

L'ART À L'ÈRE NUMÉRIQUE

Society Casser les codes définis

Les nouvelles technologies ont eu un très grand impact sur la création artistique contemporaine. Toutes les disciplines artistiques sont concernées. Et elles ont été profondément transformées par le numérique. Voici une présentation d'un art révolutionnaire.

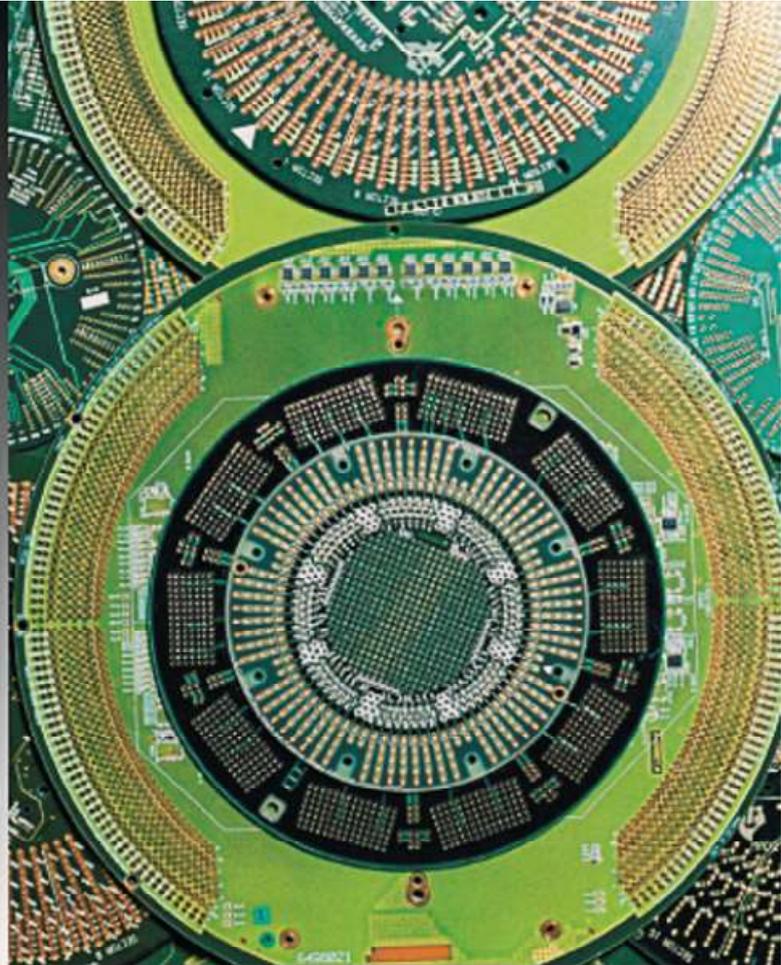
Art et technique ont toujours été inséparables. Et pour cause, si l'on se réfère à l'étymologie: en grec, *technè* signifie art, et il a fallu attendre l'arrivée du latin pour que le mot apparaisse!

Les artistes numériques sont influencés par plusieurs courants et artistes. Le principal est le mouvement dadaïste avec ses règles strictes et contraignantes. Marcel Duchamp, avec Man Ray et Laszlo Moholy-Nagy, sont les précurseurs de cet art, suivis par les membres de l'Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle). John Cage, dans les années 50-60, grand admirateur de Duchamp à qui il a rendu moult hommages dans plusieurs de ses œuvres, a repris dans ses compositions musicales les fameuses "contraintes" dadaïstes. Enfin, lors de la Seconde Guerre mondiale, est apparu l'happening, à savoir, la performance et la mise au point d'installations. Ces trois tendances ont énormément influencé l'histoire de l'art numérique.

L'art vidéo est apparu dans les années 60 et l'art par l'ordinateur dans les années 70. Ces deux formes d'art qui proviennent de techniques distinctes, se sont développées de manière indépendante jusque dans les années 90, puis ont fusionné. Quant aux arts en ligne, ils se sont développés dans cette même décennie. Ils ont été définis, en 1995 par l'artiste slovène Vuc Cosik sous le terme de "net art", une contraction de "network art". C'est à cette époque que l'art numérique a obtenu une reconnaissance dans le monde culturel. Et ce ne fut pas une mince affaire car comme pour toute nouvelle forme d'art son identification comme véritable œuvre artistique a été longuement débattue et discutée! Comme l'art numérique implique la technologie et une pratique automatisée, il a été dénigré par bon nombre de puristes traditionalistes durant plus de deux décennies. Aujourd'hui, la diffusion de ces œuvres a énormément changé. Les musées et galeries traditionnels s'adaptent de plus en plus à ce nouveau mode d'expression, certains sont même remplacés par



NICE DEVICE BY TASSOU



© Tassou, www.tassou.com



TWITTER BY TASSOU

des musées et galeries virtuels. Et les festivals se multiplient dans le monde entier. De plus, comme l'art numérique est un support informatisé, il est devenu plus facile pour les artistes de faire circuler leurs œuvres, favorisant ainsi la présentation de leur travail et son évolution, et la possibilité de le faire partager au plus grand nombre, d'échanger et de créer des liens avec d'autres artistes. Pour ce faire, ils peuvent les graver sur CD-rom et/ou s'exposer sur Internet, via des sites officiels (www.culture.fr), des sites de portfolios (DeviantArt), des blogs, des sites d'images et de photographie (Flickr) et même sur Facebook. Hélas, en s'exposant sur Internet, l'artiste peut voir ses œuvres plagiées ou utilisées sans permission à diverses fins, par exemple commerciales.

Les seules limites, en art numérique, sont celles de l'imagination.

109

Un art hybride

En art, la notion d'interactivité est très tôt apparue. Rappelez-vous! Jusqu'au Moyen-Âge, les tableaux n'existaient pas: les artistes peignaient directement sur les murs. Pour les arts numériques, il en va de même. C'est ainsi que d'étranges mariages se sont formés: l'art par la vidéo ou l'ordinateur, les installations multimédias, l'imagerie numérique et les mondes virtuels, grâce à leur interaction, ont permis aux différentes disciplines comme la peinture, l'architecture, la photographie, la danse, le cinéma, le théâtre, la musique, de se nourrir entre elles. De casser les codes définis. De ce fait, l'art numérique est révolutionnaire.

L'exemple du "matte painting" est des plus prégnants car il est à ce jour particulièrement développé à des fins cinématographiques ou publicitaires. Son but: représenter un paysage ou une scène en laissant des espaces libres où seront intégrés des personnages et/ou d'autres scènes. Les spécialistes dans ce domaine sont Yanick Dusseault qui a notamment utilisé cette technique pour *Star Wars* ou *Pirates des Caraïbes*, et Dylan Coyle pour *Le Seigneur des anneaux*, *Superman* et *Dardevil*.

Autre mariage, celui créé par Arnaud Labelle-Rojoux qui inscrit son œuvre dans la lisière entre la sculpture et la performance. Issu d'une lignée où figurent Marcel Duchamp, *Les Pieds Nickelés*, les mouvements dada et fluxus (mouvement fondé en Allemagne par Georges Maciunas qui fédérait une hétérogénéité artistique), il interroge les limites de l'art par le biais du burlesque et d'une vision fine de l'art du XX^e siècle. Jubilatoire.

Dernier exemple, Adrien Mondot. Magicien du jonglage associé à l'art numérique, il s'est donné comme axe de recherche l'art du mouvement, comme outil pour explorer les imaginaires.

L'art numérique reste un domaine très vaste, dont les possibilités augmentent au fur et à mesure que la technologie se développe. Il est maintenant possible de composer de la musique par ordinateur et de la mixer, d'enregistrer des pistes vocales et de les modifier. D'effacer et de repeindre certaines parties d'une pièce. N'oublions pas que l'art numérique peut aussi s'appliquer au domaine de la littérature, tant au niveau de la mise en forme de l'écrit qu'au niveau de la recherche et de la rédaction. Actuellement, les seules limites, en art numérique, sont celles de l'imagination.

www.dusso.com
www.marcelduchamp.net
www.adrienm.net

Info