre-Klein (*Post-Digital Blue*, 2013), un trip sous écran LCD certifié Nam Jun Paik (*Black Hole*, 2015) et un trompe l'œil vidéo. C'est beau, c'est bien exécuté, c'est dans la ligne, mais il y faut encore les œuvres de Benjamin Gaulon et Caroline Delieutraz. Sans eux, on a bien l'impression que l'art tourne sur lui-même en invoquant toujours la face lumineuse et visible des lunes numériques.



Le premier, qui sévit sous le sigle Recyclism, présente une étonnante installation baptisée *AbstraTris* (2011-2015), qui déjà rompt avec les autres pièces en dissolvant la question des médias. Tandis que ses collègues se fondent bien volontiers dans des catégories assimilées de l'art - vidéo, sculpture ou peinture -, l'œuvre de Benjamin Gaulon désolidarise complètement l'appareil des images qu'il produit. Ses trois écrans à vif, autopsies des premières Gameboy, forment un triptyque qui ne daigne afficher qu'un signal électrique ; et encore, signal discontinu à la charge d'un bras mécanique qui dispense son jus sans conviction pour animer des rangées de pixels fatigués en abstraction minimaliste.

C'est à ces motifs sans doute que tient la «ré-émergence» dans l'œuvre de Benjamin Gaulon, mais ce serait ignorer qu'à l'inverse d'autres artistes la citation n'est pas chez lui la cause du médium numérique, mais bien la conséquence. Il n'y a qu'à le trouver dans son petit atelier du X<sup>e</sup> arrondissement à Paris pour voir que son affaire n'est en rien formaliste, mais processuelle. Initiateur d'une campagne de recyclage digital, le travail de Gaulon résulte d'une époque dont l'écho ne porte pas plus loin que les années 80. Sa matière, ce sont les technos oubliées, tirées des poubelles de la consommation à moindre frais sur eBay, rapiécées maison à coup de fer à souder, scotch de cuivre et codes informatiques. Héritier connecté si non tout à fait du nouveau réalisme, en tous les cas de l'*arte povera*, Recyclism c'est l'«attitude» qui prime sur la forme.



Avec «Deux visions», Caroline Delieutraz confronte des photos de Raymond Depardon avec des vues de Google Street View.

## Sillonné.

Sa pratique, que l'on nomme - c'est un mot à la mode - «archéologie des médias», prend une forme plus sage et tout aussi révélatrice dans les enquêtes de Caroline Delieutraz. L'artiste re-présente à Montreuil *Deux Visions*, série déjà connue qui revisite *la France de Raymond Depardon* à travers Google Street View. Là encore, «Ré-émergence» est par trop synonyme de répétitions formelles, tandis que ce travail manifeste une pratique non pas de la reprise mais du désengagement. L'artiste se sert du guide photographique pour faire du tourisme en mode Tumblr. Les vues automatiques des Google Cars, qui ont comme Depardon sillonné toutes les routes de France, prouvent bien que sous leur autorité les formes ne réapparaissent pas, mais sont toujours présentes.

D'où le sentiment peut-être que l'exercice de la Maison populaire, qui promet un devoir de mémoire envers l'histoire de l'art, trouvera ses limites dans la culture du Net plutôt encline à militer pour le droit à l'oubli... Aussi l'exposition vise juste mais un peu court ; et pour cause, elle doit être complétée à la fin de l'année par un troisième volet dédiée aux «Conséquences» qui clôturera le fruit d'une réflexion nécessaire et déjà fort bien conduite, qu'on se languit de voir un jour intéresser les conservateurs de nos musées. ◀

Alexis Jakubowicz

*L'art et le numérique en résonance : Ré-émergence A la Maison populaire, 9 bis, rue Dombasle, Montreuil (93). Jusqu'au 4 juillet. Rens. : [www.maisonpop.fr](http://www.maisonpop.fr)*



Par Claire Richard Journaliste. Publié le 06/05/2015 à 18h20

16 665 VISITES 30 RÉACTIONS



Pendant quatre ans, dans les années 2000, Raymond Depardon a arpenté la France en camping-car, pour photographier le territoire. S'inspirant des photographes américains humanistes Walker Evans et Paul Strand, Depardon a parcouru 7 000 km et pris des centaines de photos, avec un dispositif qui renvoie aux origines du huitième art : une petite chambre noire, montée sur un trépied.

Ces photos ont été réunies en 2010 dans un livre, « La France de Raymond Depardon » (éd. Seuil). Le livre a été salué comme un chef-d'œuvre humaniste et personnel, un ensemble de « singulières dérives géographiques » fascinantes.

Mais qu'en est-il, si on peut retrouver aujourd'hui sur Google Street View les mêmes clichés, ou presque ?

## Le regard de l'homme, celui de la machine

C'est la question que pose le travail de l'artiste Caroline Delieutraz. Depuis 2012, elle cherche dans la base de données de Street View les équivalents exacts des photos prises par Depardon. Elle les monte ensuite en diptyque, révélant des similitudes troublantes.



« Deux visions », de Caroline Delieutraz, diptyque avec « La France de Raymond Depardon » et des captures de Google Street View - Caroline Delieutraz/Galerie 22,48 m<sup>2</sup>





« Deux visions », de Caroline Delieutraz, diptyque avec « La France de Raymond Depardon » et des captures de Google Street View - Caroline Delieutraz / Galerie 22,48 m<sup>2</sup>



« Deux visions », de Caroline Delieutraz, diptyque avec « La France de Raymond Depardon » et des captures de Google Street View - Caroline Delieutraz/Galerie 22,48 m<sup>2</sup>

Les diptyques de « Deux visions » sont troublants : entre les images que prend le photographe avec son dispositif et celles que prend le mât automatisé des voitures de Google Street View, la différence est mince.

Sans trancher, « Deux visions » montre que le regard humain et celui de la machine, la photo humaniste et l'indexation du monde, sont parfois plus proches que ce qu'on voudrait penser.

# L'art et le numérique en résonance 3/3 : Conséquences

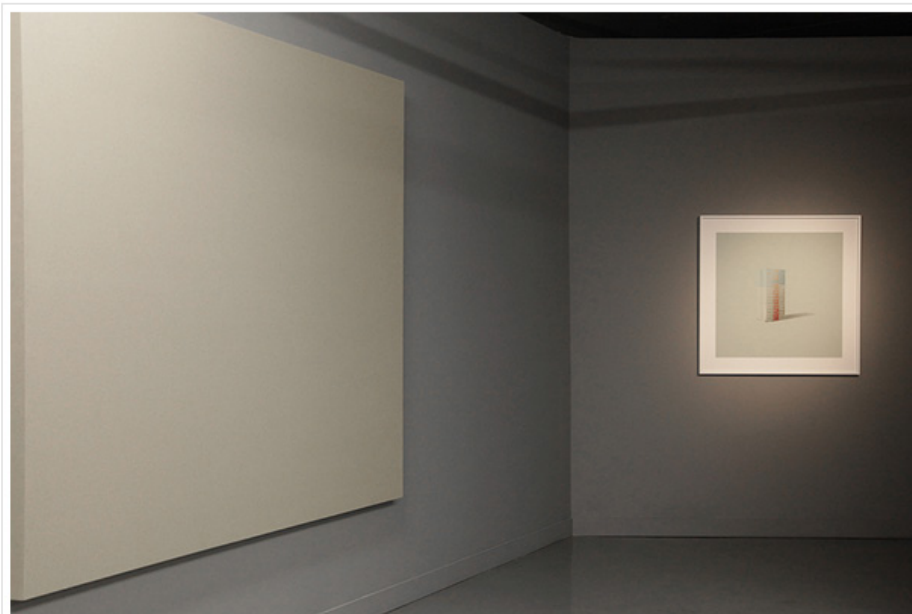
Octobre 2015  
Hey Listen



## L'ART ET LE NUMÉRIQUE EN RÉSONANCE 3/3 : CONSEQUENCES

Posted by [Manon Raoul](#) on mercredi, octobre 21, 2015 · [Leave a Comment](#)

**Accueillis à la Maison Populaire de Montreuil pour un petit-déjeuner presse, nous avons eu le plaisir d'avoir une visite commentée avec le commissaire de l'exposition, Dominique Moulon.**



Vue de l'exposition avec les oeuvres de Jean-Benoît Lallemand et Thibault Brunet. © Aurélie Cenno

Dernier volet d'un triptyque, cette exposition, participant à la Biennale Internationale des Arts Numériques à Paris et en Île-de-France, axe son propos sur les conséquences du numérique observées dans la pratique artistique contemporaine. L'espace culturel et dynamique de la Maison Populaire de Montreuil présente neuf artistes pratiquant et utilisant ce médium de manières différentes, apportant divers regards sur ce qui berce notre quotidien. Nous ne pouvons qu'admettre que la numérisation du monde a des conséquences innombrables dans notre vie de tous les jours, notamment jusque dans l'art d'aujourd'hui. Le numérique, phénomène initié par la science, permet ici de lier deux pratiques de prime abord antagonistes : l'art et la créativité scientifique. Cette invention accroît ainsi les possibilités physiques et créatrices de l'art, permettant notamment à des objets de prendre vie dans l'espace d'exposition.

Jean-Benoit Lallemand avec *Trackpad, US drone strike Wasiristan 2013* présente une toile de lin tendue sur châssis derrière laquelle un mécanisme reporte les points d'impacts d'une « guerre télécommandée ». Un bruit constant et discret frappe l'œuvre, la déforme, telles les frappes aériennes des drones américains au Wasiristan et au Yémen. Aucune image, seul un léger bruit et mouvement apportent à l'œuvre toute sa force, rappelant des destructions opérées par le biais du numérique et du développement des possibilités militaires. Malgré une toile qui paraît vierge, la création de Jean-Benoit Lallemand propose une vision lourde de sens et nous présente à nous spectateur l'ampleur de l'horreur

humaine. Dans cette veine destructrice, Renaud Auguste-Dormeuil propose de donner au négatif de la chose un aspect poétique. Dans sa série *The Day Before*, il reconstitue la voie lactée des jours ayant précédés l'effroyable à l'aide d'un logiciel, ici *Guernica*. Il présente ainsi ce que l'on pourrait appeler « le calme avant la tempête », présentant un ciel étoilé doux, comme un baume apaisant les blessures de la guerre.

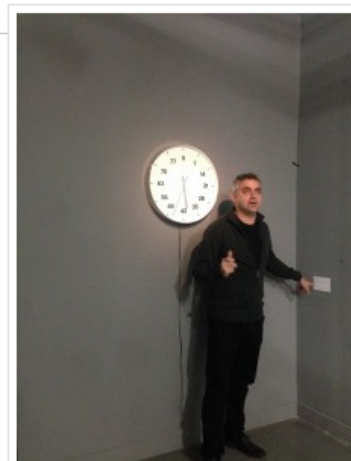


Jean-Benoit LALLEMANT *Trackpad, US drone strike Wasiristan 2013 (détail) 2014*, toile de lin brute, dispositif électronique, 270 x 200 cm, © Aurélie Cenno



Aram BARTHOLL  
*Are You Human ?*  
2011-2012, aluminium, dimensions variables, © Aurélie Cenno

Aram Bartholl, quant à lui, replace l'être humain au sein de l'univers numérique avec ses *Are You Human ?* représentant les CAPTCHA – symboles utilisés sur internet afin de permettre le traitement sécurisé des données – qui témoignent de la différence entre l'homme et la machine car seul l'homme est capable de les déchiffrer. Cette dimension humaine est sensible aussi dans l'oeuvre de Bertrand Planes qui calcule son temps de vie avec *Life Clock*. L'horloge, réglée à l'âge de l'artiste, s'écoule lentement et donne à réfléchir sur le temps qui passe, à notre passé et futur, aux choses que nous avons accomplies et celles qu'ils nous reste encore à découvrir. L'oeuvre devient alors la vanité que nous regardons dans les musées, la représentation de notre finitude et



Vue de l'oeuvre de Bertrand Planes, *Life Clock*, avec Dominique Moulon, commissaire d'exposition





## Vision d'un monde sans hommes

Par Claire Richard Journaliste. Publié le 13/10/2015 à 18h30

Située dans une rue tranquille à dix minutes à pied de la mairie, la Maison populaire ressemble à un gymnase. D'ailleurs, elle l'est un peu.

« Il reste des places au cours de capoeira ? », demande à côté de moi une petite fille inquiète. Je suis venue voir l'ouverture d'une exposition d'art numérique, elle s'inscrit à la gym. Tout à l'heure, un peu en retard, elle passera en courant devant une œuvre de Valérie Belin, [exposée](#) il y a peu au Centre Pompidou.

La [Maison populaire de Montreuil](#) est à la fois une maison populaire et un centre d'art. Elle accueille dans son hall d'entrée une sélection d'œuvres contemporaines rassemblées sous un titre vaste, voire vague : « L'art et le numérique en résonances : conséquences ».

Le commissaire [Dominique Moulon](#) y pense en termes d'histoire de l'art, mais à se promener dans la petite expo, on se met à imaginer ce que racontent certaines de ces œuvres des « conséquences » de la machine.

### Le pouvoir des robots

Au mur, de grosses « captchas » métallisées toisent les visiteurs.

L'artiste allemand [Aram Bartholl](#) a transformé en imposantes sculptures d'aluminium les « captchas » qui décident quotidiennement si nous sommes des humains ou des robots – leur nom veut dire « test public de Turing complètement automatique ayant pour but de différencier les humains des ordinateurs ».

Ainsi agrandies et autonomes, elles annoncent le pouvoir de décision et d'arbitrage des machines à venir.



« Are You Human ? » d'Aram Bartholl - Galerie Wolf Lieser, Berlin

### La vie comptée

A côté des captchas, une pendule toute simple est fixée au mur. Son cadran va de 0 à 77 – soit l'espérance de vie moyenne en France.

La pendule « Life Clock » de [Bertrand Planes](#) indique le temps qu'on a déjà vécu et celui qui nous reste. L'aiguille sur le cadran montre que l'artiste va bientôt entamer le dernier tiers de sa vie.

Quand je place mentalement mon aiguille sur le cadran, une angoisse me saisit le ventre.

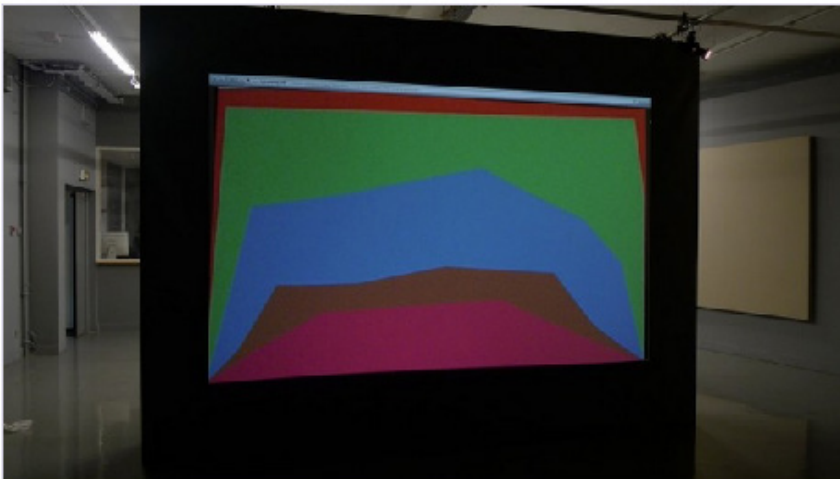


« Life Clock » - Bertrand Pflanes

## La chute infinie

Un [long son](#) qui n'en finit pas de tomber se fait entendre près de moi.

C'est le son de « [FallingFalling.com](#) », la projection d'un site conçu par Rafaël Rozendaal.



« FallingFalling.com » - Rafaël Rozendaal

Des cadres en couleur n'en finissent pas de s'effondrer les uns dans les autres, dans une chute infinie qui donne le vertige.

L'œuvre existe en ligne depuis 2011 et vous pouvez aller en faire l'expérience [sur le site](#). Elle donne le sentiment que le sol n'en finit pas de s'effondrer sous ses pieds.

## La perspective du vide

Enfin, près de la porte d'entrée, un grand cadre noir piqueté de points blancs qui figurent des étoiles.



« The Day Before\_Guernica\_April25, 1937\_23 : 59 » - Renaud Auguste-Dormeuil

C'est une vue du ciel, reconstituée avec un logiciel spécialisé, de la veille du bombardement de Guernica, qui a eu lieu le 26 avril 1937. Un ciel neutre et vide, loin du feu et des cris.

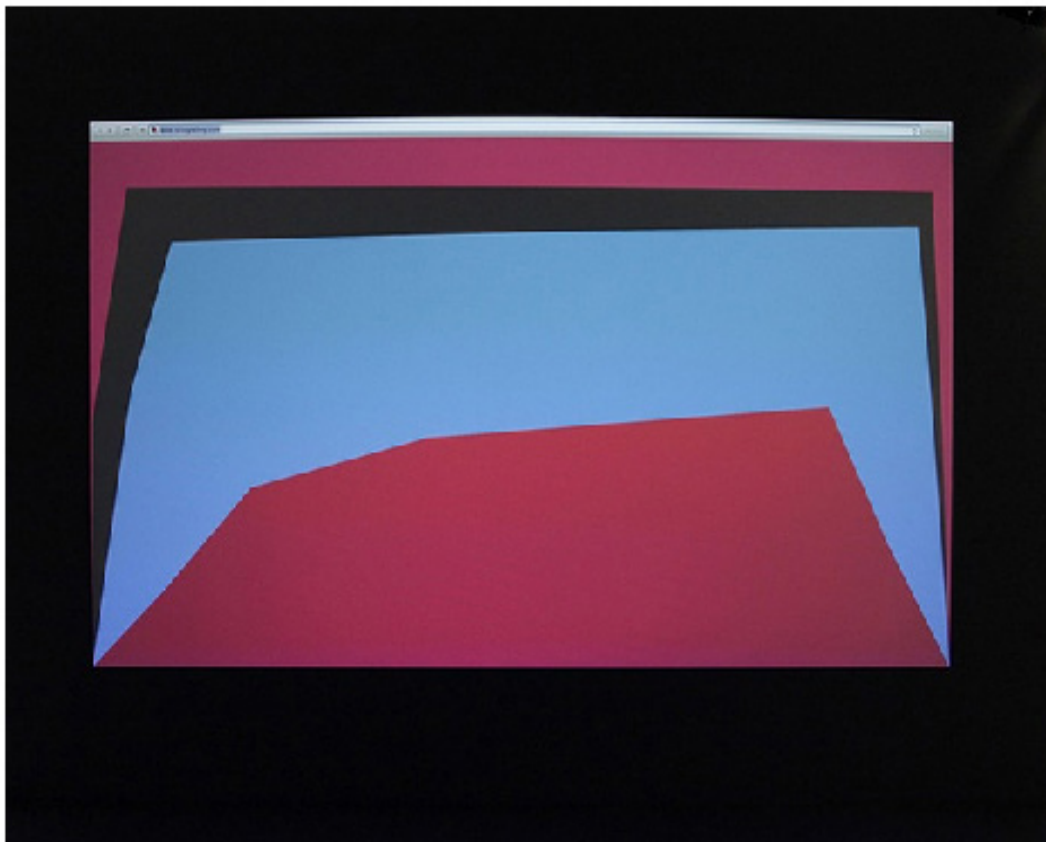
Elle est extraite de la série « The Day Before », dans laquelle l'artiste [Renaud Auguste-Dormeuil](#) présente les cartes du ciel le jour précédent des bombardements historiques du siècle (Dresde, Caen, Londres, Hiroshima, Nagasaki, Sarajevo, Bagdad), ainsi que l'attentat sur les tours de New York.

On est en train de se faire happer dans ce monde dans lequel l'agitation et la violence du siècle n'importent plus du tout. Puis deux gamins poussent la porte en se bousculant. Ils vont au cours de judo.

On se secoue. On redescend, songeur, vers le métro, en se disant que le sens de tout ça est quelque part entre la vitalité des mômes et le monde dessiné par les œuvres silencieuses.



## À Montreuil, l'art après la révolution numérique



Rafaël Rozendaal, *Falling Falling.com*, 2011, site internet, son de Gloumouth1, dimensions variables, durée infinie (Courtesy d'Hampus Lindwall, Paris).

**À la Maison populaire de Montreuil, le commissaire Dominique Moulon propose la troisième et dernière partie de sa résidence sur le thème Art et Numérique.**

Dominique Moulon est commissaire d'exposition, enseignant et critique d'art. Sa spécialité : l'art contemporain et les nouveaux médias. À l'invitation de la Maison populaire de Montreuil, il a signé un projet « L'Art et le Numérique en résonance » en trois volets. Le dernier est présenté jusqu'au 12 décembre. Neuf artistes : Renaud Auguste-Dormeuil, Aram Bartholl, Valérie Belin, Laurent Bolognini, Thibault Brunet, Jean-Benoît Lallemand, Bertrand Planes, Rafaël Rozendaal et Clément Valla sont montrés dans le hall d'accueil du Centre d'art. Ainsi chaque personne se rendant aux activités proposées dans le lieu passe obligatoirement par l'exposition. Une manière de susciter la curiosité de ceux qui ne seraient pas venus spontanément la voir. Pour ce troisième volet, le commissaire s'est intéressé à l'art au-delà du numérique ou comment les artistes ont digéré les innovations techniques et ont pris du recul par rapport à celles-ci. Les media utilisées sont divers : installation, photographie, peinture, vidéo... Clément Valla et Thibault Brunet basent leur travail sur Google Street, la mise à distance de la vie réelle que crée l'outil et ses incohérences. Bertrand Planes invente l'horloge de sa vie où les heures sont remplacées par les années jusqu'à celle, prophétisée, de sa mort. Jean-Benoît Lallemand s'inquiète des drones militaires. Sa toile de lin immaculée, si calme, est, au déclenchement d'un interrupteur, pilonnée de centaines de points d'impact représentant des tirs de drones américains au Wasiristan en 2013. Le calme avant la tempête est aussi le sujet de Renaud Auguste-Dormeuil qui crée le ciel d'avant les grandes catastrophes, ici la nuit avant Guernica. Dans une « black box », Laurent Bolognini se rapproche de l'art cinétique et des arts du cirque jouant sur les perceptions de la lumière. L'œuvre la plus hypnotique est cependant *Falling Falling.com* de Rafaël Rozendaal. Cette vidéo en ligne, abstraite et psychédélique, est accompagnée d'un son continu dont on peine à définir s'il va bientôt s'arrêter, comme une longue, très longue agonie. Cette réalisation appartient au collectionneur suédois Hampus Lindwall mais elle est librement diffusée sur le web. L'exposition s'accompagne de tout un programme de table ronde et de projection. L'année prochaine, un duo de deux commissaires, Marie Koch et Vladimir Demoule, viendra s'installer pour un nouveau cycle de trois expositions. La première, « Simulacres », débutera le 13 janvier.



## Lire, regarder, écouter

37

### Chronique Du livre à l'art numérique, et retour

Venant documenter des expositions d'art numérique, un ouvrage offre une bonne introduction à ces pratiques tandis qu'une monographie conçue par un artiste joue avec les possibilités des nouvelles technologies

Si les technologies numériques ont désormais établi leur puissance sur les pratiques des artistes, en particulier les artistes de l'image et de l'image animée, la diversité des formes produites par le recours aux systèmes informatiques conduit à des relations d'un genre nouveau avec le spectateur, et à une redéfinition permanente de notre « sensorium », selon le mot de Marshall McLuhan. Installation immersive ou œuvre en ligne, imagerie virtuelle, temps réel, mais aussi peinture assistée par ordinateur, impressions diverses y compris en 3D, pièces génératives, manipulations de données, écrans tactiles, géants, immatériels : les dispositifs techniques sollicitent le spectateur sous des modes toujours renouvelés. Comment le livre peut-il rendre compte de cette variété de situations et d'expériences ? La page perd-elle pied devant l'écran ? Dans *L'art numérique en résonance*, Dominique Moulon propose un parcours autour d'une trentaine d'œuvres et d'artistes. Sous la forme classique de l'al-



#### « Masaki Fujihata s'approprie [...] volontiers une technologie pour lui faire ce pour quoi elle n'était pas conçue, ou encore [...], il n'hésite pas à la jouer sur un mode mineur, contre elle-même en quelque sorte (Anne-Marie Duguet) »

« Masaki Fujihata s'approprie [...] volontiers une technologie pour lui faire ce pour quoi elle n'était pas conçue, ou encore [...], il n'hésite pas à la jouer sur un mode mineur, contre elle-même en quelque sorte (Anne-Marie Duguet) »

en 2015 à la Maison populaire à Montreuil (Seine-Saint-Denis). Les pièces y sont reproduites dans leur contexte de monstration, parfois en présence de spectateurs, et complétées de détails qui tentent ici ou là de retenir une séquence en deux ou trois images. Il en résulte un volume très graphique, où la mise en page, certes, fige l'aspect dynamique des œuvres, mais en souligne l'aspect plastique : beauté de la machine, images abstraites... Le lecteur est mené devant des formes de peinture, telles les interventions de Jacques Perconte sur des écrans vidéo ; de tableaux (Pascal Dombis) ; de sculptures

(Samuel St-Aubin), de paysages. D'œuvre en œuvre, qu'accompagnent de courtes notices qui décrivent brièvement protocoles et enjeux, Moulon donne une palette de propositions qui restituent la liberté d'écriture des artistes. Le critique désigne avec précaution cette zone de convergence entre art et technique, sans se perdre dans une définition close. Une douzaine d'entretiens menés avec des artistes et des théoriciens précisent les enjeux et problématiques de ces pratiques.

Par la traversée d'un archipel d'œuvres, le livre offre un panorama et ouvre à une réflexion sur la forme exposition elle-même, sinon sur celle du livre. Ainsi, l'artiste et théoricien Lev Manovich souligne : « Je pense que nous ne parvenons pas vraiment à catégoriser les expositions où l'on voit de l'art communautaire ou des technologies propres au design. Ce n'est ni vraiment de l'art, ni vraiment de la science ou du design (p. 98). » Le volume constitue une bonne introduction aux pratiques de l'art numérique aujourd'hui.

#### Œuvre et archive à la fois

La monographie de Masaki Fujihata que font paraître les éditions Anarchiv est d'une tout autre nature. Elle suit l'itinéraire de l'artiste – né en 1956 à Tokyo –, depuis ses premiers films d'animation en 1973 jusqu'à l'élaboration de cet ouvrage, au fil d'une carrière d'artiste enseignant-chercheur bénéficiant d'une reconnaissance internationale dans un circuit pas seulement spécialisé. Car selon l'esprit de cette maison d'édition, le volume, conçu très largement par l'artiste, est à la fois œuvre singulière et archive de l'ensemble. Il se présente sous la forme d'un coffret, classeur à anneaux qui regroupe comme autant de chapitres seize cahiers que l'on peut déplacer, remplacer, voire à l'avenir compléter : une manière de demeurer en devenir, qui trouve écho dans le récit de l'itinéraire artistique que Fujihata conduit avec légèreté et précision, récit particulièrement éclairant sur la façon dont sa démarche s'est construite. Il a su se saisir des possibilités techniques nouvelles au gré de leur apparition, mais aussi, comme le précise dans sa contribution l'universitaire Anne-Marie Duguet, directrice du projet

éditorial, y réagir subjectivement : « Masaki Fujihata s'approprie [...] volontiers une technologie pour lui faire ce pour quoi elle n'était pas conçue, ou encore, prenant le contre-pied des possibilités dans lesquelles l'histoire des médias tend à la figer, il n'hésite pas à la jouer sur un mode mineur, contre elle-même en quelque sorte. »

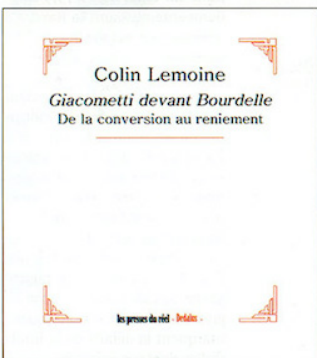
Avec humour dans l'écriture comme dans les pièces, le parcours de Fujihata est complété de textes de réflexion sur les étapes de l'œuvre signés par plusieurs auteurs japonais et français. L'importance donnée au médium est revendiquée, quand l'artiste assure que ce sont les « propriétés structurelles des médias [qui l'ont] toujours plus intéressé que leur contenu ». Mais, loin d'un formalisme techniciste, c'est toujours dans un rapport à l'usage et à l'inscription sociale qu'il développe ses dispositifs, souvent participatifs. L'objet en est un exemple puisque sa lecture est augmentée d'une manière assez saisissante. En effet, une fois téléchargée une application pour iPhone ou iPad, le lecteur, en visitant les images imprimées, accède simplement et directement à des documents vidéo, des « démos », des entretiens, des pièces en action. Le livre imprimé déploie alors une fonction nouvelle quand les œuvres en 3D apparaissent en surimpression de la page sur l'écran mobile du lecteur, sans forfanterie techniciste, mais avec une évidence d'usage pour une nouvelle dimension de la page, en écho à la manière dont les installations de Fujihata mettent au défi l'espace du white cube du musée.

Christophe Domino

### Héritage Giacometti et Bourdelle

Un essai agréable à lire tente de démontrer que Giacometti a été plus influencé par son maître qu'il ne veut bien l'admettre

COLIN LEMOINE, *GIACOMETTI DEVANT BOURDELLE. DE LA CONVERSATION AU RENIEMENT*, éd. Les Presses du réel, Dijon, collection « Dédalus », 140 pages, 18 €.



Colin Lemoine travaille au Musée Bourdelle, à Paris. C'est une information qu'il convient de signaler en introduction pour lire son essai sur Bourdelle et Giacometti. Mais il est aussi contributeur au *Journal des Arts*, et le lecteur doit donc s'attendre à un compte rendu sans complaisance de la part d'un journal qui revendique une certaine liberté de ton. Sa thèse ? démontrer cette phrase prononcée en 1962 par Giacometti : « [L'enseignement de Bourdelle] ne m'a pas apporté beaucoup », établissant une doxa dans les manuels sur la faible influence du maître sur son élève. Mais comment prouver que Giacometti aurait menti, consciemment ou inconsciemment ? L'auteur relève le défi à la manière d'un détective, accumulant tous les faits, si minimes soient-ils, tendant à montrer une possible contamination de l'aîné sur le puîné. Et pour donner corps à sa pen-

« À la manière d'un détective, l'auteur accumule tous les faits, si minimes soient-ils, tendant à montrer une contamination de l'aîné sur le puîné »

sée, il apporte les preuves, souvent visuelles, suscitant la participation active du lecteur. Le premier fait sur lequel il s'appuie, indiscutable, est la présence de 1922 à 1926 de Giacometti dans l'atelier de la Grand-Chaumière, où le jeune homme est envoyé par son père. Colin Lemoine produit plusieurs photographies de l'époque, certains inédites où le Suisse figure en compagnie d'autres élèves. Quatre ans c'est beaucoup, surtout lorsque l'on est âgé de 21 ans. L'auteur infère de ces photographies un attachement plus profond de Giacometti à l'atelier de Bourdelle que le premier veut bien l'admettre. Dont acte. Mais comme « présence ne saurait être influence » reconnaît avec franchise l'essayiste, suit le cœur de la démonstration, des comparaisons stylistiques d'œuvres, grandes et belles reproductions à l'appui permettant au lecteur de se faire sa propre opinion. La parenté stylistique n'est cependant pas toujours manifeste,

surtout pour un œil non exercé. Il est également très contestable d'établir une filiation directe entre des œuvres séparées de plusieurs décennies, comme c'est le cas entre *Jeunesse*, une sculpture de Bourdelle datée de 1911, et *Femme de Venise*, réalisée quarante-cinq ans plus tard par un Giacometti qui a engrangé dans sa mémoire visuelle quantité d'œuvres primitivistes d'autres artistes. Parfois c'est plus probant, comme en témoignent *Cléopâtre Sevastos* de Bourdelle (1908) et *Tête de la mère* de Giacometti en 1927. Colin Lemoine ne néglige aucun détail, par exemple quand il met en évidence des ressemblances dans le jeu sur les socles ou qu'il note le recours à des tiges chez les deux artistes. Mais là aussi la distance dans le temps entre les œuvres ne fait pas de ces comparaisons des preuves irréfragables. Le plaisir de cet essai, court et bien chapitré, vient aussi de l'écriture de l'auteur qui aime jouer avec les mots, convoquer des métaphores et soigner ses formules. Non sans y ajouter une pointe de lyrisme, ce qui lui permet parfois, lorsque son assertion n'est pas totalement convainquante, d'emporter l'adhésion par la séduction du verbe.

Jean-Christophe Castelain

**DOMINIQUE MOULON, ART ET NUMÉRIQUE EN RÉSONANCE**, catalogue d'exposition, 2015, coédition Nouvelles éditions Scala, Lyon/Maison populaire, Montreuil, 160 p., 19 €.  
**MASAKI FUJIHATA**, collectif, sous la direction de l'artiste et d'Anne-Marie Duguet, trilingue français-anglais-japonais, 2016, éditions Anarchiv, Paris, livre-objet interactif sous coffret, 39 €. Consulter le site consacré au projet : [www.anarchiv.net/fujihata/mfi\\_fr.htm](http://www.anarchiv.net/fujihata/mfi_fr.htm)