

# Holy Fire: une étape dans un processus continu

[YVES\_BERNARD]

En 2006, durant l'exposition *Art+Game* dont j'avais assuré le commissariat, une chose nouvelle s'est produite: un collectionneur d'art nous a rendu visite! Je découvrais que les Arts des Nouveaux Médias pouvait attirer des collectionneurs, et que, comme d'habitude, les collectionneurs belges étaient parmi les plus innovants et explorateurs, faisant preuve à la fois de passion et de sens critique, voyageant de par le monde pour rencontrer artistes et galeries spécialisées.

Cette histoire m'a rappelé un veil ami galeriste que je voyais milieu des années 90. A côté de son commerce d'art bâti sur quelques valeurs sûres du 20<sup>ème</sup> siècle, il était alors passionné de CD-Rom d'art, ces travaux interactifs d'artistes que moi-même je collectionnais. Ces premières éditions d'art électronique étaient comme des livres rares, objets tangibles support de la révolution du logiciel. Le CD-Rom est devenu un média mort, mon ami et moi nous sommes perdus de vue, mais après avoir repris contact récemment, je découvre qu'il collectionne les travaux d'artistes contemporains majeurs des Nouveaux Médias. Quelque chose était clairement entrain de se passer entre les Arts des Nouveaux Médias, les collectionneurs et le marché de l'art.

Depuis plus de 10 ans, je suis en partie dans ce milieu spécialisé des Arts des Nouveaux Médias et fréquente les habituels festivals des arts électroniques où je retrouve cette petite communauté internationale grandissante d'artistes, activistes, développeurs. En parallèle depuis que je travaille avec des ordinateurs début des années 80, la plupart de mes réseaux personnels et professionnels étaient et restent toujours liés au monde de l'art contemporain – artistes ou collègues

(curateurs, directeurs d'institutions,...) – mais jamais je ne les ai rencontrés dans ces rassemblements du monde numérique. Depuis des années, j'y entends des débats et conférences sans fin sur le fossé entre les mondes de l'art contemporain et des arts des nouveaux médias. À la Transmediale de Berlin en 2007, lors d'un de ceux-ci, Olia Lialina se distingua (en tout cas à mes yeux) par son approche résolument pragmatique: adaptons nos travaux pour les galeries d'art, les outils et la technologie sont là pour les rendre acceptables par le milieu de l'art contemporain <sup>[1]</sup>. Mais en 2008, à la même Transmediale, lors de la présentation de MediaArts2.0 par Alexei Shulgin, on retomba dans la même discussion stérile sur qu'est-ce qui est art et qu'est-ce qui ne l'est pas... Si l'on veut un vrai débat sur les relations entre ces deux mondes, il faut le faire dans le contexte de l'art contemporain, ne plus attendre sa reconnaissance mais aller vers lui.

L'idée de *Holy Fire* a germé l'été passé quand cherchant quelqu'un avec une bonne connaissance de la scène artistique sur Second Life pour m'aider sur le projet *The Gate*, j'ai rencontré Domenico Quaranta.

La collaboration s'est révélée excellente et nous avons présenté *The Gate* à l'exposition inaugurale des nouveaux locaux d'iMAL fin 2007. Domenico et galeriste Fabio Paris avait un projet intéressant: construire une alliance de galeries qui soutiennent les artistes des nouveaux médias avec l'idée d'organiser un événement dans le cadre d'une foire internationale d'art contemporain, lieu idéal pour rencontrer le monde de l'art contemporain et les collectionneurs. Cela correspondait tout à fait à mon analyse, et je fus assez fou pour le proposer à Art Brussels...

[1] <http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Olia+Lialina>

## Une exposition d'œuvres collectionnables

*Holy Fire* est probablement une des premières expositions à montrer uniquement des œuvres nouveaux médias collectionnables existant sur le marché de l'art. Certaines proviennent de collections privées, d'autres de galeries mais toutes ont un vie potentielle ou entamée sur le marché de l'art. C'est plutôt nouveau pour ces arts des nouveaux médias, et ce caractère collectionnable recouvre plusieurs aspects: l'œuvre n'est plus difficile à entretenir et à installer. Elle a séduit un amateur d'art au point de le décider à l'acquérir, comme une peinture ou une photographie, pour l'installer chez lui, dans son bureau ou encore dans son institution. L'œuvre a une valeur économique, elle est authentifiée et peut être vendue à quelqu'un d'autre.

## Dispositifs d'Art

Les solutions sont nombreuses pour parvenir à produire de l'art collectionnable après 50 ans d'une pratique artistique basée sur des processus immatériels, du traitement informatique, des événements éphémères tels que de nombreux projets du Net Art, et en plus soutenue par des logiciels et matériels voués à l'obsolescence. Bien sûr nous sommes dans l'Age du Digital et les progrès technologiques aident énormément: informatique omniprésente et bon marché, réseau rapide, technologies d'affichages.

Et nous savons que ce n'est qu'un début. Pour rendre leur production séduisante pour le monde de l'art, les artistes ont utilisé trois approches principales: le produit dérivé, l'objet technologique tout

en un, et l'approche 'open source'. L'approche 'Produit dérivé' est typique des artistes du Net (ex. Mattes) qui produisent à partir de leurs performances en ligne ou de leurs projets en réseau, des objets sur supports traditionnels tels que impressions digitales, vidéos et sculptures. L'approche 'objet tout en un' (ex. Shulgin, Boredomresearch) cache les problématiques des technologies informatiques en proposant un objet composé de son électronique spécialisée, si possible robuste et durable, sans besoin de maintenance. L'approche 'open source' (ex. Reas) est l'opposé: le logiciel est l'œuvre et il est donné avec son code source sans aucune référence à un quelconque matériel. Le code et l'universalité de son langage de programmation est une garantie de la réalisation de l'œuvre sur toute plateforme informatique existante ou future. Entre ces trois approches, on voit beaucoup de variantes et digressions. Ainsi des artistes du Net proposent des travaux sous formes d'objets tout en un avec leur électronique (ex. Zanni, Bruno). Toute une génération de jeunes artistes (ex. Arcangel, Slocum) recyclent des vieilles consoles de jeux et ordinateurs 8bits pour explorer les esthétiques des basses résolutions sons et images, modifiant ces vieux objets technologiques (presque de collection) devenus partie intégrante de notre culture contemporaine.

## Une nouvelle économie pour une plus grande autonomie

Le marché de l'art est une source de nouveaux revenus pour les artistes des nouveaux médias. Jusqu'à présent, ils dépendent principalement – quand elles existent – de subventions d'institutions publiques ou de gouvernements, avec

toutes les contraintes politiques que cela peut impliquer. Diversifier les sources est nécessaire, et un marché participe à une nouvelle économie basée sur la relation directe entre les consommateurs d'art et les artistes, confirmant leur rôle social et leur soutien par le public qui de plus en plus est demandeur d'autres choses que les gadgets technologiques proposés par l'industrie.

### **Art de l'Age Digital**

*Holy Fire* propose au travers de 27 artistes une grande diversité d'approches et de pratiques. Beaucoup sont en connexion directe avec l'art contemporain du 20<sup>ème</sup> siècle Citons les liens directs de Casey Reas avec l'artiste conceptuel Sol LeWitt ou l'héritage minimaliste dans le travail de Simon.

Les artistes de *Holy Fire* dressent un portrait de notre temps, de notre monde technologique de réseaux, médias, culture d'Internet et de jeux vidéo dans lequel nous vivons avec de nouvelles attentes, mythes, croyances, désirs, angoisses et aliénations. Les artistes de *Holy Fire* interprètent et traitent ce monde contemporain: voyez les portraits du web par Olia Lialina ou ceux de ces étranges créatures de *Second Life* par Eva et Franco Mattes, faites l'expérience du syndrome de la vie digitale d'Ubermorgen, de la destruction de l'image et de la représentation chez Mark Napier, ou des artefacts issus de l'exécution sans fin de codes – biologiques ou informatiques – de Shane Hope, ou ces 'business' graphiques standardisés d'Antoine Schmitt monitorant froidement quelque forme de vie. Tous ces artistes parlent de notre temps avec les outils, médias et techniques de notre temps.

### **Art des Nouveaux Médias, Art Contemporain, Avant-garde et Recherche**

L'art contemporain, comme toutes les autres activités humaines, est entrain d'intégrer notre monde technologique. Et les spécificités des technologies numériques et des arts des nouveaux médias – l'interactivité, le processus, la simulation, le réseau, la computation et l'espace informationnel – vont créer des objets radicalement nouveaux mais vont aussi profondément, insidieusement et violemment modifier les pratiques artistiques traditionnelles. *Holy Fire* donne quelques exemples. On regardera les photographies de Staelhe issues d'une captation en réseau dans l'espace et le temps, ou la peinture conceptuelle continue de Reas, ou encore les sculptures 3d stéréolithographiques de Chatonsky. Pour les objets d'un nouveau type, il suffit de considérer toutes les oeuvres interactives utilisant le geste ou l'image du visiteur, ou les travaux basés sur des vies artificielles (Chevalier, Boredomresearch), ou ceux exploitant réseau, algorithmique et médias (Bruno), ou encore ces travaux remettant en question la consistance de l'objet artistique par rapport à un art "dans un état permanent de flux, d'évolution, toujours en changement, jamais objet final" (Napier).

Les arts des nouveaux médias, comme nous les connaissons aujourd'hui, se fondront dans l'art contemporain. Mais une avant-garde d'artistes, activistes, chercheurs sera toujours sur le front pour questionner et anticiper l'évolution constante des technologies et les nouveaux langages qu'elles permettent. Nos civilisations sont face à un changement majeur de paradigme.

L'universalité de la représentation numérique associée à une informatique omniprésente et des réseaux capables de générer, traiter, transmettre, partager n'importe quelles données, informations, connaissances ou représentations symboliques, crée un énorme changement culturel et intellectuel. Pour la première fois, les machines peuvent générer et manipuler n'importe quelle information symbolique, nous avons une infrastructure technique pervasive capable d'augmenter la pensée humaine, mettant en avant l'intelligence collective, la mise en puissance intellectuelle et d'actions des individus et des petits groupes. Après la révolution industrielle où les machines produisaient des objets, nous avons aujourd'hui des machines capable de produire et traiter de l'information et de la connaissance. Et le coeur de l'acte créatif est maintenant la conception des moteurs logiciels qui nous permettent d'explorer les nouveaux horizons d'objets symboliques digitaux qu'ils peuvent générer, transformer et transmettre. L'art contemporain a rejeté la Tekne, mais plus que jamais la technologie est un élément essentiel pour les artistes et les chercheurs. Plus que jamais, Arts & Sciences sont liés, l'artiste et le scientifique participant activement à la définition et l'évolution des technologies et de leurs outils technologiques. C'est la seule solution pour garantir une liberté d'actions et d'expérimentations. Les artistes de l'avant-garde, les développeurs de logiciel, les scientifiques et chercheurs explorent des modèles et formalisations de la pensée, ils développent les outils et expertises pilotant les plateformes digitales supports de la production, du partage et du traitement de nos artefacts culturels, de nos comportements sociaux et de nos représentations symboliques.

Bien loin des conventions de la culture officielle et de l'art contemporain reconnu, de comportements aveugles et contrôlés générés par les technologies de consommation de masse ou les logiciels commerciaux, des expérimentations doivent avoir lieu, des outils doivent être développés et des questions doivent être posées sur tous les aspects de cette révolution: politiques aussi bien qu'esthétiques et scientifiques.

L'exposition *Holy Fire* présente les travaux issus de plus de 15 années d'avant-garde artistique (des nouveaux médias), arrivant sur le marché de l'art. Une exposition à faire aujourd'hui, une action parallèle à ce flux continu et caché d'activités expérimentales, critiques et de recherches entreprises par des artistes, des activistes, curateurs, chercheurs et des organisations, centres ou laboratoires d'art et de recherche.