© Kiyoshi Kuroda

Les artistes du XXIe siècle ont troqué leurs pinceaux pour des palettes numériques, et apprivoisé les nouvelles technologies pour créer des mondes inédits et fascinants. Portrait d'une nouvelle avant-garde.

ARTS PIONNIERS

Latent Insect, de Kiyoshi Kuroda
Cet artiste Tokyoïte qui mêle photographie et dessin numérique s'est inspiré des estampes japonaises traditionnelles et des livres de sciences naturelles pour créer ces tableaux de jeunes femmes en proie à d'inquiétants insectes.

Texte Dorothée Bécart
Illustrations : Cyril Anguelidis, Carol-Ann Braun, Miguel Chevalier, Kiyoshi Kuroda, Kenzo Minami, Yoann Montalban, Cris Orfescu

UN ART, DES ARTS

Voici quelques-uns des grands courants de la création numérique.

Le Pixel art
Véritable travail de brodeuse, le Pixel art consiste à réaliser une image pixel par pixel. Les pixel-artistes travaillent soit « à plat » (comme le japonais Ten_Do_Ten, ci-contre) soit en 3D isométrique (comme le collectif EbOY).
http://hello.eboy.com/eboy

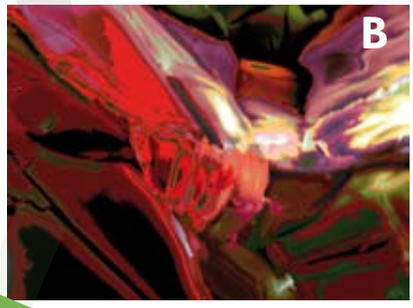
Le Net.art
Le Net.art - et sa déclinaison le Flash Art - est une discipline qui n'existe que par et pour Internet. Chaque année, le Web Flash Festival présente les créations de jeunes Net.artistes francophones (comme Yoann Montalban, ci-contre, l'un des lauréats de 2006).
www.flashfestival.net/2006

Le NanoArt
Le NanoArt est l'art d'un seul homme, Cris Orfescu, son fondateur. Cette discipline naissante consiste à retravailler à l'aide de logiciels de retouche des images de microparticules obtenues grâce à un microscope électronique.
http://nanoart.blogspot.com

Digigraphie
La digigraphie est une technique d'impression haute qualité développée par Epson. Équivalent moderne de la lithographie, elle permet à des photographes et de jeunes artistes (comme Cyril Anguelidis, ci-contre) d'éditer des séries limitées de leurs œuvres.
www.digigraphie.com

Art comportemental
Installations artistiques dotées d'un comportement autonome. N'existant que par leur contact direct avec le public, elles sont souvent installées en pleine ville, comme à Issy-Les-Moulineaux, tous les deux ans, dans le cadre du festival « 1er contact » (ci-contre, *Fantôme(s)*, une œuvre de Vincent Lévy).
www.lesiteducube.com

… mais aussi
Par extension, tous les artistes ayant recours aux logiciels de traitement de l'image (Painter, Photoshop, Illustrator, Flash), pour leurs créations peuvent être considérés comme des artistes numériques (ci-contre, une œuvre du japonais Kiyoshi Kuroda).
www.deviantart.com



A. Embryo *est une image travaillée par Cris Orfescu à partir d'une microbulle formée dans de la résine.*
B. Flamingo *est une nano-sculpture réalisée par hydrolyse d'un composé chimique.*
C. Body Parts 1 *a été réalisé à partir d'images de microparticules d'oxyde de cobalt.*

Cris Orfescu vit dans un drôle d'univers, peuplé de créatures fantasmagoriques qu'on dirait venues d'une autre planète. Cet artiste américain d'origine roumaine s'intéresse à ce que nous ne voyons pas : les nanoparticules. Dans son laboratoire-atelier, l'œil collé à un puissant microscope électronique, il s'amuse à sculpter l'imperceptible. À partir de ses créations nanoscopiques, retouchées et colorisées par ordinateur, il réalise de grandes toiles qu'il expose partout dans le monde. Cobalt, titane ou lithium se muent sous ses pinceaux numériques en créatures familières, comme ce flamant rose qui déploie ses ailes fuschia dans un étrange monde parallèle. Auréolé de prestigieuses récompenses, Cris Orfescu se présente aujourd'hui comme le leader d'un nouveau mouvement artistique qu'il a lui-même initié : le NanoArt.

Ce poète de l'invisible fait partie de ces artistes qui, loin de s'effaroucher de l'arrivée des nouvelles technologies, les ont mis au service de leur imagination. Illustrator, Flash, Photoshop ou Painter sont pour eux autant de nouveaux pinceaux. « Ces artistes prolongent un travail ancestral de l'image, résume Florent Aziosmanoff, directeur de la création au Cube, le centre de création numérique d'Issy-Les-Moulineaux. Ils ont tous une forte culture de l'image, et, par ailleurs, maîtrisent très bien leur outil ». Décomplexée par ces puissants outils de création, la nouvelle génération n'hésite pas à faire tomber les barrières entre les arts. C'est le parti pris du collectif japonais No Wall Between the Art (1) ou de l'agence de création Tasha Hisha (2), qui a conçu une installation vidéo superposant art de rue, Dj-ing, projection de vidéos QuickTime et chorégraphies.

« Décomplexée, la nouvelle génération fait tomber les murs entre les arts. »

Les artistes de l'ère numérique disposent d'un mode de diffusion privilégié : Internet. Loin de se résumer à une salle d'exposition à grande échelle, la Toile se révèle être un formidable terrain d'expérimentation. À tel

***Reflections 1*, de Cris Orfescu**
Pour réaliser ce triptyque coloré, Cris Orfescu a agrandi des microparticules de cobalt et de lithium et a retouché à l'ordinateur l'image monochrome obtenue au microscope.

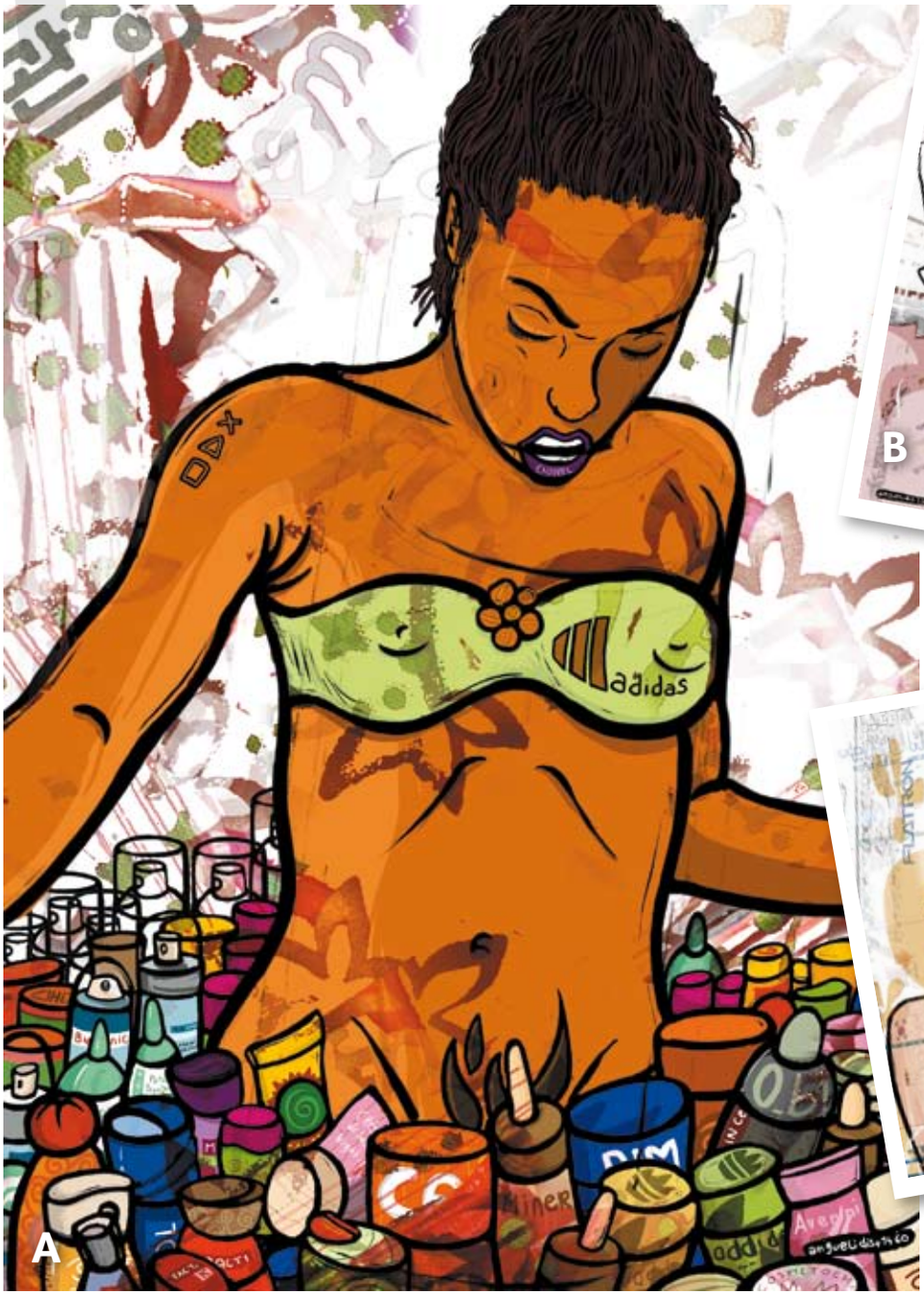
3 QUESTIONS À

Cris Orfescu
créateur du NanoArt

Comment définiriez-vous le NanoArt ?
C'est une nouvelle forme d'art qui s'intéresse aux nanostructures, qu'elles soient naturelles ou manipulées par l'homme, par des procédés chimiques ou physiques. Je vais un peu plus loin en colorisant les images monochromes obtenues au microscope, puis en les retouchant. Enfin, je les imprime pour rendre ces toutes petites merveilles accessibles au grand public.

Quel message se cache derrière le NanoArt ?
Il s'agit d'une réflexion sur le progrès technologique. C'est une façon de faire prendre conscience de l'impact des nanotechnologies sur nos vies. Ces dernières peuvent être aussi bénéfiques que dangereuses, voire fatales pour l'homme. Mes œuvres séduisent le public d'un point de vue esthétique, puis suscitent sa curiosité et engendrent des questionnements qui me paraissent tout à fait bénéfiques.

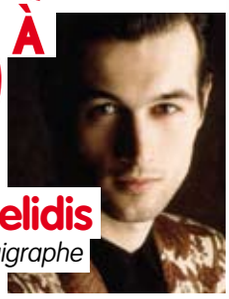
Quel rapport entretient la communauté artistique avec les nouvelles technologies ?
De plus en plus d'artistes s'y mettent, bien que la plupart continue à travailler de façon traditionnelle. Les nouvelles technologies offrent des possibilités illimitées en terme de création. Par ailleurs, la communauté artistique reçoit plutôt bien mon travail. J'ai même reçu plusieurs récompenses, ce qui constitue pour moi une vraie reconnaissance de « mon » NanoArt…



A. *La joueuse n° 1*, de Cyril Anguelidis
Cette joueuse fait partie d'une série limitée de digigraphies où l'artiste représente des femmes prises au piège de la surconsommation. Une réflexion à la fois ludique et lucide sur notre époque…

B. *Esse Lawson*
C. *Samssoul*
Deux autres peintures de ce jeune artiste qui utilise la digigraphie comme moyen de diffusion de ses œuvres.

3 QUESTIONS À



Cyril Anguelidis
artiste digigraphe

Quel est l'apport de la digigraphie ?
La digigraphie anoblit un peu la sortie jet d'encre. Elle emploie des encres qui résistent dans le temps, et produit un rendu beaucoup plus fin que les imprimantes classiques. Le fait qu'il y ait huit cartouches permet d'aller beaucoup plus loin en terme de teintes et de couleurs. Enfin, le label digigraphie permet aux artistes de sortir des séries limitées, numérotées, de leurs œuvres numériques.

S'agissant d'une œuvre numérique, les gens perçoivent-ils cette notion de rareté ?
Warhol faisait déjà de la sérigraphie, et on peut légitimement se demander s'il ne faisait pas des copies en douce pour ses amis… Mais de toute façon, on ne peut pas s'amuser à faire des milliers de tirages. Nous évoluons dans un milieu très petit, et un artiste perd rapidement sa crédibilité quand les collectionneurs qui s'y intéressent réalisent que des copies supplémentaires se baladent dans la nature…

Pensez-vous que la digigraphie soit un moyen de démocratiser l'art numérique ?
Elle permet un accès budgétaire plus facile, car une digigraphie, dans l'ensemble, est moins chère qu'un original. Je pense toutefois qu'il faut que cette forme d'art se démocratise, mais pas trop, sinon elle va perdre son côté sacré…

DE VRAIES ŒUVRES ?

point qu'elle a donné son nom à un art numérique à part entière : le Net.art. Ce dernier se nourrit du Web et de ses possibilités d'interaction. Les Net.artistes Marika Dermineur et Stéphane Degoutin puisent dans le moteur de recherche « images » de Google l'essence même de *Googlehouse*, une création artistique impliquant les internautes (3) ; Sophie Blum, de son côté, offre une expérience ludico-artistique en Flash avec *Des générations* (4). Nées du Web et n'existant que par lui, ces œuvres pourraient passer pour de jolis gadgets : pourtant, les Net.artistes engagent une véritable réflexion sur leur média de prédilection. Nicolas Boulard s'interroge ainsi sur la circulation de l'information à l'heure des médias de masse (5) tandis que Julien Lassort réinvente le téléphone arabe dans *Breaking phone*, animation interactive (6).

Malgré l'ambition et la qualité des projets de ces jeunes artistes, l'art numérique se cherche encore. Sans doute la nature même de certaines œuvres, quasi virtuelles, y est-elle pour beaucoup. « En France, peu d'artistes numériques, a fortiori ceux qui travaillent sur le réseau, parviennent à vivre uniquement de leur art », reconnaît Guylaine Monnier, directrice du groupe Regart.net, qui propose formations multimédias et résidences d'artistes autour du Net.art. Aux États-Unis, des grandes entreprises comme Nike n'hésitent pas à se muer en mécènes (voir encadré ci-dessous) en

« Les Net.artistes engagent une véritable réflexion sur leur média de prédilection. »

demandant à des artistes branchés de concevoir des sites Web. Epson, de son côté, propose à des peintres numériques comme Cyril Anguelidis de matérialiser leurs œuvres grâce à un procédé d'impression de haute qualité, la digigraphie. Cet équivalent moderne de la bonne vieille lithographie permet à une dizaine d'artistes de sortir des séries limitées de leurs travaux. Au Cube (7), on voit même plus loin : chaque samedi, en partenariat avec la Fnac Digitale, le centre de création numérique présente au grand public une installation artistique sur un écran LCD ou plasma. Le commerce de ces œuvres pourrait être opérationnel dans un futur proche.

Mais si la reconnaissance du milieu artistique se concrétise – la discipline commence à être enseignée aux Beaux-Arts –,

***NY pizza*, de Cyril Anguelidis**
Cyril Anguelidis fait partie de cette génération d'artistes qui n'a jamais peint qu'avec une palette graphique et des logiciels tels que Painter et Photoshop.

QUAND LES GRANDES ENTREPRISES SE MÊLENT D'ART

Mécénat, sponsoring ou simple soutien : les grandes entreprises n'hésitent pas à prêter main-forte aux jeunes artistes numériques, y gagnant au passage une image bien en phase avec l'époque. C'est surtout le cas aux États-Unis, où Nike fait régulièrement appel à des Net.artistes comme Joshua Davis pour créer des sites événementiels autour de ses « laboratoires ». Cette navette permanente entre du webdesign plutôt alimentaire et une véritable démarche artistique est moins bien perçue en France, où les artistes numériques préfèrent adjoindre leurs services à des institutions artistiques comme le Palais de Tokyo. Mais tandis que des manifestations indépendantes comme le Web Flash Festival continuent à recevoir le soutien d'Adobe ou Macromédia les années biennales, des artistes n'hésitent pas à accepter l'aide matérielle de grands du high-tech comme Epson, qui parraine une dizaine d'entre eux dans le cadre de la digigraphie. Outre le gain en terme d'image de marque, elle permet à Epson d'améliorer sa technique d'impression haute qualité grâce aux suggestions des artistes.

© Kenzo Minami / CWC-i

A. *Eleven*, de Kenzo Minami
Cet artiste japonais vivant à New York présente ses œuvres comme un chaos contrôlé, nées de la frustration qu'il éprouvait lorsqu'il travaillait comme designer 3D pour le compte de grandes entreprises. Eleven *fait partie des six œuvres qu'il a exposées au Cube, au printemps dernier.*

B. *Gothic Mythology*, de Tomoyuki Yonezu
Ce photographe japonais retravaille ses photos afin de leur donner une esthétique mêlant culture nippone et occidentale.

C. Le Cube
Lieu d'exposition, de rencontres et d'apprentissage de l'art numérique, situé à Issy-Les-Moulineaux, le Cube fêtera ses cinq ans ce 23 septembre.

3 QUESTIONS À

Florent Aziosmanoff
directeur de la création au Cube

Quel public vient naturellement vers l'art numérique ?
Ceux qui viennent facilement sont les jeunes et les personnes âgées qui se sont équipées pour communiquer avec le reste de leur famille. Ces publics drainent d'autres personnes, qui viennent découvrir un nouveau genre d'expression artistique. Quand ils sont confrontés aux œuvres présentées au Cube, tout se passe de façon simple, naturelle. Les jeunes, notamment, n'ont pas besoin d'« apprendre » l'art numérique : ils le vivent.

On a l'impression que la culture de l'image n'a jamais été aussi forte. Est-ce un atout pour les artistes ?
Être capable de faire de l'image, ça n'est pas automatiquement être un artiste. Devenir artiste, ce n'est pas juste posséder le matériel et maîtriser une technique ; c'est consacrer sa vie à ce que l'on veut exprimer, et cela suppose d'en faire son activité principale. Or, dans le milieu de l'art numérique, les artistes sont souvent amenés à faire autre chose pour gagner leur vie, ce qui ne leur laisse pas le loisir de développer de véritables projets, ambitieux et nécessitant temps et argent…

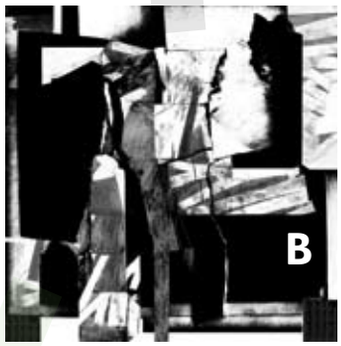
Qu'est-ce que le numérique apporte à l'art ?
Ce qui est propre au numérique, c'est de pouvoir rendre les œuvres capables de réagir à leur environnement, grâce, notamment, aux techniques de l'intelligence artificielle. Au Cube, nous mettons ces technologies à disposition des artistes en résidence. De tout temps, on a pu fabriquer des objets, mais jamais leur donner un comportement…

UN PUBLIC CURIEUX ET IMMÉDIATEMENT CONQUIS

celle du public se fait encore attendre. « Dans l'esprit des gens, l'art numérique reste lié au jeu vidéo », déplore Florent Aziosmanoff. Il est vrai que des jeux comme le très onirique *Elektroplancton*, sur la Nintendo DS, entretiennent le doute. Mais afin de dissiper ce malentendu, le Cube organise, tous les deux ans, un festival d'art numérique à ciel ouvert, « 1er contact ». Ce dernier fait la part belle aux œuvres comportementales, des installations interactives poétiques disséminées dans la ville d'Issy-Les-Moulineaux. Des plantes virtuelles se balancent au gré du flux des passants ; des méduses engagent un pas de deux avec les badauds ; un miroir numérique superpose leur image à celle d'autres promeneurs… Ces œuvres atypiques remportent l'adhésion du public, peu habitué à ce que l'art sorte des musées pour venir à lui. Les Net.artistes, de leur côté, présentent chaque année leurs œuvres dans le cadre du Web Flash Festival (8), organisé au Centre Pompidou par le groupe Regart.net. La manifestation remporte un succès grandissant, bien au-delà du milieu des artistes Web et des adeptes de Flash : il y a deux ans, la soirée de clôture s'est même jouée à guichet fermé. Preuve, s'il en était besoin, que le public est réceptif à cette nouvelle forme d'art : des curieux de tous âges se pressent tous les dimanches au Cube pour découvrir les œuvres d'artistes confirmés comme Maurice Benayoun et s'initier aux techniques de création multimédia.

À la fois accessible par sa nature et pourtant méconnu, l'art numérique n'en est encore qu'à ses balbutiements. Mais à l'ère du tout numérique, il pourrait bien devenir un art majeur, et l'un des témoignages les plus fidèles de notre époque. Le neuvième art ?

(1) www.nwba-japan.com (2) http://x3x.tc
(3) http://googlehouse.net (4) http://sophblum.free.fr
(5) http://salocin.org/information.swf
(6) www.breaking-phone.com (7) www.lesiteducube.com
(8) www.flashfestival.net/2006



A. *Yoann Montalban mêle animations Flash, décors peints à la gouache et personnages crayonnés*
B. *Carol-Ann Braun fait partie des artistes proposant la commercialisation de leurs œuvres à la Fnac Digitale*
C. Sur-natures, *de Miguel Chevalier, est un jardin numérique qui réagit aux mouvements des passants.*

SOKAL, DU HUITIÈME ART AU JEU VIDÉO

Créateur du célèbre inspecteur Canardo, Benoît Sokal fait, depuis une dizaine d'années, des allers-retours entre BD et jeux vidéo, avec des titres comme *Syberia* ou son petit dernier, *Paradise*.

Vous travaillez dans l'univers du jeu vidéo depuis 1996. Faites-vous figure d'exception dans le monde de la BD ?
Le monde de la BD s'est intéressé à l'ordinateur pour faire… de la BD. La plupart des bédéistes restent dans leur bulle, rassurés de faire un métier d'artisan, où l'on domine la création de A à Z. Il y a des passerelles entre la BD et le jeu vidéo, mais c'est plus souvent en sens inverse – des infographistes qui se mettent à la BD. En ce qui me concerne, c'est vraiment une aventure personnelle.

À comparer, quel est votre support favori ?
La BD est un vrai espace de liberté, à tous les niveaux, parce qu'elle ne coûte pas cher à mettre en place et qu'on a une liberté de ton qu'on n'a pas dans les jeux vidéo. Les jeunes filles dénudées dans la BD *Paradise* n'apparaissent pas dans le jeu vidéo… Mais ce dernier a un côté spectaculaire que n'a pas la BD…

Qu'est-ce que le numérique change, pour vous ?
C'est un outil formidable pour adhérer à l'imaginaire. L'artiste a besoin d'outils qui lui permettent d'adhérer à ce qu'il raconte, et d'y faire adhérer un public de plus en plus abreuvé d'images. Par ailleurs, ça peut changer totalement la manière de dessiner, parce qu'on a le droit au repentir.