

SOMMAIRE

[INTRODUCTION] [4 CHAMPS ARTISTIQUES] [SUPERFLAT]
[5 JEUX VIDÉOS] [CATALOGUE] [CONCLUSION] [LES SOURCES]

01 INTRODUCTION

SUIVIE D'UN TEXTE DE PRÉSENTATION DE PASCAL THEVENET.

02 QUATRE CHAMPS ARTISTIQUES ISSUE DE LA CULTURE POPULAIRE QUI INFLUENCENT L'ART CONTEMPORAIN :

LE CINÉMA ET LA POP CULTURE [POP ART//LA MUSIQUE ROCK//UNDERGROUND COMICS].

03 UN MOUVEMENT ARTISTIQUE D'AUJOURD'HUI : SUPERFLAT

04 UN DOMAINE DE CRÉATION EN MUTATION AUJOURD'HUI : LE JEU VIDÉO.

CINQ EXEMPLES DE CRÉATIONS D'AUTEURS QUI CHANGENT SON APPROCHE.

05 UN CATALOGUE D'ŒUVRES D'ARTISTES CONTEMPORAIN

DÉS REGARDS ET DES PRATIQUES DANS L'ART CONTEMPORAIN :

Delphine Coindet
Christian Maychack
Gwon Osang
projet psp/rca
Stephane Sautour
Xavier Veilhan
Ultralab
Kolkoz
Yannick Boulot
Brody Codon
Paula Senderowicz
Michel de Broin
Katrín Sigurdardóttir

06 CONCLUSION

07 LES SOURCES

01 INTRODUCTION

J'ai dans ma démarche de plasticien, croisé des champs artistiques et populaires partant de l'univers du dessin pour aller progressivement vers l'intégration de techniques numériques. Cette mutation naturelle à été pour moi une façon de questionner le jeu vidéo, et de manière plus générale mon rapport à la technique.

Dans cette étude, je présente deux points. Le premier concerne le croisement et l'intégration d'éléments émergents de la culture populaire, le second, un focus sur divers travaux de plasticiens, tous pouvant faire partie d'un catalogue et une exposition imaginée par moi-même. Un nouveau mouvement artistique?

«Une lente expérimentation des modalités du dessin a fait que la pratique de Nicolas Tilly se déplace parfois hors de la feuille, hors du plan. Après des interrogations liées au format, au trait, à la monstration du dessin, s'est posée la question de la façon de dessiner. Il n'est plus question du modèle d'après nature mais de puiser dans les multiples registres où le dessin se façonne (B.D., dessins animés, jeux vidéo...) sans oublier le D.A.O. Puisque la souris peut se substituer au crayon, puisque le pixel peut remplacer le trait, Nicolas Tilly tente la modélisation en 3D sur ordinateur. Ne cherchant pas à maîtriser tout le potentiel du logiciel, il en sort des formes nouvelles, hybrides, "sans queue ni tête" où les volumes de base se reconnaissent mais se déforment. Il ne s'agissait pas alors de conserver le fichier dans un recoin de l'espace de stockage mais de rendre réelles ces nouvelles formes. C'est ainsi que des volumes à la fois étranges et familiers ponctuent l'espace d'exposition. Ces volumes gardent le statut de dessins puisqu'ils sont en feuilles de contreplaqués, le trait en est les coupures et les ligatures. Mais ils ne sont pas de simples applications de ce qui s'est formé à l'écran car le geste de poser ces volumes au sol leur font acquérir la propriété de remodeler l'espace les environnant par phénomène de projection, "d'étoilement". Comme si le dessin, malgré sa légèreté et sa fragilité présumées, avait la capacité de modifier son environnement.»

Pascal Thevenet

02 QUATRE CHAMPS

ARTISTIQUES ISSUE DE LA CULTURE POPULAIRE



«REPENSER L'ART ET LA POP

Pourquoi l'art et la pop? Pourquoi la question des relations qui lient l'art et la culture populaire se pose-t-elle encore aujourd'hui, près d'un quart de siècle après que nous ayons tous été amenés à croire que le fameux fossé entre haute et basse culture appartenait désormais au passé?

Il faut ici prendre en considération un certain nombre de facteurs. Le plus important-le postmodernisme-pourrait bien avoir témoigné d'un peu de précocité et de beaucoup d'optimisme à cet égard.

□
réprimée, le genre de plaisir que nous associons à la musique populaire.»

(Extrait du texte de Robert Garnett publié dans la revue DITS, une publication du Musée des Arts Contemporains de la Communauté française de Belgique.)

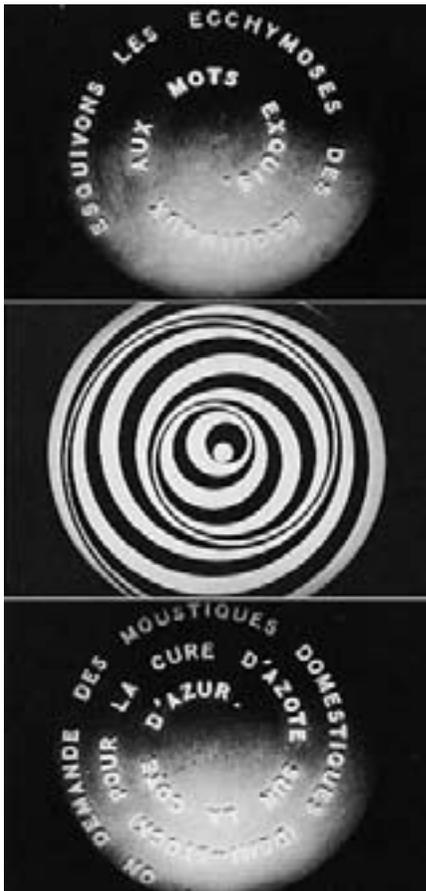
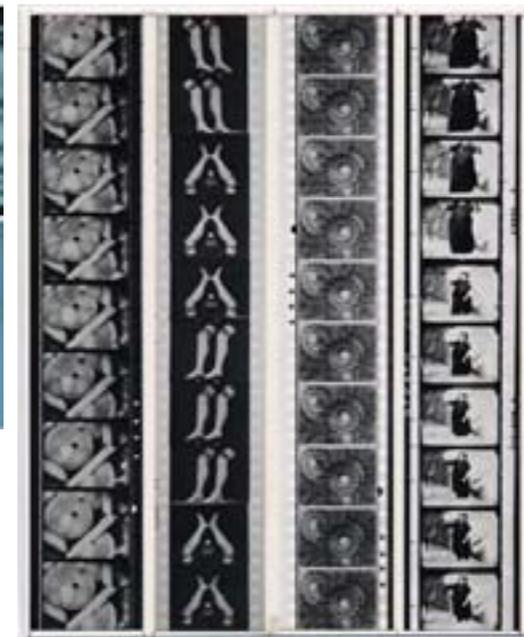
| LE CINÉMA |

Depuis le 28 décembre 1895, date de la première projection payante au Salon Indien dans les sous-sols du Grand Café à Paris, le cinéma inspire les artistes.

Les ponts entre le cinéma et ses codes, et la pratique des artistes contemporains, a donc abouti à des oeuvres dans le champ des arts plastiques. Que cela soit avec la naissance du cinéma expérimental dans le début des années vingt avec des artistes comme Fernand Léger, Man Ray, Germaine Dulac, Walter Ruttmann, Hans Richter, Viking Eggeling, Marcel Duchamp...ou encore les films d'Andy Warhol au début des années soixante et en passant par Alfred Hitchcock, les artistes des dix dernières années ont intégré les codes et le mode de production propre au cinéma.



Le Ballet Mécanique.
1924
film, 16 mm.
15 min
noir et blanc
silencieux



Anémic Cinéma
1926
film, 35 mm.
7 min
noir et blanc
silencieux
Réalisé en collaboration avec Man Ray et Marc Allégret.
Copyrighted par Rrose Sélavy.



Dans l'optique particulière qui m'intéresse dans cette étude, l'appropriation de codes venant de diverses pratiques artistiques, je vais exposer dans la suite une sélection de travaux d'artistes qui ont retenus mon attention et que j'affectionne. Que cela prenne la forme d'installation ou de projection, tous ont changé à leur manière la vision que l'on peut avoir de ce médium. De plus, la fiction et la narration sont aussi des aspects qui influencent l'univers de certains artistes, dans son traitement même, sa construction. On peut donc voir que le cinéma est un art vu par un public plus ou moins large, dans lequel on trouve des artistes. Actuellement, un secteur qui réfléchit de plus en plus avec le cinéma est le jeu vidéo, utilisant des licences de films pour réaliser des jeux ou des jeux eux-même transposés au cinéma. Des réalisateurs s'inspirent aussi de jeux vidéos dans leur manière de concevoir leur films, comme Christopher Gaans ou encore John Carpenter.

«Est-il possible de décrire les hommes et les femmes qui font ces réalisations (création numériques)? Le langage ne semble pas approprié. Peut-être que la magie est le seul mot qui capture l'improbabilité miraculeuse de meilleur travail numérique expérimentale. Et cependant «magique» était le mot que l'on utilisait pour décrire le cinéma à ses débuts, le vacillement «magique» de la lumière sur un écran blanc. Alors peut-être n'y a-t-il pas eu tant de changement après tout»

| LE CINÉMA | PIERRE HUYGHE

¹«Pierre Huyghe organise son travail comme une critique des récits-modèles que la société nous propose.»

Pierre Huyghe-L'Ellipse
1998
Triptique vidéo
13 min



Le trait le plus caractéristique de l'oeuvre de Huyghe, c'est l'amalgame qu'elle opère entre différents niveaux de réalité. □

ment distinctes. La triple projection vidéo *L'ellipse* (1998), qui prend comme point de départ une coupe dans le film de Wim Wenders *L'ami américain*, franchit la limite qui sépare la fiction de la non-fiction. Dans une scène du film de Wenders, le personnage principal, Jonathan Zimmermann (joué par Bruno Ganz) est au téléphone dans un appartement parisien. Et voilà que, sans □

passé d'un endroit à l'autre ? *L'ellipse* ici nous apprend qu'il a traversé le pont. On accepte le mystère qui entoure de tels déplacements à l'écran. Pierre Huyghe propose une jonction entre la réalité et la fiction, le passé et le présent.

²«Est ce que l'ellipse n'est pas, finalement, un image du loisir en tant que simple négatif du travail?»

Pierre Huyghe-Remake
1994



Dans ce travail, Pierre Huyghe travaille l'idée de «remake» en se confrontant au film *Fenêtre sur cour* d'Alfred Hitchcock (de 1954) qu'il fait rejouer par deux acteurs amateurs. Ils vont alors tourner les scènes du film par le souvenir qu'ils ont de l'original.

Ce travail est un mode de réappropriation du film d'un grand réalisateur, Pierre Huyghe travaille avec le cinéma lui-même.

³«Le remake affirme l'idée d'une production de modèles rejouables à l'infini, de synopsis disponible pour l'action quotidienne.»

| LE CINÉMA | MATTHEW BARNEY



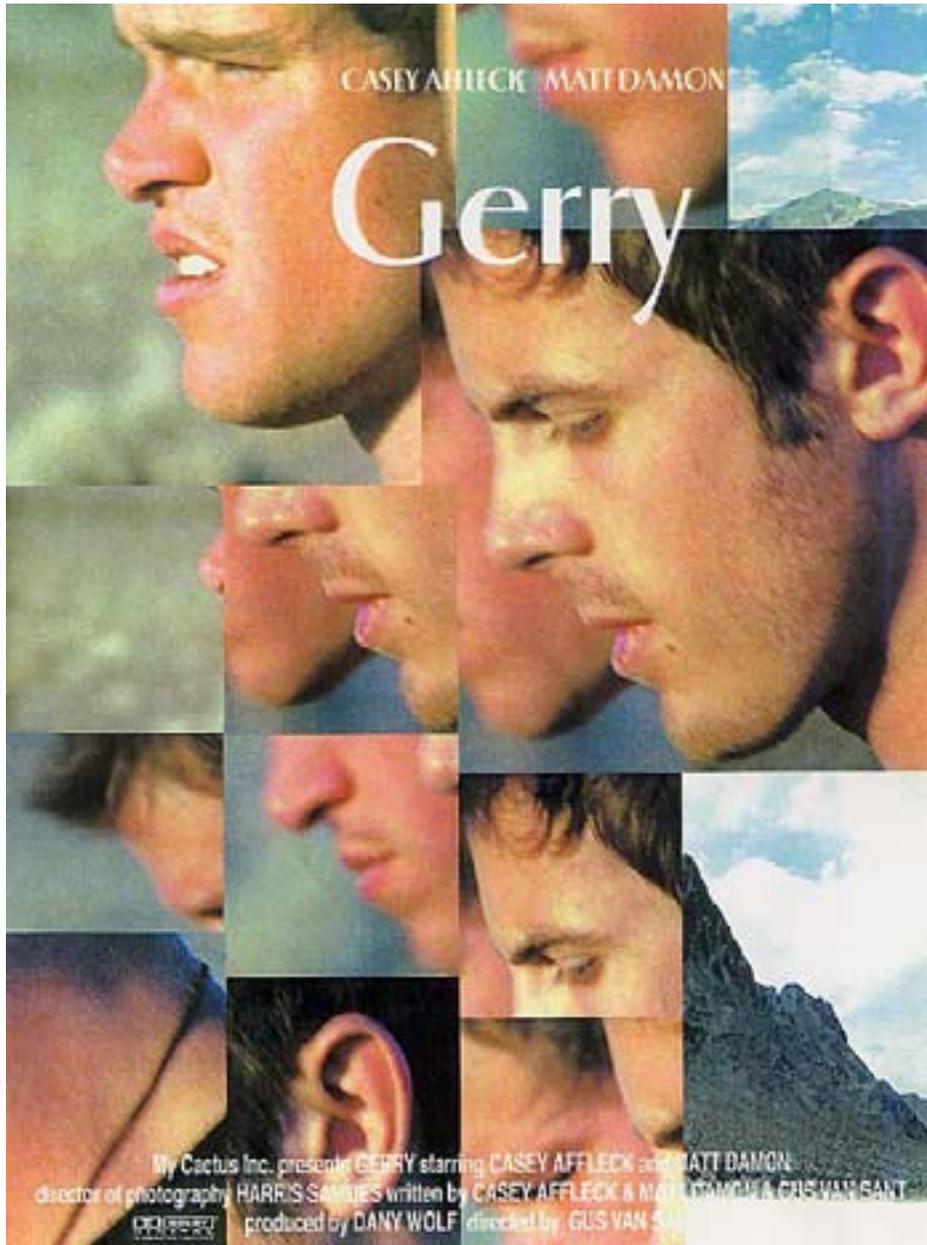
La série des 5 films intitulés Cremaster a été réalisée entre 1994 et 2002. Matthew Barney a travaillé avec le mode de production du cinéma. Il travail ainsi son image par la création de décors et de personnages, faisant aussi appel à de nombreux musiciens pour les diverses bande-son de ses films. On retrouve alors son univers plastique, complexe et codée, faisant référence au principe de consommation de la culture américaine. Pour ma part, je pense aux films proposant de nombreuses suites, Matthew Barney s’amuse à nous perdre dans un récit long et complexe qui pourtant garde toute son unité si l’on se plonge entièrement dans cette oeuvre.

Matthew Barney-Cremaster2
1999
film, 35 mm
79 min
couleur
sonore



© 1997 Matthew Barney, Photo Michael James O'Brien, Courtesy of Barbara Gladstone.

| LE CINÉMA | GUS VAN SANT



Gus Van Sant-Gerry
2002
film, 35 mm
103 min
couleur
sonore

Deux hommes, nommés tous deux Gerry, traversent en voiture le désert californien vers une destination qui n'est connue que d'eux seuls. Persuadés d'atteindre bientôt leur but, les deux amis décident de terminer leur périple à pied.

Mais Gerry et Gerry ne trouvent pas ce qu'ils sont venus chercher ; ils ne sont même plus capables de retrouver l'emplacement de leur voiture. C'est donc sans eau et sans nourriture qu'ils vont s'enfoncer plus profondément encore dans la brûlante Vallée de la Mort. Leur relation va se transformer au fur et à mesure de leur périple.

Je suis très attaché à ce réalisateur de part les sujets de ses films mais aussi sa vision des jeunes à travers leurs cultures. Pour son film Gerry, le rapport de ces deux jeunes passent par une discussions autour d'une partie d'un jeu vidéo qu'ils se racontent. Leur voyage dans ces paysages fabuleux me renvoie assez directement à une exploration que l'on peut ressentir dans un jeu vidéo.

| LE CINÉMA | VIRGINIE BARRÉ



SHINNING, 2006, Marqueterie de moquette.
Exposition «Sol Système», CAC La Passerelle, Brest
En collaboration avec Bruno Peinado.



SÉRIE OVERLOOK, 2003, Tirage lambda.
Exposition «Overlook», Le Parvis, Tarbes, 2003
Curator : Odile Bec.

Le travail de Virginie Barré se compose d'éléments installés faisant directement référence à des scènes de décors de films ou encore de personnages.

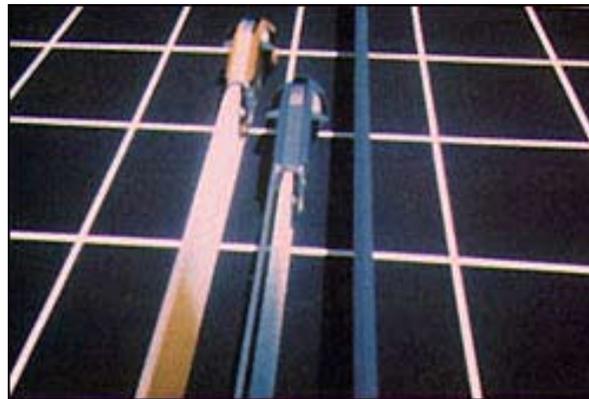
L'univers inquiétant de certain films (comme ceux de Stanley Kubrick avec *Shining*) se retranspose par la fabrication de décors entiers ou de points marquants (comme le motif au sol du film *Shining*) mais modifiés dans l'espace d'exposition. Le spectateur découvre tel un jeu de piste, les scènes de crimes ou les personnages cachés cherchant à surgir pour l'effrayer.

«La question artistique n'est plus : «que faire de nouveau?» mais plutôt: «que faire avec?».

STEPHEN LISBERGER

«Un film qui contient une scène fulgurante, celle où le sillage des motos se solidifie. c'est ce que j'ai toujours aimé dans *Tron*, qu'on profite à la fois du spectacle et de son concept...»

Extrait de l'entretien de Christopher Gaans par Erwan Higuinen et Charles Tesson dans le hors-série des Cahiers du Cinéma spécial jeux vidéo, septembre 2002.



Stephen Lisberger-Tron

1982
film, 35 mm
96 min
couleur
sonore

Kevin Flynn est un programmeur de génie, mais ses programmes ont été pillés par un de ses collègues, Ed Dillinger, qui en tire le bénéfice et réussit à le faire licencier. Avec l'aide d'autres collègues, Lora et Alan, Kevin tente alors de pénétrer dans le système informatique à la recherche de preuves. Mais le système est passé sous le contrôle d'un des programmes d'Ed, le Maître contrôle principal (MCP), un ancien programme d'échecs qui a évolué. Le MCP prend le contrôle d'un laser et réussit à dématérialiser Kevin pour le transformer en logiciel, Clu. À l'intérieur de l'ordinateur, les programmes ont l'apparence de leur programmeur. Kevin/Clu est capturé par les programmes à la solde du MCP qui tente de l'éliminer en le faisant participer à des jeux. Étant le créateur des jeux, Kevin/Clu réussit à s'échapper. Il tente alors de regagner la réalité...

«[...]On serait tenté de penser que *Matrix* propose une version «réaliste» du virtuel, là où *Tron* illustre sa version «idéaliste», rehaussé de couleurs fluorescentes. Mais ce serait encore inexact. Il s'agit plutôt dans chaque cas d'un nouage particulier des deux sens ou orientations de la simulation: la matrice comme grille, repère et trame (la matrice au sens mathématique du mot) et la matrice comme réceptacle organique (la matrice au sens biologique du mot). Ou si l'on préfère; le modèle et la texture. *Tron* met en scène l'artifice de ses constructions, il fait affleurer partout le modèle: d'où l'omniprésence du damier, des formes et des transformations géométriques.[...].»

Extrait du texte d'Élie During «Comment sortir du virtuel? De *Tron* à *Matrix*» dans le livre *Fresh Théorie*, Éditions Léo Scheer, 2005.

| LE CINÉMA | DOUGLAS GORDON

24 Hours Psycho consiste en une projection au ralenti du film d'Alfred Hitchcock, de manière à ce qu'il atteigne une durée de vingt-quatre heures.

«Si le détournement d'œuvres préexistantes est un outil couramment utilisé aujourd'hui, les artistes n'y ont plus recours afin de «dévaloriser l'œuvre d'art», mais pour en faire usage.»

«Guy Debor publie en 1956 *Mode d'emploi du détournement*: «Dans son ensemble, l'héritage littéraire et artistique de l'humanité doit être utilisé à des fins de propagande partisane. [...] Tous les éléments, pris n'importe où, peuvent faire l'objet de rapprochement nouveaux. [...] Tout peut servir. Il va de soi que l'on peut non seulement corriger une œuvre ou intégrer différents fragments d'œuvres périmées dans une nouvelle, mais encore changer le sens de ces fragments et truquer de toutes les manières que l'on jugera bonnes ce que les imbéciles s'obstinent à nommer des citations.»

«Je demeure très sceptique sur la notion d'auteur, dit Douglas Gordon, et suis heureux d'être à l'arrière-plan dans un projet comme *24 Hours Psycho* Hitchcock en est la figure dominante.»

Extraits du livre de Nicolas Bourriaud «*Postproduction*», édition Les presses du réel, 2003.



Douglas Gordon-24 Hour Psycho
1997
24 h
Projection

© Douglas Gordon

| LE POP ART | ANDY WARHOL



Superman

1961

Screenprint on Lenox Museum Board

From Myths Suite.

38 x 38 inches

Beaucoup de choses ont été dites à propos d'Andy Warhol. Dans mon étude, je souhaite apporter un point de vue personnel. J'ai choisi ce tableau d'Andy Warhol car il n'est pas le plus connu, et il reflète à mon sens le mouvement artistique SUPERFLAT que je développerai plus loin. Son intérêt pour les super-héros des comics et des cartoons de la société américaine va donc être prolongé par le mouvement SUPERFLAT. Nous verrons aussi un peu plus loin que l'univers des comics et du dessin débridé va communiquer dans les champs de l'art et des pratiques plus en marge de contre-culture.

«C'est une constant»

Extrait du texte «La passion pop» de Bettina Funcke dans le livre Fresh Théorie, Éditions Léo Scheer, 2005.

| LA MUSIQUE | THE RESIDENTS

Le groupe de musique pop-rock The Residents a débuté en 1972. Ils cultivent un goût prononcé de l'étrangeté et de l'anonymat. Je ne suis pas de la génération de ce groupe de musique, mais leur influence dans les arts et telle que rapidement j'ai été confronté à leur musique. Proposant un genre nouveau de pop musique et une image forte qui se base sur l'anonymat ce groupe est pour moi un modèle d'unité et de réflexion. Ils puisent leur inspiration dans la musique même, déconstruisant des chansons connues et détournant des pochettes d'albums (des Beatles par exemple).

«L'anonymat, ainsi pratiqué, est une puissance de négation des modalités de fonctionnement de la pop. Les Residents, groupe anonyme, réunit donc un ensemble de non-musiciens, sans noms et sans visages. Ils ne peuvent donc pas incarner leur musique sinon en offrant à leur corps les formes de l'anonymat. Or, cet anonymat, littéralement, nous regarde, puisque les Residents ont adopté assez tôt un frac noir pour costume et un globe oculaire pour visage[...].»

«[...]Faire délirer la pop musique, la faire muter sur des plans formels et symboliques, n'en revient pas à abandonner ses cadres de production. L'entreprise de mutation pop que les Residents ont menée méticuleusement pendant huit ans (de 1972 à 1980) a créé les conditions nécessaires à l'invention d'une méta-pop.»

Extraits du texte «The Residents ou la puissance de l'anonymat» de Christophe Kihm pour la revue DITS, une publication du Musée des Arts Contemporains de la Communauté française de Belgique). Christophe Khim travaille à Paris pour la revue ART



Photo promotionnelle disponible gratuitement sur le site du groupe.

| LA MUSIQUE | SONIC YOUTH



Parallèlement à son activité de musicienne au sein du groupe Sonic Youth, Kim Gordon produit des œuvres d'art visuel qu'elle a déjà présentées dans des expositions aux États-Unis, au Japon et en Europe.

Autre groupe, Sonic Youth, qui se forme en 1981 à New York. Ils gravitent depuis leur début avec de nombreux artistes pour des collaborations diverses. Les membres du groupe sont influencés par des pratiques artistiques diverses qu'ils dans leur concert, ainsi ils expérimentent la vidéo pendant leur représentation, ou encore avec les pochettes de leur CD.



Par exemple avec ce travail, *Perfect Partner, Everything You Ever Wanted In A Car*. Un film de Kim Gordon, Tony Oursler et Phil Morrison. Avec Michaël Pitt et Jamie Bocher. Bande-son live de Tim Barnes, Kim Gordon, Ikue Mori, Jim O'Rourke et DJ Olive. La projection a lieu sur un écran transparent qui, placé devant la scène, permet de reconnaître encore les musiciens.

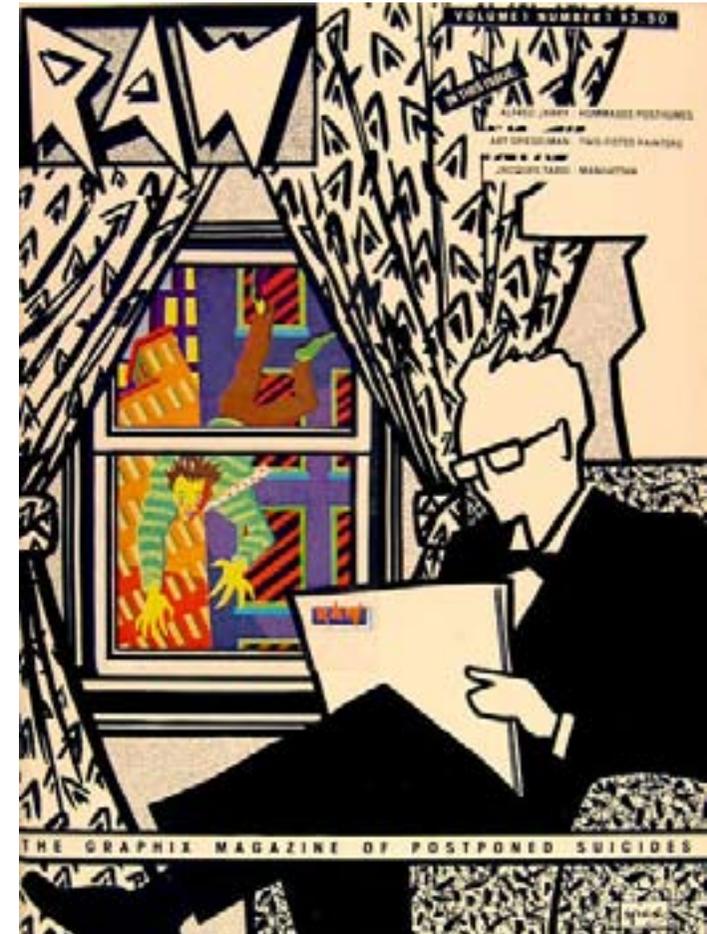
«[...]Marquées par cet intérêt, hérité d'Andy Warhol, pour le mélange des formes d'art, ces expérimentations visuelles et sonores transportent le spectateur dans un voyage psychédélique où les paysages étrangement inquiétants du film finissent par résonner dans le paysage intérieur de chacun.»

Extraits du texte «Perfect Partner» de Julien Foucart pour la revue DITS, une publication du Musée des Arts Contemporains de la Communauté française de Belgique).

| UNDERGROUND COMICS | ART SPIEGELMAN

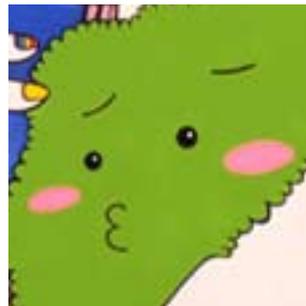


Bande-dessinée **Maus** (extrait), première publication 1986.



Couverture du numéro 1 de la revue **RAW** publié en 1980 par Spiegelman et Mouly. Le premier numéro est en noir et blanc.

03 UN MOUVEMENT ARTISTIQUE D'AUJOURD'HUI : **SUPERFLAT**



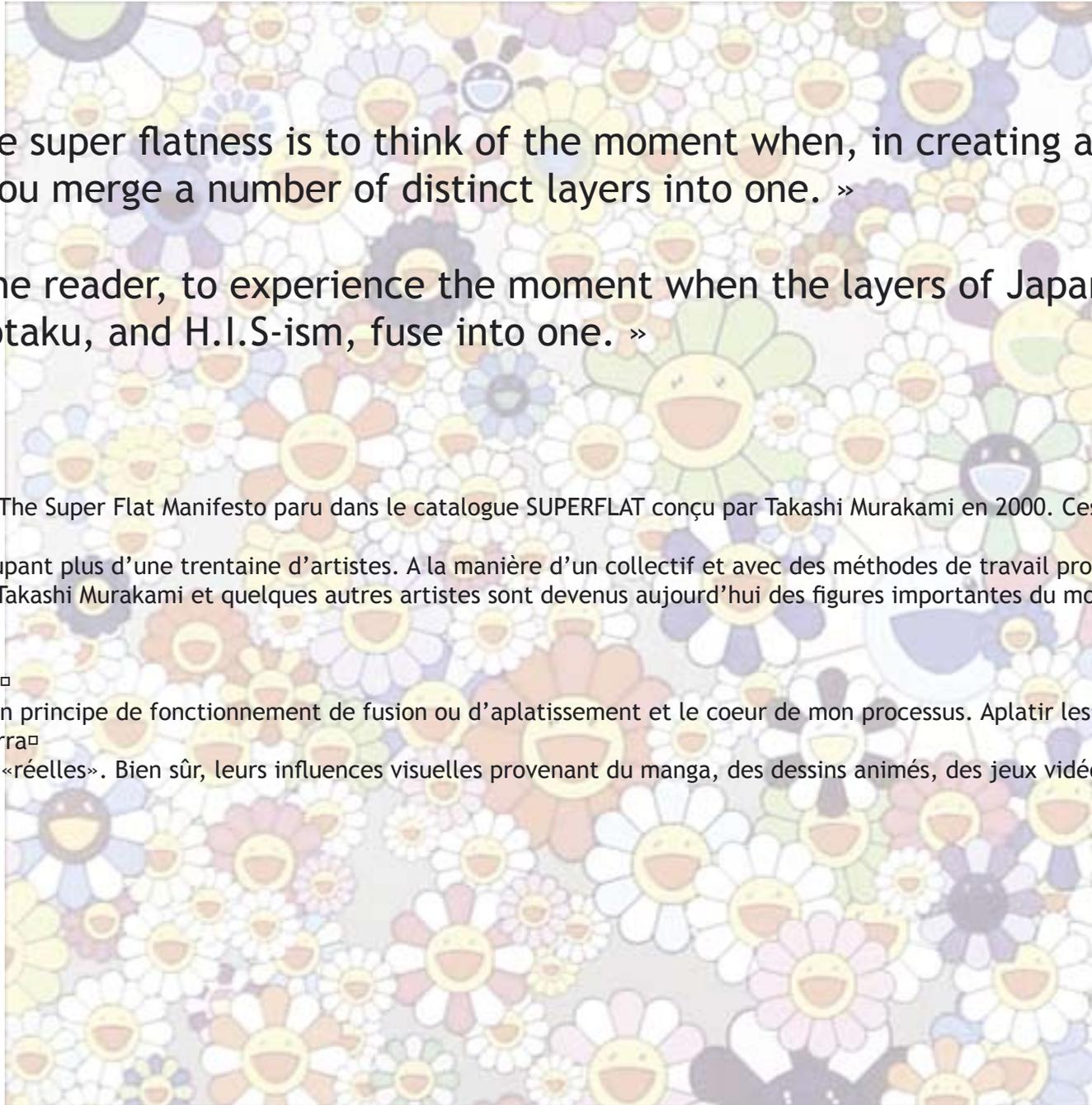
| Superflat |

« One way to imagine super flatness is to think of the moment when, in creating a desktop graphic for your computer, you merge a number of distinct layers into one. »

« i would like you, the reader, to experience the moment when the layers of Japanese culture, such as pop, erotic pop, otaku, and H.I.S-ism, fuse into one. »

Voici deux extraits issus du texte The Super Flat Manifesto paru dans le catalogue SUPERFLAT conçu par Takashi Murakami en 2000. Ces deux phrases illustrent bien à mon avis l'idée globale de □ aujourd'hui ce mouvement regroupant plus d'une trentaine d'artistes. A la manière d'un collectif et avec des méthodes de travail proche de ce qu'a pu mettre en place Andy Warhol et sa Factory, Takashi Murakami et quelques autres artistes sont devenus aujourd'hui des figures importantes du monde de l'art contemporain.

Durant mes études artistiques, j'□ sions du monde actuel au travers □ culture de l'outil ordinateur et son principe de fonctionnement de fusion ou d'aplatissement et le coeur de mon processus. Aplatir les calques d'une image avec le logiciel Photoshop comme on pourra □ avec l'ordinateur pour les rendre «réelles». Bien sûr, leurs influences visuelles provenant du manga, des dessins animés, des jeux vidéo, et aussi importante pour moi.



727
1996
300×450 cm
Acrylic on canvas mounted
on board
Collection : David Teiger



(C)1996 Takashi Murakami / Kaikai Kiki Co., Ltd. All Right Reserved.



Reversed Double Helix
2003

Photo by Tom Powel

Organized by Public Art Fund and Tishman Speyer Properties

Presented by Target Stores

Courtesy: Marianne Boesky Gallery

(c)2003 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.



MARSHALL
2003
color pencil on envelope
21.0x29.7cm



Installation view from «I DON'T MIND, IF YOU FORGET ME.»
2001



V

2005

194 x 194cm, acrylic on canvas

Courtesy Galerie Emmanuel Perrotin, Paris

(c)2005 Mr. / Kaikai Kiki Co.,Ltd All Rights Reserved.

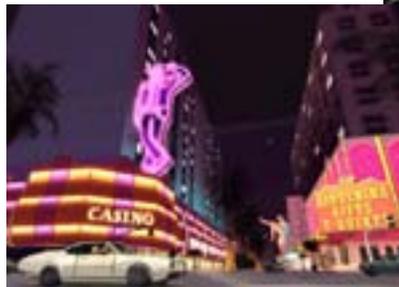
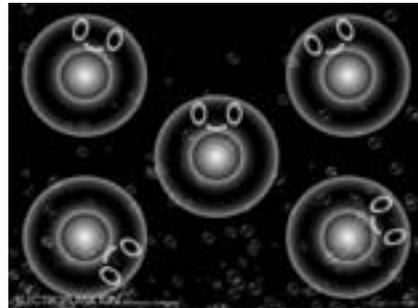


City Glow

2005

Courtesy Blum & Poe

04 UN DOMAINE DE CRÉATION EN MUTATION AUJOURD'HUI : LE JEU VIDÉO



| LE JEU VIDÉO |

Beaucoup de choses ont changées depuis les débuts du jeu vidéo. Tant au niveau des jeux eux-même que de l'influence de cet univers sur d'autres champs de créations. De plus, les textes et autres réflexions sur le jeu vidéo sont devenu plus «sérieuses», réfléchi, métaphysique, bref plus profond. J'expose cette partie dans mon étude pour deux raisons principales, la première est d'ordre affective, je suis né au début des années 80 avec les premières générations de consoles de salon et portables, et comme de nombreux enfants à cette époque, j'ai grandi avec tous ça. La deuxième raison est un choix que je trouve important pour comprendre mes pistes de recherches et mon travail mais aussi l'univers formel et conceptuel qui me passionne aujourd'hui. Donc, autant nommer et identifier clairement les quelques jeux qui ont changé mon rapport avec ce domaine, non plus en tant que simple joueur, mais une exploration du sensible et un questionnement de la notion de réalité au travers du jeu vidéo.

Il est peut-être plus simple et évident aujourd'hui de questionner le jeu vidéo dans une pratique artistique, maintenant que le monde du jeu vidéo comporte de véritable auteurs, créateurs avec la volonté de proposer dans cette industrie, tout de même extrêmement réglée par l'argent, des projets novateurs, repoussants les limites de ce qu'on appelle le jeu vidéo.

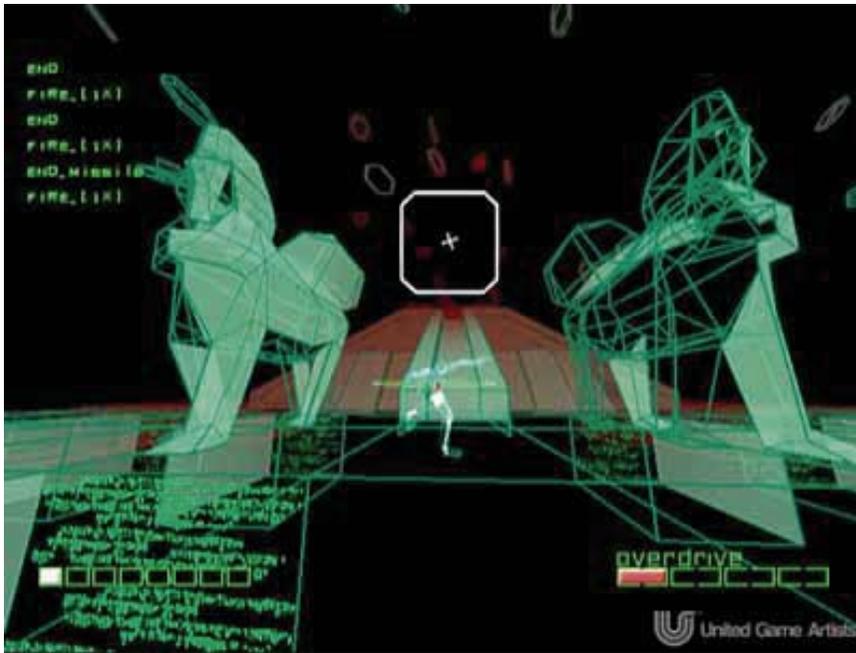
Les cinq réalisations que je présente sont des jeux qui sont devenu des références dans le milieu pour leur ambitions, et leur volonté de ce démarquer des nombreuses autres productions. Depuis environ cinq ans, une notion apparaît de plus en plus, celle d'auteur, de figure mise en avant par rapport au fait que le jeu vidéo est un travail d'équipe. Alors, c'est quelques créateurs proposent leurs visions, tous dans des univers et des sensations différentes.

Mon point de vue est précis. Je n'ai retenu que des jeux issus de l'industrie du jeu vidéo, faisant abstraction des créations expérimentales d'artistes, plus axés à mon sens sur des tentatives et des essais. Je trouve bien plus captivante ses créations (que je possède toutes d'ailleurs), ancrées dans les modes de productions classiques. Il est très difficile de porter aussi haut des projets, sinon dans le détournement et la réappropriation. Je citerai tout de même le jeu **Society** de Bruno Samper (<http://www.villette-numerique.com/game>), qui avec ce travail questionne les termes de jeu vidéo et création artistique.



REZ_de Jun Kobayashi

United Game Artist



Le créateur de ce jeu dit s'être inspiré de l'oeuvre de Wassily Kandinsky, le jeu devait au départ se nommer *K-Project* en hommage à l'artiste. Il a d'ailleurs dédié le jeu à l'artiste lui-même dans le générique.

Mais plus que l'oeuvre du peintre, Jun Kobayashi a été inspiré par ses théories sur les formes et la couleur.

Je trouve ce jeu très original, sorti en 2001 sur Playstation2. En marge esthétiquement parlant par rapport aux autres productions, l'histoire évolue dans un univers inspiré des réseaux et des virus informatique. Dans un aspect «filiaire», les effets visuels sont synchronisés avec les sons et les rythmes des musiques. Le joueur est donc en total communication entre l'image, le son qu'il fait évoluer selon ses actions, et les vibrations de la manette de jeu.

Revendiqué comme une oeuvre d'auteur, l'influence majeure est belle et bien issue des arts plastiques, qui plus est de l'abstraction. Je trouve ce jeu important par rapport aux idées qu'il porte, faisant partir le jeu vidéo vers des contrées obscures encore à cette époque.

Mizuguchi (le producteur du jeu) explique que :

« Si on dissèque ce jeu pour n'en garder que la substance, on s'aperçoit qu'il est basé sur le *call and response*. Par exemple si [le joueur] fait une action, cela équivaut au *call*. À ce moment-là, la réponse revient par le son et l'image. C'est là qu'il faut saisir notre chance : plutôt que de donner au joueur ce qu'il attend par instinct, c'est le moment de lui donner de l'émotion. Si on choisit de lui donner une émotion agréable, la répétition du signal et de la réponse entraîne une séquence de plus en plus agréable. » .



SHADOW OF THE COLOSSUS

de Fumito Ueda

Sony Computer Entertainment Inc.



Shadow of the Colossus n'est pas le premier jeu de ce créateur, qui est actuellement à mon sens la figure la plus intéressante du jeu vidéo qui cherche et explore.

Sorti en 2006 sur Playstation2, le jeu a fait très rapidement parler de lui dans la presse spécialisée, internet, comme une oeuvre intrigante et exceptionnelle. Graphiquement très inspirée avec pour concept un unique vaste monde à explorer, le travail sur les paysages et l'ambiance qui en découle est très prenante. Explorer est le premier «niveau» de jeu. Dans un univers désolé, vide de toute présence humaine, un héros doit chercher et vaincre 16 colosses dispersés dans ces vastes contrées. Mais chaque colosse est un mini-monde en soi, immense, que le personnage doit gravir pour chercher le point faible des monstres. Deux concepts fort se superpose dans ce jeu, il est à mon avis le seul jeu à atteindre une telle finesse de jeu, d'ambiance et d'immersion pour le joueur.

Fumito Ueda a beaucoup travaillé sur les émotions que peut ressentir le joueur en jouant, dans une relation entre le héros et son cheval, seul moyen de locomotion dans ce paysage immense et vide, mais surtout dans la mise en scène de l'apparition des colosses, une fois agressif, une fois peureux, pourtant le joueur doit toujours arriver à bout des monstres pour avancer. Il s'installe alors une mélancolie dans la progression du jeu, je joue à ce jeu depuis sa sortie et je n'ai jamais été autant «proche» d'un jeu vidéo, immergé dans un décor en constante découverte.

Un point important de réflexion à alors démarrer pour moi. J'ai commencé à prendre conscience d'une notion d'exploration, de découverte d'un univers virtuel. Très différente des jeux en ligne jouable en très grand nombre, trop sec et non maîtrisé à mon avis, le joueur laisse libre cours à son imagination dans le «cadre» imposé par sa vision dans le jeu, mais aussi en dehors de ce cadre, le joueur doit constamment se projeter dans le monde qu'il explore en reconstruisant mentalement l'ensemble. Il appréhende dans son esprit les possibilités futur d'espace et d'action.



KILLER7_de Goichi Suda

Capcom



J'aime beaucoup ce jeu, Killer7, sur PlayStation2 pour une raison esthétique. Les formes, les couleurs, l'ambiance sont primordiales. J'ai trouvé dans ce jeu une relation formelle avec mes propres questionnements, proche de l'aspect de «facettisation» des sculptures des artistes que je présente plus loin de cette étude. Pour moi, l'ambiance générale dans laquelle plonge le joueur est particulière qui passe avant tout par cette esthétique, bien avant le son et l'histoire.

L'idée principale avec cette partie consacrée au jeu vidéo dans mon étude, est la question de la posture d'auteur.

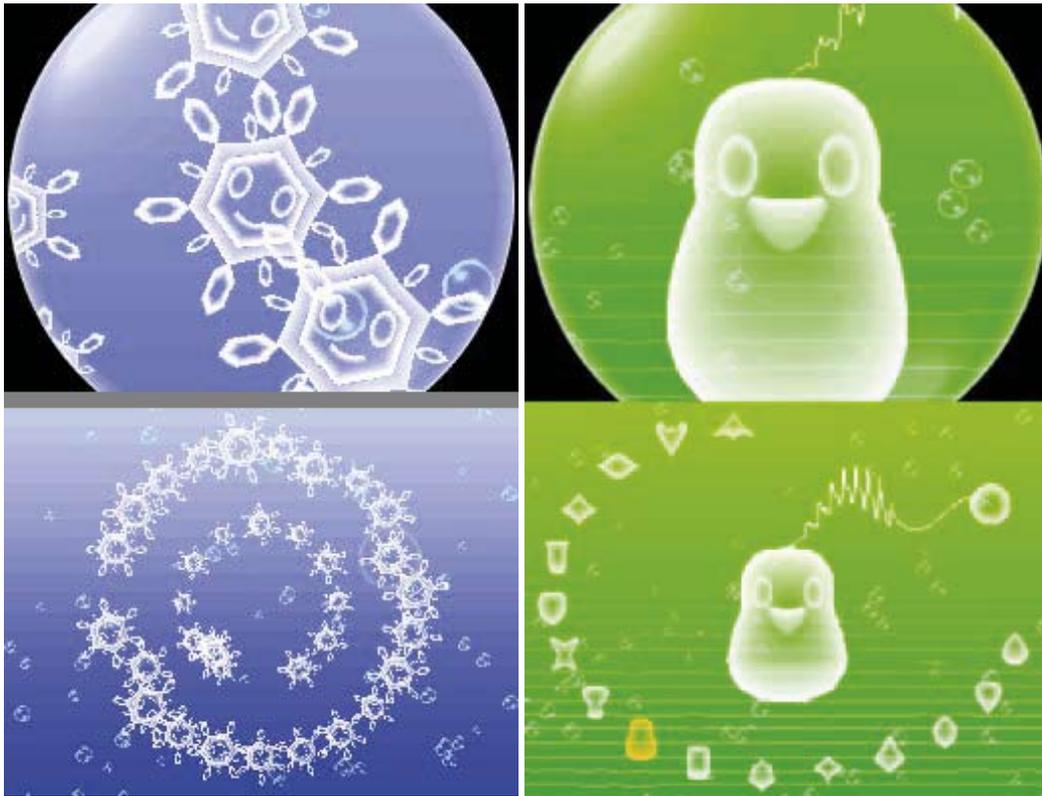
Je remarque que les jeux qui osent un concept par le biais d'un auteur qui possède un univers personnel, sont souvent les plus originaux. Ils repoussent les limites qui composent le jeu, ce qui peut poser la question ouverte des artistes et des jeux vidéo. Voilà pourquoi je m'intéresse à ce domaine.



ELECTROPLANKTON

de Toshio Iwai

Nintendo



Electroplankton est un jeu musical sur Nintendo DS. Je ne suis pas le seul à reconnaître ce jeu comme une création numérique ludique extrêmement captivante. Son créateur à travaillé avec le système d'interface de la console (le stylet), ce qui pousse le joueur avec ce jeu à devenir un compositeur musical. L'ambiance est ici faite par le joueur qui peut trouver ces propres techniques et méthodes pour trouver sa place avec ce jeu. Encore avec ce jeu, la position d'auteur marque ce jeu comme une création originale.

Grand Theft Auto San Andreas

Rockstar North



GTA San andreas est le premier jeu qui m'a fait comprendre la notion de «monde à explorer» et terrain de jeu, et en même temps le paysage numérique ou toutes les errances deviennent possible. L'écoulement du temps et des intempéries, la sensation de «réellement» faire partie d'un environnement. Cette expérience à été et est encore importante pour moi aujourd'hui.

05 UN CATALOGUE D'ŒUVRES D'ARTISTES CONTEMPORAIN :

DES REGARDS ET DES PRATIQUES SUR DES TECHNOLOGIES ET LE NUMÉRIQUE.



Delphine Coindet

Christian Maychack

Gwon Osang

projet PSP/RCA

Stephane Sautour

Xavier Veilhan

Ultralab

Kolkoz

Yannick Boulot

Brody Codon

Paula Senderowicz

Michel de Broin

Katrin Sigurdardottir

Un âge nouveau de la représentation.

«Grâce à l'ordinateur, devenu l'outil cardinal de notre réel, grâce à l'image de synthèse, l'art aurait de nouveau le désir et la capacité d'affirmer sa différence avec le réel» (cf. Michel Gauthier, *l'irréel du présent*).

Plus qu'un «simple» catalogue, cet inventaire d'oeuvres constitue pour moi un champ artistique à part entière. Sûrement non exhaustif, l'ensemble de ces travaux est un choix personnel, une proposition de réunir des pratiques et des regards sur les technologies et le numérique dans l'art contemporain. J'ai le plus souvent été confronté «directement» aux oeuvres lors d'expositions, mais aussi par le biais aujourd'hui très rapide d'informations comme internet et les livres. Confronté aux textes et réflexions critiques sur ses pratiques, je me suis forgé à la longue un regard, une pratique artistique, et actuellement un pan artistique regroupant des artistes avec lesquels je me sens proche.

Un élément récurrent dans l'ensemble de ces travaux est l'aspect de facettisation des volumes, issue des technologies de modélisation. Comme inachevé, cette esthétique se suffit à elle-même. Bien que daté puisque l'ordinateur peut aujourd'hui aller très loin dans la conception, je pense que cette approche est assimilée par les artistes qui ne recherchent pas à tomber dans des réalisations «scientifiques» montrant les dernières avancées technologiques. Partant de l'approche du dessin, avec son espace par défaut en devenir, c'est à dire la feuille de papier, je trouve intéressant le rapprochement avec l'outil de conception 3D. Comme lui, il possède un espace par défaut en devenir dans lequel les artistes dessinent dans l'espace, vierge du logiciel avec ces outils.

Toujours expérimental, ces travaux explorent la matière par le biais de l'industrie (dans sa réalisation) est la façon dont elle peut être exploitée. Chaque artiste possède en plus son univers, son esthétique propre, qui guide ses choix dans l'utilisation de ces techniques. La représentation du réel n'est plus ce qui préoccupe ces artistes, comme peut l'être des médiums comme la photographie ou la vidéo, par des installations composées de sculptures (mais aussi d'autres éléments comme du dessin, ce qui montre bien cette relation entre le volume et sa modélisation par l'image de synthèse) ou de vidéos (jeux vidéo) je reprends l'idée exposée par Michel Gauthier, cet art affirme sa différence avec le réel. Créant avec les outils d'aujourd'hui, les artistes posent des questions, soulèvent des interrogations, mais ne referment jamais le propos.

| CATALOGUE |

Delphine Coindet

J'ai vu pour la première fois le travail de Delphine Coindet lors d'une exposition à la galerie Laurent Gaudin à Paris en juin 2007. Le cadre idéal pour regarder le travail d'un artiste est bien sûr l'exposition et donc de l'avoir «sous les yeux». Pour moi, le travail de cette artiste est devenu important dans mes propres réalisations, et j'ai donc fais des recherches,

3D pour travailler? Il s'avère que oui, Delphine Coindet travail avec la modélisation, «[...]Par un étrange tour, qui tient à la couleur, à la morphologie ainsi qu'à l'échelle, la sculpture donne le

traite du monde abstrait et foncièrement irréel qui est celui du dessin informatique». (cf. Michel Gauthier, l'irréel du présent)



| CATALOGUE |

Christian Maychack

Using wood, foam and resin, Maychack creates anthropomorphic shapes that jut and drip from the wall, hug the floor and seemingly spring from their supports. Space is altered, confounded and an animated environment unfolds.

Maychack's sculptures imply both a primary and secondary pathways. «A Thinnest of Betweens» is a large Rorschach-like shape that gently adheres to the wall like a membrane, a tangible link between a mental construct and physical space.

Maychack aims to generate a realm of possibilities for them, allowing for new associations and perceptions to be made.

Press Release for Christian Maychack: All The Slow Forces

Plusieurs dimensions sont visibles dans le travail de Maychack. En effet, ces sculptures sont aussi bien petites, discrètes et jouant avec des détails minuscules que monumentales jouant cette fois à parasiter un élément de l'espace d'exposition. J'aime l'aspect des volumes dû au travail avec le plâtre gardant une grande finesse. La référence avec la modélisation 3D et son rendu par facette est ici complètement intégré par l'artiste. Sans être une référence lourde, il se libère de se dialoguer trop présent de l'outil.

À vrai dire, j'apprécie ses volumes pour des facteurs simples que sont la perception, le dialogue des formes avec leur environnement, les associations de matière. Tout cela reste finalement le propre de la sculpture depuis ses débuts.



| CATALOGUE |

Gwon Osang

«The most important rule is to include various codes that can be interpreted in multiple ways. I don't believe in having my messages delivered accurately. I'm just giving the audience a number of signs for them to find their way to the destination. This may seem callous but I think it is actually the nicest answer to the audience.»

Gwon Osang

Les sculptures-photos de Gwon Osang m'interpellent. Sont-elles justement des photographies en volumes ou bien des sculptures «texturées» par des bouts de photos reconstituées? J'aime beaucoup la question que pose ce travail. Je les vois comme des objets 3D que l'artiste s'est amusé à déformer, puis texturer, modéliser par touche de bouts de photos. Le papier étant la matière première, une sorte de volume en papier. Le réalisme de la photographie est aussi détourné.



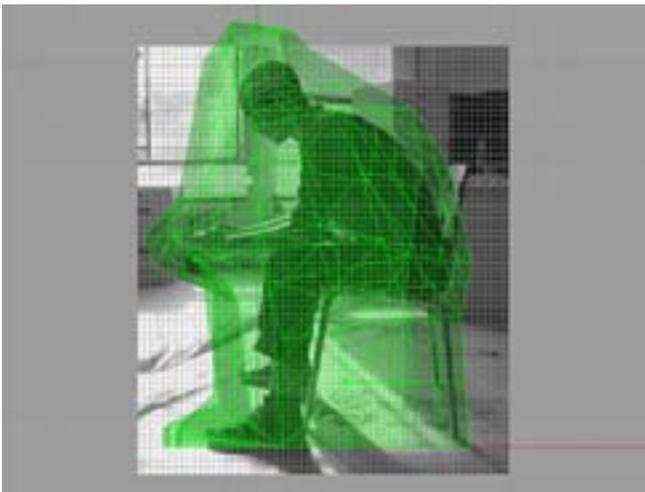
| CATALOGUE |

Projet PSP/RCA

«Six students from Design Products, Industrial Design Engineering and Interaction Design at the Royal College of Art have designed a landscape of concept furniture derived from the statue-like forms of people sitting, standing or leaning against walls engaged in playing the PlayStation Portable (PSP).»

Ce travail collectif de l'ordre

forme d'une personne assise jouant à la PSP et de transformer cette forme en sculpture quasi abstraite, facettisée sous la forme de gros blocs.



| CATALOGUE |

Stephane Sautour

IDORU B2, 2007, MARQUETERIE DE BOIS

«Stéphane Sautour a l'art d'interroger un monde où l'on s'est habitué à vivre constamment surveillé, victimes d'une violence opaque. Un monde où les technologies les plus avancées, aussi fascinantes soient-elles, ont aussi leur revers.»

Anaïd Demir (extrait).

TANK_2004 (V3), 2004, Bois, PLEXIGLAS, ORDINATEUR, ÉCRAN 15», IMPRIMANTE LASER, LOGICIEL TANK (v2)



| CATALOGUE |

Xavier Veilhan



Jouant volontiers des équivoques entre œuvre d'art unique et objet de série, monument et prototype, Veilhan s'attache à tisser des liens entre modèles fondateurs de la modernité (dans toutes sortes) avec les fondations de l'art contemporain. Ecartant peu à peu l'anecdote et les questions de représentation, le travail de Veilhan s'apparente à un minimalisme pop.

Extrait du texte de présentation de l'exposition «Le plein emploi» au Musée d'Art moderne et contemporain de Strasbourg.

Chez Veilhan, et particulièrement au sein de son œuvre, se joue une tension d'entre deux entre la maquette (ou le prototype) et l'œuvre. Les procédés de fabrication (l'automatisation), les matériaux et les modes d'exposition questionnent le statut de ce travail. Le travail de Veilhan s'apparente à un minimalisme pop.

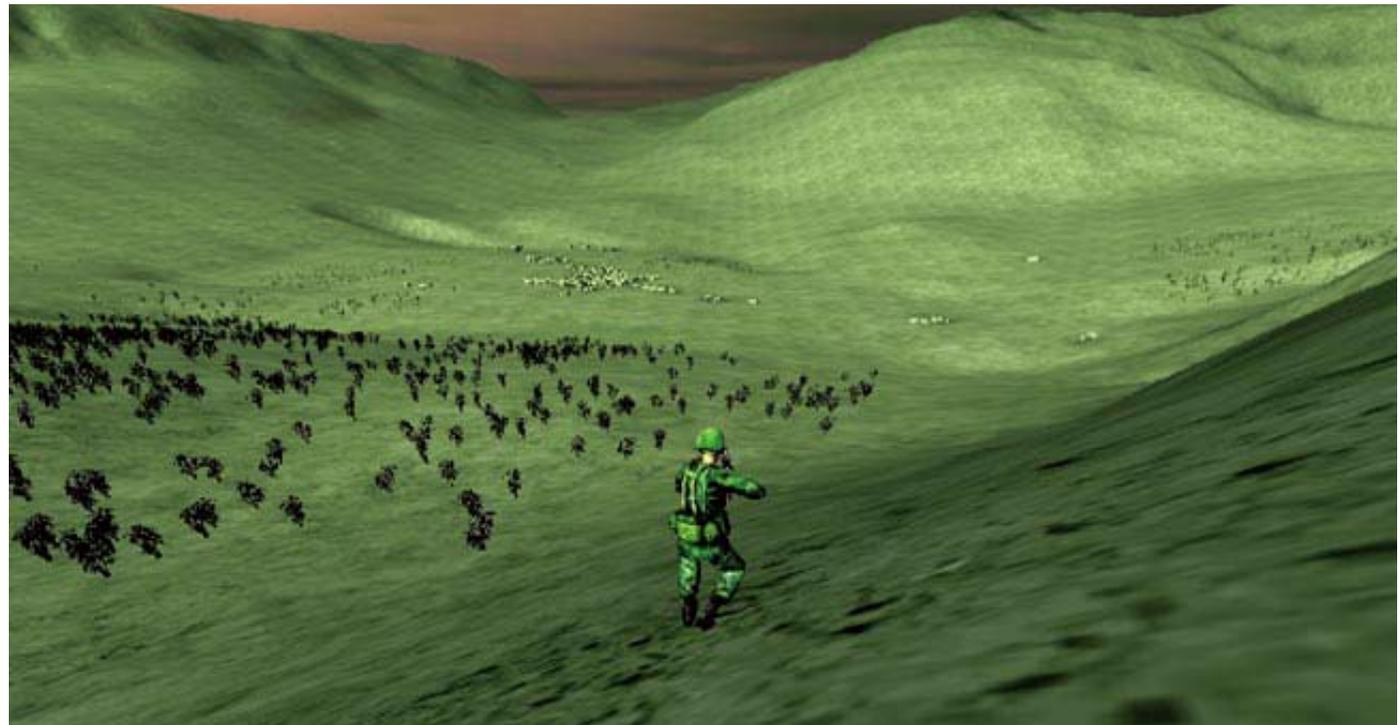
| CATALOGUE |

Ultralab™

Imaginé pour rechercher une forme inédite d'autonomie artistique, économique et politique, favoriser une approche originale du travail en groupe et développer selon les projets un principe d'invitations régulières d'intervenants extérieurs, Ultralab™ est une entité hybride qui a choisi de travailler aux frontières de l'art, de la science et de la communication. Depuis bientôt sept ans, le groupe développe surtout des dispositifs prospectifs liés aux nouvelles technologies (notamment les univers virtuels) et aux réseaux de diffusion alternatifs, par le biais de fictions visuelles insaisissables et discrète qui explorent les potentiels d'un langage plastique très multiforme et contrasté (situations, installations, films, publications, dessins, photographies, textes, images de synthèses, faux et usage de faux, programmes informatiques, piratages, mailings, sites internet...). Organisée sur le modèle d'une petite équipe de réalisation cinématographique, Ultralab™ se conçoit comme une structure atypique qui s'essaie, entre autres, à continuer le cinéma par d'autres moyens que ceux auxquels ce dernier nous avait habitué durant le XXème siècle.

Texte de présentation visible sur le site web d'Ultralab™.

En plus de leur travail, les Ultralab™ m'intéressent pour leur fonctionnement qui vise à pousser au maximum les médiums qu'ils utilisent. Dans l'univers et les domaines qu'ils explorent cela a pour conséquences de produire un langage plastique très riche. Je suis sensible à cet aspect car il est présent aussi dans ma démarche artistique.



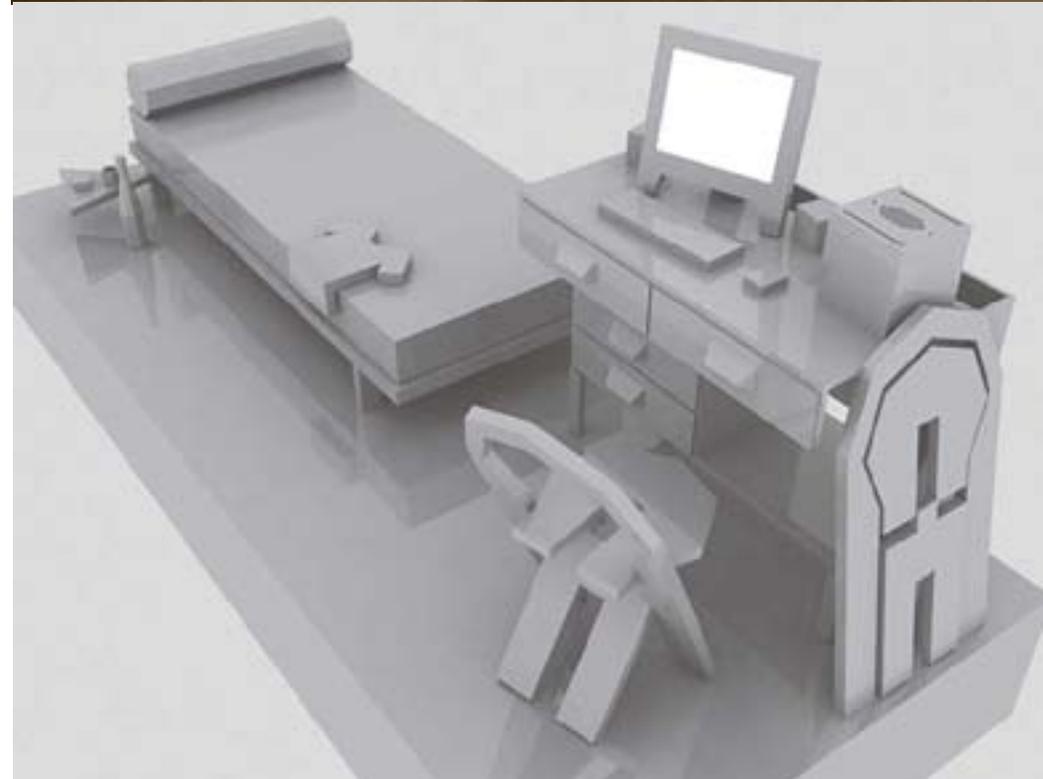
| CATALOGUE |

Kolkoz

[...] Le film dv a en effet été modélisé par ordinateur comme on soumet un texte au traducteur informatique.[...] Cette perception complexe naît de la superposition des deux films, comme placés l'un derrière l'autre. Devant, le film en trois dimensions, qui masque un film en deux dimensions. Cette dimension de plus rend le résultat déconcertant: nous assistons à la perte de contenance du film original. Ainsi, ce film de vacances en trois dimensions bouscule une règle de la représentation, présentant une œuvre pour ce qu'elle n'est pas. Le travail de modélisation est ici comparable à une traduction. D'un côté, le texte original, de l'autre, sa version traduite qui est une tentative aussi approximative que celle effectuée par les traducteurs automatiques de nos ordinateurs - ce qui provoque d'ailleurs un effet comique[...]

Jean-Marc Chapoulie

Avec ce travail «Films de vacances» des Kolkoz, je trouve une réponse à la question comment montrer un travail vidéo autrement qu'en vidéoprojection? À l'intérieur d'un processus complexe (voir le texte de Chapoulie plus haut), les artistes recréés un mobilier tout droit sorti d'une modélisation en facettes simplifiée, puis intègrent la vidéo dans celui-ci. Le travail communique en aller retour constant entre la vidéo et le volume, comme imbriqué et se parasitant mutuellement.



| CATALOGUE |

Yannick Boulot



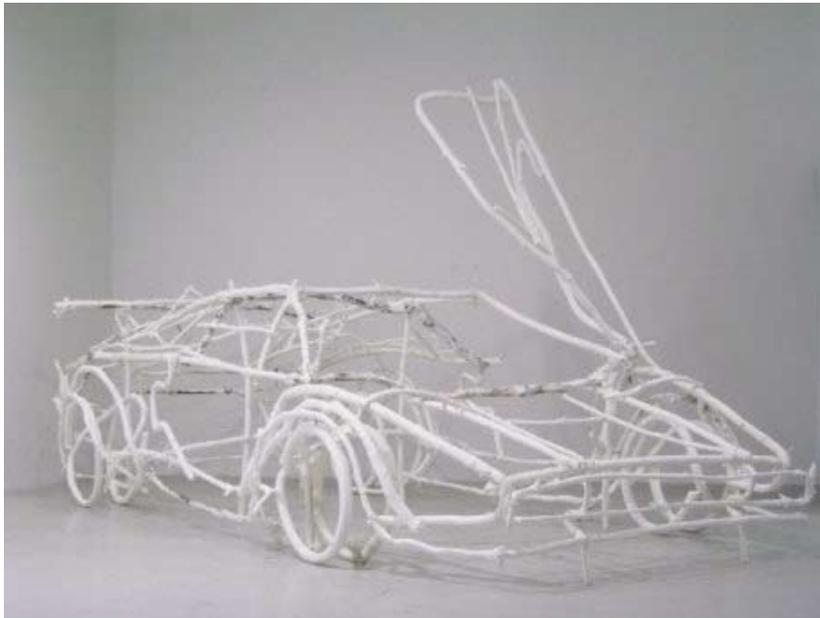
| CATALOGUE |

Brody Condon

« Ma vie est un vaste ghetto, peuplé d'elfes néotolkiens, de lance-missiles, de hordes sans fin de gorilles surmusclés, de terroristes-du-jour, de troglodytes, de vampires, de tanks... »

Brody Condon

Cet artiste est important pour moi car il est le premier que j'ai découvert ayant une pratique tournée autour des jeux vidéo, des jeux de rôles avec cette culture des années 80. Les œuvres de Condon sont assez variées, allant de la vidéo à la sculpture en passant par l'image de synthèse et les modifications de programme informatiques. Son univers est une « sortie » directe de cet univers de « gamer » dans le monde réel. Les techniques qu'il utilise pour la fabrication de ses pièces sont étonnantes, le high-tech et le low-tech se côtoient pour pousser à bout les préoccupations et les influences qui semblent ne pas le quitter.



CATALOGUE |

Paula Senderowicz



Ce projet s'articule autour de la question du paysage et sa représentation. J'ai été attiré par ce projet de Paula Senderowicz intitulé "Paysage fragile". La présentation ainsi que le matériau sont très intéressants. En effet, elle a réalisé son «paysage fragile» en glace, qui avec le jeu de lumière et la condensation évoque un extrait d'un monde imaginaire. Je suis aussi sensible à la question de fragment, ici avec la portion de paysage ainsi que la réflexion de maquette/oeuvre que je retrouve dans ce travail. Par ses choix, son travail propose une certaine sensibilité qui laisse la place au spectateur de se faire sa propre histoire.



| CATALOGUE |

Michel de Broin

Je trouve intéressant ce travail de Michel Broin intitulé «Superficial», car son approche du volume ne se limite pas à un travail abstrait de facettisation. Tel un gros rocher, ce volume joue la texture de la transparence par une matière réfléchissante. Ce travail fait écho pour moi à une sorte de camouflage naturel, un parasite qui cherche à surprendre le visiteur. De plus, l'environnement de ce travail est original, en dehors d'une galerie ou d'un centre d'art, la puissance de réflexion de cette oeuvre est augmentée par la déconstruction du lieu via la sculpture.

En parallèle à la forme, j'ai été séduit par le travail de la texture qui montre que l'espace et la matière ne font plus qu'un. La présence du visiteur étant relayé au second plan, l'oeuvre est autonome dans son dialogue avec l'espace, le brisant tel un gros bug dans le paysage.



| CATALOGUE |

Katrin Sigurdardottir



Ce travail de Katrin Sigurdardottir s'intitule «High Plane». Il est composé d'un grand plateau par lequel le spectateur accède en passant sa tête dans un des deux trous. Le point de vue est alors celui d'un paysage glacé, d'une banquise. J'aime beaucoup le relation et le mode d'appropriation du visiteur avec l'oeuvre, l'artiste met en scène un dispositif intéressant et original. Je suis toujours très attentif au dispositif mit en place par les artistes, celui-ci propose un «point de vue» au sens d'un environnement sur une maquette-paysage, on est immergé au centre de l'installation. Par un dispositif relativement simple, cet artiste rend compte de sa réflexion sur le paysage de manière personnelle. Les deux spectateurs voient leur tête complètement disproportionnées qui glissent dans un imaginaire ou des têtes immenses s'observent dans un monde vide et blanc.

06 CONCLUSION

En guise de conclusion, je souhaiterais citer un extrait du livre *L'art Numérique, comment la technologie vient au monde de l'art*, de Edmon Couchot et Norbert Hillaire :

«Rompant avec tous les techniques antérieures de figuration (au sens le plus large, car cette rupture ne concerne pas seulement l'image), rompant avec tous les modes de socialisation des oeuvres (reproduction, conservation, diffusion, monstration), réintroduisant par sa très forte technicité la présence active de la technoscience au sein de l'art, le numérique, en tant que technique de simulation, porte cependant en lui les moyens de s'inscrire dans le prolongement des techniques traditionnelles utilisées par les artistes, voire dans le prolongement de cette dé-spécification technique propre à l'art du XXe siècle. Le numérique est facteur à la fois de rupture et de continuité. C'est à ce paradoxe que s'affrontent tous ceux qui utilisent un ordinateur pour faire oeuvre. De la manière dont ils conjuguent le calculable et le sensible, le nouveau et le traditionnel, se définit leur esthétique.»

Voilà pourquoi j'ai débuté mon étude par l'influence du cinéma dans l'art contemporain puis une mise en avant de la peinture aujourd'hui avec Superflat pour arriver sur jeu vidéo et finir avec la catalogue des oeuvres d'artistes. Ce catalogue est une «synthèse» des pratiques artistiques qui m'intéressent actuellement, questionnant ce que soulève Couchot et Hillaire dans leur livre dans le domaine de l'installation et de la sculpture, des pratiques et des regards qui hybrides des domaine déjà bien ancrés dans les Arts.

Cela n'est pas nouveau que les artistes croisent les pratiques notamment avec l'ordinateur, depuis le début des années 90 un art hybride est en formation. Je trouve important qu'une technique ne fasse pas table rase sur une autre, les usages deviennent de plus en plus important (la photo numérique, les caméras DV et bien sûr l'ordinateur et l'industrie) et il est normal de voir les artistes travailler avec les outils de leur époque.

Cette étude est aussi, pour reprendre les idées de la création du catalogue de l'exposition collective *Enlarge your practice* à la Friche Belle de Mai «un catalogue en forme de dictionnaire des références cultes le plus souvent avancées par les artistes.» Je pense que aujourd'hui bon nombres des artistes ont des références communes qu'ils citent et utilisent dans leur travail de manière très diverses. Finalement, j'ai essayé de mettre à plat mes propres références actuelles ce qui dans l'utilisation de ce travail, ouvre complètement le propos.

07 LES SOURCES **livres**



DITS, numéro six, une publication du Musée des Arts Contemporains de la Communauté française de Belgique. 2006.



Postproduction de Nicolas Bourriaud, éditions les presses du réel, 2003.



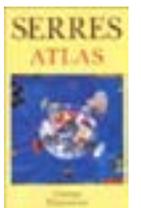
Fresh théorie, 35 auteurs rafraîchissent la théorie, éditions Léo Scheer, 2005.



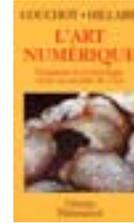
Delphine Coindet, monographie, les presses du réel collection la salle de bain, 2006.



Le pli Leibniz et le baroque de Gilles Deleuze, Les Éditions de Minuit, 1988.



Atlas de Michel Serres, édition Champs Flammarion, 1997.



L'art numérique, comment la technologie vient au monde de l'art, Couchot et Hillaire, Champs Flammarion, 2003.

+ **Magazine Chronic'Art**, parution mensuel, numéro : #19 (avril-mai 2005) | #23 (février-mars 2006) | #33 (mars 2007)

+ **Les Cahiers du Cinéma hors-série spécial jeux vidéo**, septembre 2002.

07 LES SOURCESinternet

Wikipédia l'encyclopédie libre | <http://fr.wikipedia.org/wiki/Accueil> |

L'invention du paysage | <http://etudesrurales.revues.org/document129.html> |

L'architecture virtuelle textures, paysages et cyborgs | <http://www.enpc.fr/enseignements/Picon/Archivirtuelle.html> |

La notion de «monde» au XVIIe siècle | http://www.ehess.fr/centres/grihl/CR_Grihl/CRCavail049.htm |

Carlo Zanni ou le paysage du Novo Millennio | http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_25/dossier.htm |

Les artistes et le jeu vidéo de Bruno Samper | http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_bSamper.html |

Artistes et galeries :

Galerie Evergreen | <http://www.evergreene.ch/coindet.htm> |

Christian Maychack | <http://www.christianmaychack.com/> |

Jeff Bailey Gallery | http://www.baileygallery.com/artists_02.cfm?fid=111 |

Gwon Osang ARARIO GALLERY | <http://osang.net/index.html> |

Projet PSP/RCA | <http://www.psprca.com/> |

Galerie Loevenbruck | <http://www.loevenbruck.com/artist.php?id=sautour> |

Xavier Veilhan | <http://www.veilhan.net/> |

galerie Emmanuel Perrotin | <http://www.galerieperrotin.com/> |

galerie Magda Danysz | <http://www.magda-gallery.com/fr/ultralabfr.htm> |

Ultralab | <http://www.ultralab-paris.org/index2.html> |

Kolkosz | <http://240plan.ovh.net/~kolkosz/> |

Yannick Boulot | <http://alice.paully.neuf.fr/> |

Virgil de Voldère gallery | <http://www.virgilgallery.com/v2/?ikDirId=1064> |

Brody Condon | <http://www.tmpspace.com/content/> |

Paula Senderowicz | <http://www.espacioft.org.ar/BolaDeNivelInfoArtista.aspx?artista=129> |

