



lefigaro.fr/madame
madame

FIGARO

LUXE
CONNECTÉ
DIGITAL VISIONNAIRE

7 ARTISTES AUX FRONTIÈRES DU RÉEL

INSTALLATION INTERACTIVE, MÉTA-ŒUVRE, ARCHITECTURE VIRTUELLE... PROTÉIFORME, LA CRÉATION DIGITALE ABOLIT LES BARRIÈRES ENTRE LES DISCIPLINES. SEPT JEUNES CYBER-TALENTS NOUS EMPORTENT AU CŒUR DE L'ART NUMÉRIQUE.

PAR LÆTITIA CÉNAC PHOTOS DAVID COULON

Ici, on dit art numérique. Difficile de donner un nom à une discipline dont les frontières sont poreuses. À l'étranger, on parle en vrac de « nouveaux médias », « médias instables », « arts médiatiques », « trans-média »... « L'émergence des outils numériques a bouleversé tous les aspects de la création. Les artistes se les sont appropriés et interrogent le monde. L'art numérique est un mélange des genres », explique Charles Carcopino, directeur artistique d'Exit, festival d'art numérique qui se tient tous les ans à Créteil. Art hybride, il englobe les jeux vidéo, la musique, le théâtre, le cinéma, le design... Pratiques qui ont tendance à converger. Pour un peu, on ferait de l'art numérique sans le savoir, comme les metteurs en scène Bob Wilson et Robert Lepage, le compositeur Ryoji Ikeda ou le groupe Granular Synthesis qui ont intégré les nouvelles technologies à leur création... Le père spirituel demeurant le Sud-Coréen Nam June Paik - né en 1932 -,

pionnier de l'art vidéo. Côté ascendance, les artistes digitaux se réclament aussi du mouvement Fluxus (pour sa réflexion sur les formes d'art) et de l'op art (pour les jeux d'optique). En général, ils se disent plus « black box » que « white cube », se produisant davantage sur des scènes que dans des galeries. Ils ont leur pays de prédilection (le Japon) et leur propre circuit (les festivals, surtout dans le nord de l'Europe). À Paris, ils possèdent leur temple, la Gaité lyrique, et des vitrines comme les galeries Charlot et Xpo. L'entreprise Google n'est pas en reste. Depuis début 2014, le Lab de son institut culturel accueille trois mois en résidence des artistes numériques choisis par Hans Ulrich Obrist, le commissaire le plus en vogue du moment. À l'heure des digital natives, l'art numérique - qu'il soit net art, post-Internet, performances, installations immersives... - sort du ghetto et irrigue la culture contemporaine. Il a l'avenir devant lui.

PHOTO DAVID COULON

ANNE ROQUIGNY DJ DE LA TOILE

CV : elle vit et travaille à Paris. Professeur de français dans une première vie, elle rencontre dans les années 1990, au Web Bar, la première génération d'artistes qui investissent Internet comme espace de création. Curatrice nouveaux médias, spécialiste du Net art, elle est une guide du réseau.

EN PHOTO : « 11100Z00111 » (prononcez moozoom). C'est une méta-œuvre, soit un mini-réseau d'ordinateurs, tous connectés à Internet, qui rend compte d'une activité artistique en ligne.

TRAVAIL : elle a inventé WJ-S (Webjays Surfing, un concept

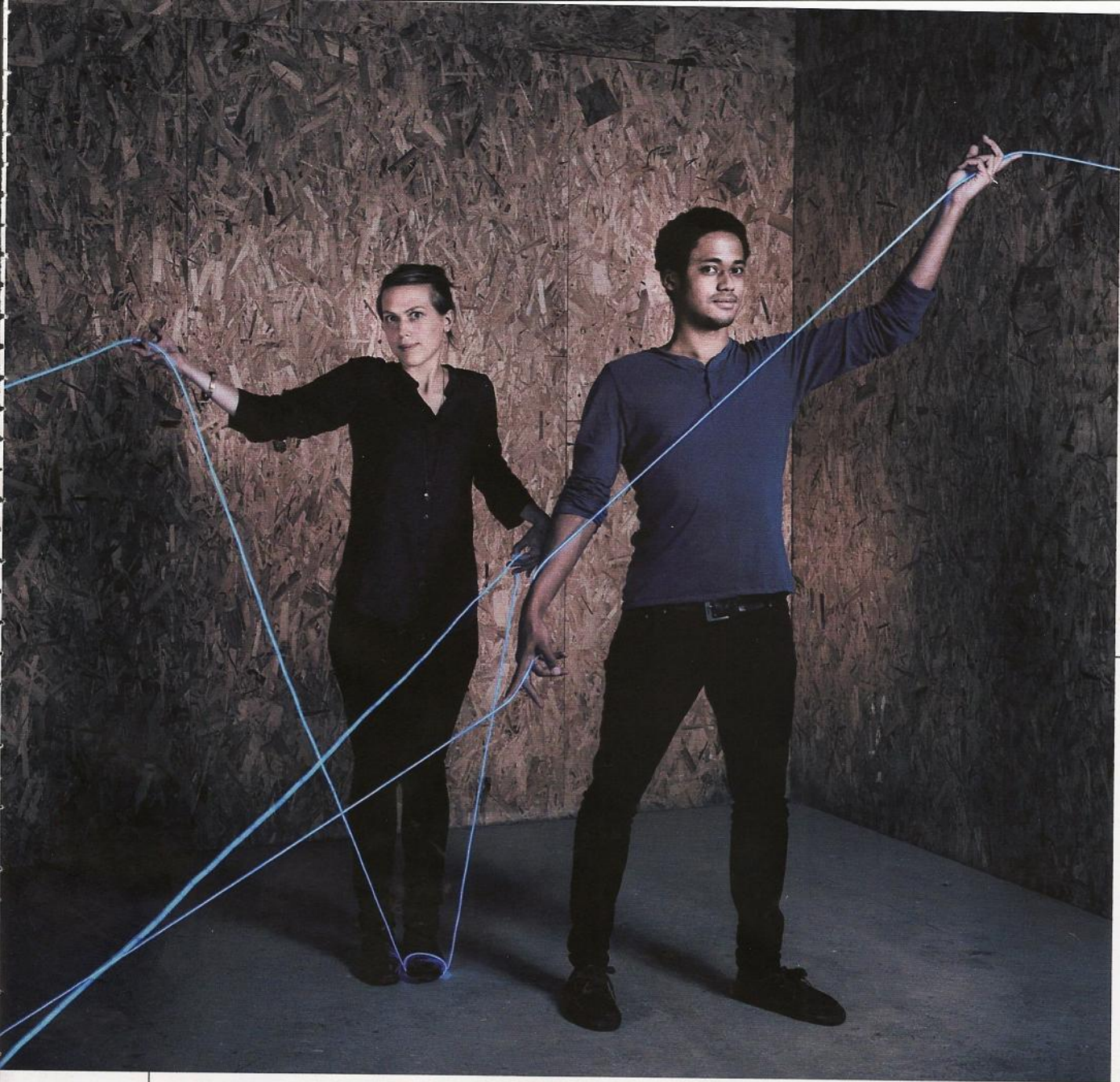
de Web-jockey), un logiciel qui permet de naviguer sur une sélection d'œuvres créées pour le réseau. Le surf en temps réel se fait sur plusieurs écrans simultanément.

ICÔNES : Nam June Paik, son héros, et les premières performances en réseau de William Forsythe ou de Yoko Ono.

ACTU : « Browsing Browsing », une installation de deux écrans géants (3 x 4 mètres) qui propose un parcours d'œuvres dans les méandres du flux au Festival Transient, à Saint-Ouen, jusqu'au 16 novembre.

✓ roquigny.info





BÉATRICE LARTIGUE ET CYRIL DIAGNE LA MÉTAMORPHOSE À L'ŒUVRE

CV : née en 1982, né en 1985, ils vivent et travaillent à Paris. BTS d'architecture d'intérieur pour Béatrice (elle a tourné des vidéos pour Louis Vuitton), IUT en services et réseaux de communication pour Cyril. Ils se rencontrent lors d'une formation multimédia à l'école des Gobelins. Et créent en 2008 le collectif Lab212.

EN PHOTO : des fils électroluminescents, matière première de leur installation « Portée/», qui vient d'être montrée à Namur dans le cadre du Kikk Festival. Si un visiteur touche un fil, celui-ci clignote et un piano mécanique joue une note.

TRAVAIL : les installations artistiques et interactives destinées au grand public. L'idée d'impliquer le spectateur,

qui devient acteur et vit une expérience comme au théâtre.

ICÔNES : Calder pour l'esprit d'enfance et la finesse de l'équilibre, Zach Lieberman pour son invention openFrameworks, un outil pour apprendre la programmation.

ACTU : « les Métamorphoses de M. Kalia », soit un personnage qui se transforme huit fois, en arbre-cage à oiseaux, en homme-tiroirs... grâce à la programmation. Ce projet, lauréat du concours DevArt lancé par Google (30 000 €), présenté d'abord dans le cadre de l'exposition « Digital Revolution » au Barbican Centre de Londres, sera au Tekniska Museet de Stockholm jusqu'au 30 août 2015. ■

✓ epure.it et kikko.fr

FÉLICIE D'ESTIENNE D'ORVES LA TÊTE DANS LES ÉTOILES

CV : née en 1979, elle vit et travaille à Paris. Après l'École nationale supérieure des arts décoratifs, elle se spécialise dans le « mapping », une technique qui lui permet de manipuler la lumière vidéo et d'abolir par jeu de superpositions la frontière entre matériel et immatériel.

EN PHOTO : « Éclipse », qui produit un effet d'optique entre le disque noir et le halo de lumière.

TRAVAIL : depuis « Monolithe », pour la Nuit blanche 2008, ses installations se définissent en fonction des lieux. Son travail sur la perception du temps et de l'espace s'enrichit

de l'apport de musiciens issus de la scène expérimentale (Roland Cahen, Kasper T. Toeplitz, Julie Rousse...).

ICÔNES : James Turrell (sur lequel elle a écrit un mémoire), Walter De Maria, Richard Long et le compositeur Iannis Xenakis.

ACTU : dans le cadre du festival Seconde Nature, elle pointera avec son laser des éléments du ciel la nuit (à Marseille, en juin et septembre 2015). Elle a aussi un projet dans des déserts de sel de Bolivie et d'Argentine, où elle fera un tracé avec les étoiles. Une astro-métaphysique...

✓ feliciestiedenorves.com





MARIE-JULIE BOURGEOIS PLASTICIENNE SOLAIRE

CV : née en 1981, elle vit et travaille à Paris. Graphiste, elle œuvre dans le cinéma, la postproduction, sur les effets spéciaux, la retouche vidéo avant de passer un postdiplôme à l'Ensci (École nationale supérieure de création industrielle) en nouveaux médias. Aujourd'hui, elle s'oriente dans la recherche en art et enseigne l'art et la culture numériques à l'université d'Évry.

EN PHOTO : une évocation de « Parallèles » (2012), espace cubique interactif (13 m²). À l'intérieur de cette boîte, le visiteur oriente des faisceaux de lumière qui traversent l'espace. Cette œuvre sur la lumière et l'obscurité permet de simuler la course du soleil autour du dispositif. Elle s'accompagne d'une composition sonore de Julien Bréval.

TRAVAIL : depuis « Tempo », sa première œuvre présentée à la Nuit blanche 2008, ses pièces tournent autour de la lumière ; rythme du passage de la lumière du soleil prolongé par la lumière artificielle de nos outils technologiques, de la TV aux smartphones...

ICÔNES : James Turrell, Olafur Eliasson, Bill Viola, François Morellet, et Julio Le Parc.

ACTU : « Ou », performance de lévitation d'une pièce de 1 euro qui oscille vingt minutes entre pile ou face avant de tomber. L'objet, dont la présentation reprend le code muséal, a l'air d'une sculpture. À la Maison populaire de Montreuil du 14 janvier au 4 avril 2015.

✓ mariejuliebourgeois.fr



SCANNEZ
le QR code pour
voir les créations
digitales des
sept cyber-artistes.



NOÉMI SCHIPFER ET TAKAMI NAKAMOTO ARCHITECTES DE LUMIÈRE

CV : nés en 1988, ils vivent et travaillent à Paris. Illustratrice, Noémi a imaginé trois livres pour enfants et dessiné un catalogue pour Hermès. Architecte, Takami a collaboré à des projets avec l'agence Bigoni Mortemard. En 2011, ils créent le duo Nonotak.

EN PHOTO : une projection en écho à « Daydream », installation audiovisuelle qui plonge le spectateur dans une architecture virtuelle.

TRAVAIL : « L'art numérique est un outil pour mettre en mouvement la lumière. » Grâce aux effets cinétiques de Noémi et au design sonore de Takami, leurs environnements respectifs

jouent avec la perception et les sens du spectateur.

ICÔNES : l'op art et aussi GarageCUBE, les créateurs du logiciel MadMapper, un outil qui simplifie la projection vidéo sur des surfaces en relief.

ACTU : « Daydream v.2 » est en lice pour la deuxième édition du prix Cube, qui récompense (10 000 €) l'œuvre d'un artiste émergent de la scène numérique. L'installation est exposée à l'espace Saint-Sauveur, à Issy-les-Moulineaux, du 26 au 30 novembre. « Opacity », le premier album de Takami, est sorti chez Him Media.

✓ noemischipfer.com et nonotak.com