



HAL
open science

Techno-Eco-Logie : la création artistique comme témoin de l'environnement

My-Linh Salvina

► **To cite this version:**

My-Linh Salvina. Techno-Eco-Logie : la création artistique comme témoin de l'environnement. Sciences de l'Homme et Société. 2022. dumas-03933489

HAL Id: dumas-03933489

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03933489>

Submitted on 10 Jan 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Ecole des Arts de la Sorbonne

Mémoire de Master 2 Recherche Arts
plastiques et création contemporaine



Université Paris 1 Panthéon
Sorbonne

T E C O C H N L O G I E

La création artistique comme témoin de l'environnement

Année scolaire 2021 - 2022

Sous la direction de Monsieur Jean
Marie Dallet

My-Linh SAVINA

**T
E C O
C
H
N
L O G I E**

La création artistique comme témoin
de l'environnement

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes ainsi que les organismes qui ont contribué au développement de ma pratique artistique et à celui de la rédaction de ce mémoire.

J'adresse mes remerciements à tous les professeurs et artistes qui ont contribué à ma formation au cours du Master de Recherche Arts plastiques et création contemporaine de la Sorbonne, et en particulier à Monsieur Jean Marie Dallet, mon directeur de mémoire.

Je désire aussi remercier Emile et William qui ont permis, grâce à leurs savoir-faire d'experts, la réalisation d'une collaboration artistique et technique ayant donné naissance à la production de certains projets complexes.

Un grand merci à Michel Denes pour ses relectures mais encore plus pour ses conseils et retours, qui ont grandement contribué à faciliter mon travail.

Enfin, je tiens à témoigner toute ma gratitude aux associations *Eco-Scénie* et *La Générale*, qui m'ont proposé un accompagnement sans lequel mes derniers projets n'auraient pas pu voir le jour, ainsi qu'à l'entreprise *ENPR reprographie*, pour le soutien technique et l'impression de ce mémoire.

SOMMAIRE p. 11

INTRODUCTION p. 21

**CHAPITRE 1
LE MOUVEMENT
TECHNO**

Origines p. 27

Catharsis p. 29

Scénographie p. 36

Récupération p. 44

Lumière p. 47

**CHAPITRE 2
LA TECHNOLOGIE** p. 55

Mapping vidéo p. 59

Paramètres du numérique p. 65

Collaboration, participation, interaction, immersion p. 67

Contraintes: espace de présentation, prix, sauvegarde p. 73

Technologie et politique p. 81

**CHAPITRE 3
L'ÉCOLOGIE** p. 85

Utiliser le vivant p. 90

Nature et culture p. 97

Traces de la vie p. 100

Cyberpunk p. 105

Art et politique p. 111

Résidence p. 115

CONCLUSION p. 121

BIBLIOGRAPHIE p. 128

INTRODUCTION

Le statut de l'artiste atteste d'un rôle qui a beaucoup évolué dans le cours du temps. Aujourd'hui, le terme artiste est défini dans le dictionnaire par « personne qui exerce professionnellement un des beaux-arts ou, à un niveau supérieur à celui de l'artisanat, un des arts appliqués ¹ ». On comprend ainsi que le terme *artiste* est relié à une catégorie socioprofessionnelle, dont la recherche est de parvenir à produire des œuvres diverses. En retenant cette définition du terme artiste, on peut relever un paradoxe qui semble apparaître bien avant la renaissance où le statut de l'artiste moderne semble se fonder. Prenons l'exemple de l'art pariétal. Au 19^{ème} siècle, lors des premières découvertes de peintures rupestres, la reconnaissance de l'homme de la préhistoire comme possible auteur de ces peintures est compliquée. Ne parvenant pas à comprendre ni à expliquer assez clairement les motivations qui auraient pu pousser ces hommes à la création, le terme d'artiste a du mal à être apposé à ces auteurs. Cependant, c'est bien une forme d'art qui apparaît avec ces peintures. Claudine Cohen le confirme dans un article² du CNRS où elle affirme que lorsque l'on « découvre Lascaux, on ne peut plus nier l'existence d'une œuvre³ ». Par-là, les historiens finissent par envisager et même conclure qu'une spécialisation des activités devait déjà avoir lieu au paléolithique. Pendant la période antique, le terme d'artiste n'est pas reconnu non plus comme nous l'entendons aujourd'hui. Le travail manuel étant considéré comme inférieur aux connaissances intellectuelles, ce sont les érudits et les détenteurs du savoir qui représentent les praticiens des arts dits libéraux. Ceux qui travaillent de leurs mains sont eux considérés comme des artisans. Ce n'est en fait qu'à la Renaissance que l'artiste devient reconnu pour son travail. Il est alors considéré à cette période comme un génie.

1 Dictionnaire en ligne Le Larousse
URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/artiste/5584>
Consulté le 23/04/2022

2 Léa Galanopoulo, « Qui fut le premier artiste », Carnet de science, La revue du CNRS, Novembre 2018. Mise en ligne en novembre 2018.
Disponible sur : < <https://lejournal.cnrs.fr/articles/qui-fut-le-premier-artiste> >

3 *Ibid.*

Par la suite, le statut de l'artiste, toujours en lien avec la société, va continuer d'évoluer. C'est notamment lors de la période du romantisme que la subjectivité et l'individualité vont être mises en avant, ou encore lors du 20ème siècle que l'artiste va prendre une place plus importante dans le débat politique et social.

Aujourd'hui, le contexte sociétal a permis que se transforme à nouveau le statut de l'artiste. Dans un monde multi-connecté où l'accès à l'ensemble des données a évolué de manière exponentielle, et où l'intelligence (artificielle) est devenu l'élément déclencheur d'une révolution des savoirs et de la création, de nouvelles questions reliées à l'environnement apparaissent, ainsi que de nouveaux traitements de cette problématique. La place de l'artiste prend ainsi de multiples aspects nouveaux, et le positionne parfois à l'initiative de nouvelles formes de recherche. Par le biais de la création, l'artiste peut aujourd'hui s'approprier voir sublimer diverses connaissances et divers savoirs relevant de multiples domaines (la science, la physique, la biologie, les sciences sociales, l'audio-visuel, la cuisine, le jardinage...), afin d'effectuer ses propres recherches qui vont alors relever de problématiques spécifiques. En fait aujourd'hui, l'artiste peut à la fois chercher à produire pour lui-même, dans une recherche du beau, pour produire du sens et faire réfléchir et même parfois avec le projet de participer à la transformation de la société voire de changer le monde et les choses dans une démarche engagée ou militante.

On peut ainsi remarquer que, de manière similaire à l'évolution du statut de l'artiste en fonction des époques et des contextes, la période contemporaine, qui se trouve être riche d'évolutions technologiques, engendre de nouvelles manières de penser la création et modifie le statut de l'artiste dans la société, le positionnant aujourd'hui comme un témoin, un critique, ou même parfois un activiste, qui cherche à s'ancrer dans son environnement.

C'est dans ce contexte en pleine mutation que s'inscrit ma démarche artistique. Celle-ci fait écho à ce qu'a évoqué Jean-Paul Sartre, lorsqu'il précise que l'artiste cherche en fait par la création à proposer un portrait de la société, lui permettant de développer une « conscience de sa propre condition et des multiples réalités de son environnement¹».

En fait, c'est le terme d'«environnement » qui va être traité de différentes manières à travers les productions présentées dans ce mémoire. Déjà, il faut rappeler que plusieurs définitions du mot *environnement* existent. D'après *Le Larousse*, un *environnement*² peut correspondre à :

- « Ce qui entoure de tous côtés / *Un village dans son environnement de montagnes* »

- « L'ensemble des éléments (biotiques ou abiotiques) qui entourent un individu ou une espèce et dont certains contribuent directement à subvenir à ses besoins »

- « L'ensemble des éléments objectifs (qualité de l'air, bruit, etc.) et subjectifs (beauté d'un paysage, qualité d'un site, etc.) constituant le cadre de vie d'un individu »

- « Atmosphère, ambiance, climat dans lequel on se trouve ; contexte psychologique, social / *Un environnement politique particulièrement hostile* »

En fait, l'environnement représente tous les éléments, naturels ou artificiels, qui constitue l'ensemble au sein duquel se déroule la vie humaine.

Nous avons cherché à travers ce mémoire à revenir et à développer les tenants et les aboutissants de notre pratique. Nous espérons parvenir à révéler la nature de cette recherche sur l'environnement et la compréhension que nous en avons et que nous souhaitons faire partager. En menant cette analyse, d'un point de vue personnel

1 Voir la longue introduction que Jean-Paul Sartre a consacrée en 1947 aux *Écrits intimes de Baudelaire*, cette « introduction » est par la suite devenue un livre : Jean-Paul Sartre, *Baudelaire*, Paris, Gallimard, Coll. « Folio/Essais », 1988.

2 Dictionnaire en ligne Le Larousse

URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/environnement/30155>

Consulté le 24/04/2022

mais aussi souvent plus global, cependant toujours en rapport avec la création, nous allons être amené à distinguer l'environnement social et politique, l'environnement technologique, enfin l'environnement écologique.

C'est d'abord par la découverte du mouvement musical alternatif de la techno qu'une recherche quant à l'environnement social et politique est apparue. Ensuite, c'est par l'étude des notions de technologie et d'écologie et du rapport que peut entretenir la création avec ces notions qu'ont surgit d'autres problématiques qui se rapportent au lien entre création et environnement. En nous positionnant aujourd'hui à une période où l'évolution technologique exponentielle semble liée aux risques d'une destruction de la planète, nous allons étudier comment la création artistique peut témoigner d'un environnement complexe. En fait, utiliser la technologie et ses objets comme travailler sur des sujets liés à l'écologie vont permettre de questionner notre rapport à ceux-ci.

Comment les objets et les sujets contemporains peuvent-ils émettre un témoignage ou une critique de notre présent ? Comment la création peut-elle permettre de poser des questions et de traiter de sujets actuels ? Sur quels domaines la création peut-elle influencer ? Quelle place l'artiste peut-il tenir dans le débat public ? Toutes ces questions vont être étudiées dans ce mémoire, de manière à comprendre comment la création artistique s'inscrit dans notre présent et pourquoi, tout en permettant également de comprendre comment la création peut agir comme une forme de catharsis pour l'artiste.

Dans une première partie, nous allons étudier les caractéristiques du mouvement techno et les répercussions qu'elles ont pu avoir dans ma démarche artistique. Ce mouvement émerge dans les années 70 comme un créateur de lien entre l'homme et la machine, à travers l'évolution d'un style musical qui a aujourd'hui laissé place à un genre artistique alternatif et revendicatif. Dans le mouvement de la techno, c'est toute une esthétique et un mode de vie qui apparaissent en marge de la société et qui dénoncent les ravages du capitalisme comme la perpétuation d'un engouement qui lui reste contemporain.

Par la découverte de ce milieu, c'est en fait une expérience de « tribalisation³» qui survient, à un moment qui correspond à une recherche d'expériences cathartiques. Le mouvement *underground* de la techno, par sa musique et les événements illégaux où elle se joue, émet une critique quant à notre mode de vie et de consommation et cherche à transmettre des idéaux sociaux et politiques tels que l'entraide, le partage, ou l'anticapitalisme, entre autre. En s'intégrant à ce mouvement, une vision alternative de style de vie va apparaître, comme la volonté de créer pour transmettre ses valeurs. C'est ainsi en portant attention aux codes esthétiques de ce milieu, parfois liés à la récupération, à l'utilisation de matériaux bruts, ou encore développant un travail sur la lumière, qu'on va retrouver une part des productions qui se rallient à ce mouvement. Par les matériaux comme par les sujets abordés, l'environnement social et politique est dépeint et c'est par la création artistique qu'une forme de catharsis peut survenir, permettant de mieux appréhender le rapport à soi et au monde.

Dans une deuxième partie, c'est l'apport des nouvelles technologies dans la création qui va être étudiée plus profondément. La technologie, du grec ancien *τέχνη*⁴ et *λογία*⁵, représente « l'étude des outils, des machines, des procédés et des méthodes employés dans les diverses branches de l'industrie⁶». Nous situant aujourd'hui dans une période où les avancées technologiques sont exponentielles, on peut se douter que la création artistique, comme tous les autres domaines, va en être impactée. En continuité de mes recherches précédentes et par la découverte du milieu de la techno, ce sont en fait les techniques numériques

3 Concept développé par Michel Maffesoli dans son livre *Le temps des tribus : Le déclin de l'individualisme dans les sociétés postmodernes*, Table Ronde, 3ème édition, 2000

4 Qui signifie « habileté manuelle, industrie, métier, profession »

5 Qui signifie « doctrine ou théorie »

6 *Ibid. Le Larousse*

URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/technologie/76961>

Consulté le 24/04/2022

relevant de l'audiovisuel qui vont s'immiscer dans mes productions. Dans le domaine du spectacle vivant, c'est en fait pour la scénographie des événements que de nombreux techniciens travaillent avec des méthodes numériques sur la création d'univers lumineux et sonores. En découvrant par ce biais la technique du *mapping vidéo*, nous allons étudier les nouveaux paramètres sur lesquels il va dorénavant être possible de jouer grâce au numérique, et voir comment une appropriation de ces techniques dans le domaine des arts plastiques va être envisagée.

Au-delà des nouveaux paramètres qui peuvent désormais être travaillés dans la création artistique par l'utilisation des nouvelles technologies, nous allons aussi étudier les contraintes qui apparaissent suite à ces utilisations. Nous allons essayer de préciser les questionnements qui vont en découler, en particulier autour de la présentation et la réception des arts dits numériques, tout comme des problématiques du coût économique et environnemental de ces technologies.

En fait, c'est par la création qu'une mise en abyme de la technologie va être réalisée. Avec les installations présentées dans cette étude, une réflexion quant au rapport entre la technologie et l'environnement va être émise, permettant de donner à voir les nouvelles possibilités de création engendrée par la technologie tout en prévenant des risques qu'elle peut induire.

La dernière partie de ce mémoire va porter sur le rapport au vivant et à l'écologie dans la création artistique. Toujours dans une recherche de compréhension de notre environnement, c'est en fait par continuité aux questionnements liés à la technologie que la problématique de l'écologie va apparaître.

Il faut prendre en considération dans cette partie l'idée que le mode de vie actuel, s'il perdure, engendrera de manière avérée des transformations de notre humanité qui peuvent aller jusqu'à sa destruction. Sans pour autant s'affirmer comme une artiste dite « environnemental » ou militante, c'est la volonté de redonner de la place à la nature en utilisant le vivant qui va se positionner encore une fois comme une manière de témoigner du présent et de ses probléma-

tiques.

C'est ainsi la présentation d'installations hybrides, mêlant le végétal à des appareils électroniques récupérés, qui va mettre en avant le rapport ambigu entre notre mode de consommation et la nécessité de son changement.

Dans un dernier temps, c'est une recherche sur la revalorisation des appareils électroniques usagés et le réemploi de ceux-ci par la création artistique qui sera évoquée, celle-ci se plaçant à la croisée des arts et des sciences permettant d'inscrire ma pratique dans une démarche de recherche collaborative.

CHAPITRE 1

LE MOUVEMENT TECHNO

« La musique que vous faites est influencée par toutes ces zones industrielles, poursuit Mitchell. Si la musique électronique a un sens, c'est parce qu'elle subit l'influence subliminale des sons industriels. Quand vous marchez dans Sheffield, vous voyez toute cette architecture de béton dégueulasse construite dans les années 60. Et, en allant vers le quartier appelé Canyon, vous trouvez ces énormes usines noires qui crachent leur fumée et font un vacarme incessant. Ce bruit n'est pas tellement différent de notre musique ¹»

1 Jon Savage, *Machine soul, une histoire de la techno*, Editions Allia, Paris, 2011, p44-45

Dès l'apparition de la musique techno aux Etats-Unis et plus particulièrement à Detroit dans les années 70, un premier témoignage surgit qui traite d'une nouvelle manière de créer de la musique. Grâce à l'apparition de machines analogiques, les artistes peuvent, par l'utilisation de sons industriels et de nouvelles technologies, retranscrire l'univers dans lequel ils évoluent. A cette époque, en ce lieu et dans cet environnement, la période de l'industrialisation touche pourtant à sa fin. La ville de Detroit va bientôt connaître une grande déchéance, due à la fermeture de toutes ses usines. Comme le mentionne l'écrivain new yorkais Ze'ev Chafets, Detroit passe « du statut de géant industriel, riche et blanc, à celui de métropole noire frappée de plein fouet par la pauvreté, et ce, en l'espace d'une génération¹». Mais pourtant, c'est bien de cette ville que vont naître de grands artistes de la techno, comme par exemple Model 500 ou encore Mayday. Animés par la volonté de « se servir de technologies électroniques de pointes sans pour autant laisser les machines tout faire² » », ces artistes veulent surmonter leur environnement, et permettre à la Detroit industrielle de laisser place à Detroit, la « techno city ».

En Angleterre également, le genre techno commence à faire son apparition. Suivant le même schéma qu'aux Etats-Unis, la dislocation industrielle subit par le pays laisse place à ses enfants qui, « en quête à la fois de divertissement et de transcendance, simulent l'expérience du passé³» par la création des premiers sons technos eu

1 *Ibid.*, p 31

2 *Ibid.*, p32

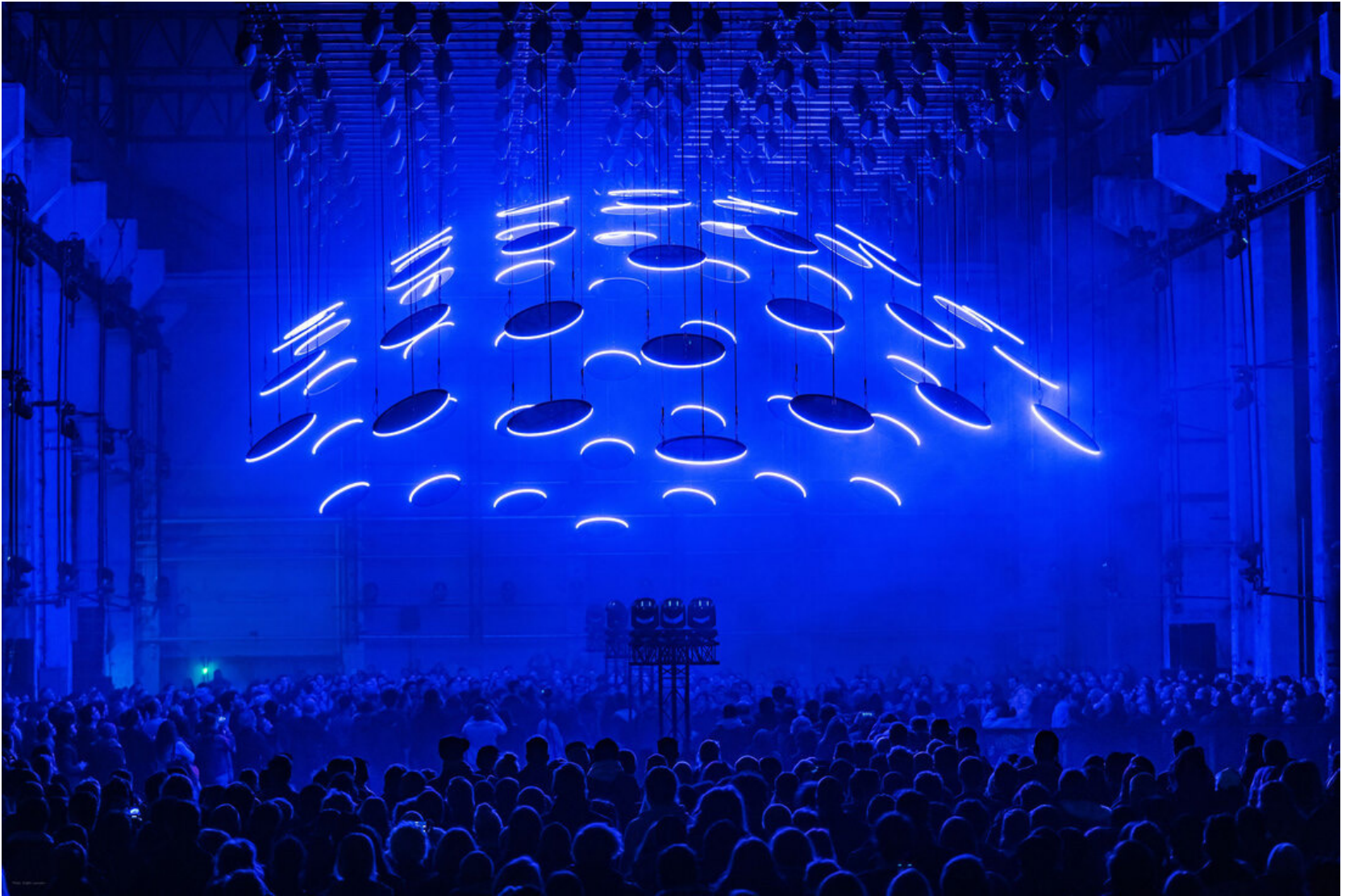
3 *Ibid.*, p.15

ropéens. Dans un but de connexion entre l'homme et la machine, le genre musical de la techno apparaît, se positionnant comme témoignage d'une époque industrielle terminée et comme un porteur d'espoir quant à la technologie.

« Qu'ils l'admettent ou non, les rebelles techno sont les représentants de la Troisième vague. Loin de disparaître, ils vont se multiplier dans les années à venir. C'est qu'ils font partie intégrante de la marche vers une nouvelle étape de la civilisation, exactement au même titre que nos missions vénusiennes, nos ahurissants ordinateurs, nos découvertes biologiques ou nos explorations des profondeurs océaniques¹»

1 *Ibid.* p.27

Aujourd'hui, on ne peut que confirmer l'analyse précédente émise par John Savage : la musique techno, toujours en développement, irrigue et influence la création contemporaine. Ne se réduisant plus seulement aux festivals ou aux *rave parties*, on retrouve aujourd'hui le mouvement techno et son esthétique comme une tendance artistique majeure. Que ce soit dans la mode, le design, le graphisme, les arts plastiques, et bien plus encore, l'électro a donné naissance à une vaste culture qui possède ses propres codes. Se positionnant comme un mouvement riches de ses convictions et où la possibilité et la liberté de création semble assez vaste, notamment grâce à l'évolution parallèle de la révolution numérique, nous allons étudier comment le mouvement techno peut se positionner comme une source d'inspiration et un lieu de refuge, mais aussi comment son esthétique se déploie dans la création artistique et enfin ce que dénote et critique ce mouvement et les œuvres qui y sont liées.



Christopher Bauder et Kanding Ray, *Skalar*, Installation lumineuse et sonore, Tournée internationale, Création 2018

Photographie de Guillaume Kosmici
issue de l'ouvrage *Free Party, Une his-
toire, Des histoires, Le Mot et le reste,*
2010





Photographie de Liane Daydé dans son costume du ballet *La Dame à la licorne*, pensé par Jean Cocteau

ORIGINES

La période précédant celle du début de ma production d'installation a été dirigée par la pratique de la danse. En ayant effectué une formation double, avec des classes scolaires le matin et de la danse classique et contemporaine toutes les après-midi, j'ai commencé à m'investir dans le milieu artistique depuis très jeune. C'est notamment auprès de Liane Daydé, danseuse étoile de l'Opéra National de Paris, que je me suis formée par des cours particuliers. Au début très impliquée, c'est par exemple à l'Opéra de Paris que j'ai réalisé mes premiers concours, et à la scène française que j'ai été filmée comme danseuse modèle pour les concours suivants. En intégrant en 2016 les classes du Conservatoire à Rayonnement Régional de Boulogne-Billancourt, j'ai commencé à souffrir de la rigidité et de l'institutionnalisme de ce milieu dur et fermé. A la recherche d'un nouveau moyen de créer et afin de renouer avec la liberté, j'ai décidé de mettre fin à ma pratique à visée professionnelle de la danse, afin de découvrir de nouvelles manières de s'exprimer.

Cette période correspond également à la découverte que j'ai faite du monde underground de la techno. En m'introduisant à ce milieu, c'est tout un univers alternatif que j'ai découvert, où un nouveau champ des possibles m'est apparu. Au-delà de l'expérience cathartique qui peut être vécue dans ces événements, c'est aussi le message politique et l'esthétique qui y est déployée qui m'ont intéressé.

Considéré par les médias comme un mouvement marginal, la techno ne cesse cependant de se démocratiser en pénétrant les milieux les plus divers. Une scission apparaît notamment aujourd'hui entre le monde underground de la musique électronique porté par exemple par les free parties et les festivals engagés ; et la techno commerciale de plus en plus populaire, présentée lors des soirées warehouses. La différence entre free parties et warehouses, au-delà de l'ambiance qui y règne, réside dans le prix d'accès et la configuration de ces événements : la free party propose un événement éphémère et illégal, la plupart du temps à la campagne, d'où l'accès est possible par un convoi piéton ou en voiture. L'entrée y est à prix libre. La warehouse est, elle, accessible via l'achat d'un ticket d'entrée souvent onéreux, et les valeurs portées par le mouvement techno ne se retrouvent pas dans ces soirées payantes. On assiste ainsi dans les warehouses à la perte des notions fondatrices de la techno alternative française qui sont l'anticapitalisme, l'autogestion, la liberté, le partage, ou encore la fraternité.



Photographie d'un *flyer* distribué en amont d'une *free party* organisée par le collectif anglais *Spiral Tribe*

CATHARSIS

Au-delà des différences entre les divers événements qui existent autour de la techno, on peut remarquer une volonté commune chez le public. Par l'expérience de la musique et de la danse, on assiste à la recherche d'un moment qui se positionne comme en rupture avec le quotidien, et qui offre une certaine échappatoire. Parfois considéré comme une musique sauvage ou brutale, ce n'est en fait pas un hasard si tant de noctambules se retrouvent à danser des nuits entières sur le rythme répétitif des *bass*.

En fait, la recherche d'une certaine fuite du quotidien, marqué par le travail, la répétition et l'ordre ; est présente dans la société depuis sa création. Que ce soit à travers les Bacchanales, les rites chamaniques, ou encore les carnivals, la purgation du corps et de l'esprit par la fête est une expérience archaïque, qui permet de mettre en suspension pour quelque temps l'ordre établi.

Aujourd'hui, dans la société occidentale, le milieu festif de la techno peut, entre autre, représenter un de ces moments où une expérience de catharsis intervient. Dans un lieu où un système de son et de lumière permet une immersion complète du corps et des sens, plusieurs individus se livrent à des moments de transe, parfois accentués par la prise de drogues dures ou récréatives. Comme l'a écrit Jean-Yves Leloup, « la perte de l'égo constitue d'ailleurs une notion-clé de la culture house et techno. [...] Elle est toute aussi importante pour un public, en proie aux effets du MDMA ou du LSD, noyé dans la masse des danseurs, immergé dans un flux de lumière¹»

1 Jean-Yves Leloup, « Les voix de la dance music », *Audimat*, vol. 8, no. 2, 2017, pp. 37-61, mis en ligne le 08 décembre 2019
Disponible sur : <<https://www-cairn-info.ezpaarse.univ-paris1.fr/revue-audimat-2017-2-page-37.htm>>

En allant dans ce genre d'événements, le public cherche à vivre une expérience immersive, où les sens sont chamboulés et où apparaît un moment de parenthèse et de dépassement de la vie ordinaire par un épisode de joie, de légèreté, voir même d'abandon.

Une des mes premières installations qui va traduire ce besoin de catharsis qui peut être éprouvé à travers la fête va être la production intitulée *Temple Moderne*, que j'ai réalisée en collaboration avec Tessa Gomez-Orcel, camarade et amie. La création de cette pièce trouve son origine dans notre recherche de parvenir à exprimer le besoin de s'affranchir de l'oppression systémique de la société à travers la participation à des événements festifs. En mêlant nos deux pratiques, soit la peinture et la photographie pour Tessa, et un travail sur la lumière et la matérialité pour moi-même, nous avons cherché à revisiter le lieu de culte.

Pages suivantes:

Temple Moderne, Couverture de survie, néons, peinture, photographies piste audio, enceintes, 300 x 200 cm, Centre Saint Charles, 2018







Dans une pièce close, tous les murs ont été recouverts de couvertures de survies, renvoyant chaleur et reflets argentés. Une piste audio¹ électronique assez violente et industrielle émane des quatre coins de la pièce. Fixés à deux murs parallèles, des tirages de photographies argentiques représentent des personnes faisant partie de la communauté LGBT, toutes dans un cadre festif. Au fond de cette pièce, une croix, assimilable au crucifix de Jésus, est composée de tubes lumineux aux couleurs acides. Au-dessus de celle-ci, une peinture représente la Vierge mexicaine, celle qui protège les travailleuses du sexe. Un effet d'accumulation, de chaleur, et de brutalité semble se dégager de la pièce.

En proposant cette installation, nous avons voulu rendre hommage aux minorités et montrer le milieu techno *underground* comme une scène ouverte aux différences.

En effet, un temple est censé être un lieu de paix et de méditation, où l'acceptation des autres est de mise. Cependant, pour les personnes non « conformes » à une normalité acceptée par la tradition, comme les transsexuelles par exemple, ou bien encore les homosexuelles ou les travailleurs du sexe, il est dur de trouver sa place dans une société qui n'a pas encore accepté ces différences. Dans ce temple recréé, nous avons voulu au contraire célébrer les différences de genres et de sexualités. En retranscrivant un chemin de procession, ponctué de tirages photographiques le long des murs tels que les stations de la passion ou les tableaux des églises représentant les saints, nous avons voulu créer un temple moderne, et mettre en avant la recherche, le besoin cathartique éprouvé par certaines personnes en se rendant dans les milieux festifs alternatifs.

Dans ce type d'événements, l'acceptation de tous les genres et de toutes les sexualités est prônée, et c'est même grâce à la communauté gay qu'une partie du mouvement techno s'est construite. On peut citer par exemple Didier Lestrade qui rappelle dans un entretien² sur le rôle de la communauté gay dans le mouvement techno, que c'est par exemple radio FG, identitairement gay dans les années

1 Gesaffelstien, *Viol*, album Conspiracy, Part 2, 2011

2 Patricia Osganian et Renaud Epstein « Techno : le rôle des communautés gays. Un entretien avec Didier Lestrade », *Mouvements*, vol. no 42, no. 5, 2005, pp. 22-31.

90, qui diffusait les premiers sons techno en France et qui organisait aussi des *free parties*. Dans notre installation, nous avons voulu montrer que les milieux alternatifs festifs peuvent servir d'échappatoire au quotidien, et qu'une critique de la société apparaît, dénonçant le système politique global. En fait, faire la fête dans des événements illégaux représente une forme d'opposition au système, et la recherche d'un état second peut représenter une conséquence et une réponse à un mode de vie incommode.

L'expérience de catharsis intervient ici de deux manières : d'une part, en se rendant à ces fêtes, le public vit une expérience de lâcher prise qui se détache du quotidien et d'autre part, en tant qu'artiste, donner à voir ces problématiques permet de les rendre visibles auprès d'un public plus large et d'effectuer une deuxième forme de catharsis par l'acte de création lui-même.

En fait, créer avec et à partir du milieu alternatif de la musique électronique s'inscrit comme le premier sujet de recherche dans ma pratique artistique. En proposant par la suite d'autres installations se ramenant, par le message porté ou par l'esthétique déployée, au mouvement de la techno, ou en participant à la production même de ces événements via mon investissement auprès de diverses associations, c'est toujours à travers le prisme de la musique électronique et de son esthétique que va commencer à naître ma démarche de création.

SCENOGRAPHIE

La scénographie va représenter un pan complémentaire de mon travail artistique, que je différencie de la création d'installations elle-même. A travers les installations, je recherche à faire passer un message au public récepteur. Tandis qu'avec la scénographie et la création de décors, le but recherché à travers la création de décors va être moins conceptuel, mais a pour ambition de participer à l'expérience immersive du public.

La plupart du temps, l'idée est de travailler l'espace pour recréer un microcosme, permettant au public un lâcher-prise dans un environnement visuel immersif. C'est notamment avec l'association *Nataraja*, fondée à Paris par des artistes de la scène artistique psychédélique française, que j'ai commencé à m'investir dans la production de différents décors et à la conception de scénographies.



Photographie de la scène principale du festival *Nataraja Psychedelic Gating*, 2020

Dans ces événements, on retrouve souvent des dispositifs de décoration communs, permettant une impression d'immersion avec notamment des draperies, des canopées, et l'installation d'éléments lumineux ou fluorescents. L'esthétique reliée au mouvement techno apparaît, oscillant entre des thèmes psychédéliques et des matériaux bruts et industriels.

Après avoir travaillé en collaboration avec l'association *Nataraja*, c'est en participant au collectif *Unisson*, basé au Kremlin Bicêtre, que j'ai commencé à diriger la section scénographie de l'association.

Pour l'événement *Warriorz X Unisson*, où la *drum and bass* côtoie la techno et la *psytrance* dans le sous-sol d'une ancienne caserne de pompiers, j'ai pu réaliser des décors sur le thème du *street art*. De grands pans de tissus ont été suspendus aux murs, avec comme flocage le logo des deux collectifs. Les fonds colorés des tissus, réalisés grâce à de la peinture fluorescente, se réfléchissent dans l'espace. Ces décors, mis en avant grâce à la collaboration avec les techniciens lumières de la salle, permettent au local d'aspect brut et industriel d'accueillir le public dans un espace plus chaleureux et festif. Aussi, c'est par exemple dans une péniche-boîte de nuit installée sur la Seine, que j'ai pu installer une canopée suspendue. Recouvrant le plafond de la salle par des pans colorés et psychédéliques, cette canopée immerge le public de la soirée dans un univers hallucinatoire. Des formes floues émanent des couleurs en dégradé, et renforcent la transe des danseurs.

La création de décors scéniques représente en fait les prémices de ma production d'installations. En continuité par rapport au monde de la danse par un travail toujours inscrit dans l'univers du spectacle vivant, tout en réinsufflant d'autres notions du passé comme l'engagement du corps et le travail sur l'espace, la scénographie va me permettre de commencer à produire « plastiquement parlant », pour ensuite m'immiscer plus profondément dans l'art plastique contemporain.

C'est aussi la collaboration nécessaire entre les différents corps de métier qui va me permettre de découvrir des techniques reliées à la vidéo, qui vont se retrouver par la suite dans mes travaux.

Pages suivantes:
Photographies de la scénographie et des décors de l'événement *Warriorz X Unisson*,
Le Kremlin-Bicêtre, 2020





RECUPERATION

La récupération représente une autre notion qui va intervenir dans la quasi-totalité de mes productions, et qui provient de mon ancrage dans le monde de la musique alternative.

L'installation *Circonvolution*, présentée une première fois au sein du centre Saint Charles, puis une seconde fois lors d'une soirée techno dans une ancienne usine, est une installation qui va s'inscrire dans cette démarche de récupération.

Cette installation est née suite à la récupération de matériaux issus de la fermeture d'un grand lieu de la nuit de la scène parisienne : *Le Batofar*. La collecte qui a été réalisée à ce moment a été d'une grande importance : permettant de récupérer plusieurs matériaux et supports qui ont fait partie d'un lieu de renom disparu, leur esthétique est, par essence, ancré dans l'esprit de la musique électronique. J'y ai trouvé, par exemple, alors : des néons, des panneaux d'aluminium, des ventilateurs, divers objets de décorations, ou enfin des miroirs, dans lesquels des millions de regards s'étaient et sont observés à des heures tardives, comme témoins de soirées mouvementées et enivrantes.

Circonvolution est ainsi née avec le désir de transmettre cet univers à travers une installation. Posé à même le sol, un tube de gaine aluminium d'environ 6 mètres est lové en circonvolution. L'ensemble créé par ces enroulements, de forme abstraite, peut rappeler les sinuosités des méninges, ou du moins une forme organique et molle. Une des caractéristiques de la gaine d'aluminium étant l'expansion, c'est cette impression de progression qui émane de la forme. De légers mouvements provoqués par l'affaissement de la gaine sont très discrets mais perceptibles, et le bruit créé par le mouvement de l'aluminium émet un crissement léger, soutenant l'impression d'évolution et de vivant.

Autour, quatre tubes lumineux installés de manière perpendiculaires illuminent l'espace de couleurs acides. Eclairant la pièce, mais aussi créant des reflets sur le tube d'aluminium, la lumière suit un programme régulier de couleurs et d'effets, changeant assez rapidement.

Pages suivantes:
Circonvolution, Aluminium et néons, 200 x 200 cm, Centre Saint Charles et usine de Vitry, 2018



Dans cette installation, la forme de l'enroulé, douce et arrondie, contraste avec la vivacité et la rapidité de la lumière.

Au-delà des diverses interprétations qui peuvent naître de cette réalisation, le rapport à la techno et à son esthétique apparaît immédiatement. En fait, c'est l'acte de récupération, l'utilisation de matériaux bruts et industriels, mais aussi de la lumière, qui rappellent à ce mouvement. On peut d'ailleurs recenser aujourd'hui un grand nombre d'artistes dont le travail plastique va tendre vers cet esthétisme aussi bien dans le milieu de la danse comme chez Thomas Lebrun ou au Ballet de Marseille, que chez des artistes plasticiens comme Christopher Bauder ou encore Tony Regazzoni.



Rone X (La) Horde, *Room with a view*, spectacle avec les danseurs du Ballet de Marseille, Paris, Création 2020



Thomas Lebrun, *Trois décennies d'amour cerné*, Spectacle, Centre Chorégraphie National de Tours, Création 2013



Tony Regazzoni, *Ultimo Impero #1*, tonner et peinture sur bois stratifié, 2021

La récupération est un acte qui peut avoir plusieurs significations. Elle permet de témoigner de son environnement ou d'un environnement défunt, et peut ainsi s'inscrire dans une démarche de revalorisation en donnant une seconde vie aux objets du quotidien, même si la portée politique et sociale qui découle de la récupération n'est pas inhérente à l'œuvre. L'acte de récupération peut être, aussi, recherché à des fins purement esthétiques. En effet, un travail sur la matérialité peut apparaître avec les objets provenant de la récupération, où ce sont les caractéristiques physiques des supports qui entrent en jeu et qui servent de sujet.

Au commencement de mes recherches artistiques et par les premières collectes d'objets que je vais réaliser, c'est la volonté de témoigner du présent qui anime mon travail. D'une manière logique également, inscrire mes recherches dans une démarche de revalorisation m'a semblé plus cohérent envers le thème étudié dans mes travaux qui s'articulait autour du mouvement *underground* de la techno.

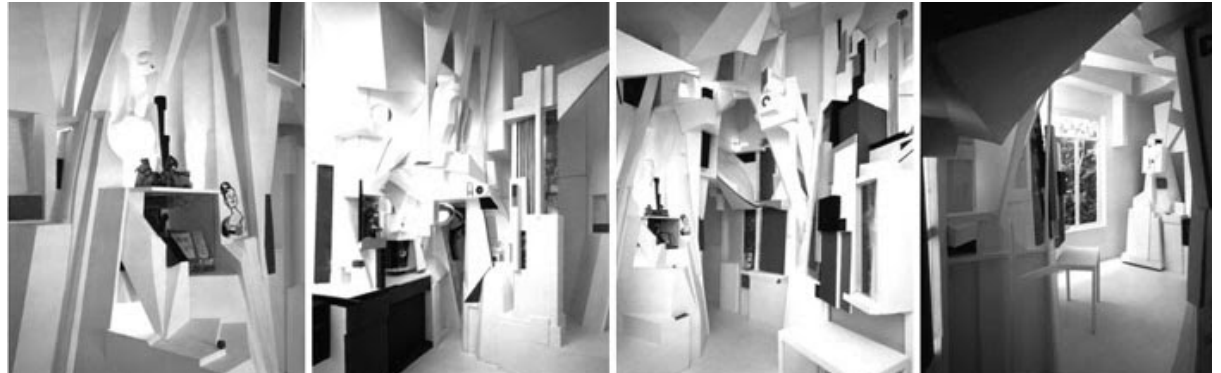
En effet, et comme nous l'avons rapidement évoqué précédemment, des valeurs tels que l'anti consumérisme et l'anticapitalisme sont évoquées et recherchées dans les milieux alternatifs de la musique électronique. En utilisant des matériaux provenant de la récupération, les valeurs de la techno sont portées, et un témoignage apparaît quant à notre mode de vie. Aujourd'hui, nous faisons face à un consumérisme dysfonctionnel, et la production d'artefacts ne cesse de croître. Comme une illustration de ce mode de production, il suffit de marcher dans les rues des villes. En une semaine, j'ai pu récolter des ordinateurs, deux imprimantes, des plaques de PVC, des tubes luminescents, ou bien encore de l'aluminium, du verre... Que ces éléments soient à même la rue, ou récolter auprès d'entreprises qui cherchent à s'en débarrasser, on peut y voir concrètement les effets de la surproduction.

« Voici un homme chargé de ramasser les débris d'une journée de capitale. Tout ce que la grande cité a rejeté, tout ce qu'elle a perdu, tout ce qu'elle a dédaigné, tout ce qu'elle a brisé, il le catalogue, il le collectionne. Il compulse les archives de la débauche, le capharnaüm des rebus. Il fait un triage, un choix intelligent ; il ramasse, comme un avare son trésor, les ordures qui, remâchées par la divinité de l'Industrie, deviendront des objets d'utilité ou de jouissance¹».

1 Charles Baudelaire, Les Paradis artificiels, Paris, Folio, Coll. « Folio classique », 2020, p. 82-83

En tant qu'artiste, récupérer tous ces objets représente une source intéressante de supports à travailler. Leur collecte va permettre de créer une bibliothèque d'objets et de matériaux, enfin ce sont les objets eux-mêmes qui vont se positionner comme source d'inspiration.

En fait, la récupération et l'utilisation du déchet dans l'art ne date pas d'aujourd'hui. Avec les avant-gardes par exemple, les rebus de la société sont déjà utilisés pour questionner et casser les codes de la création classique. Différentes utilisations du déchet apparaissent alors : on peut évoquer par exemple Kurt Schwitters, qui utilise les débris de la société pour amener sa réalité dans le monde de l'art. On peut le voir dans son *Merzbrau*, où il récupère et incorpore différents matériaux et déchets qui vont se greffer à l'architecture de sa maison. Plus tard, ce sont les Nouveaux Réalistes qui vont participer à un « recyclage poétique du réel urbain, industriel, publicitaire¹», et qui vont démocratiser l'utilisation du déchet dans l'art.



Kurt Schwitters, *Merzbrau*, *La capitale de la misère érotique*, Hanovre, début de la construction en 1922 puis destruction par la guerre en 1943

1 Pierre Restany, 60/90, Trente ans de Nouveau Réalisme, Paris, Edition La Différence, 1990, p.76

Dorénavant, l'acte de récupération est devenu presque banal dans le monde de l'art, mais avec une étiquette « verte » qui colle désormais à l'identité du déchet, bien que n'étant pourtant pas systématique.

En effet, un intérêt qui peut apparaître quant à l'utilisation de matériaux de récupération autre que le témoignage sur l'environnement et sur la réalité de l'artiste peut être le travail sur la matérialité. Comme on peut le voir dans *Circonvolution* notamment, c'est la réflexion de la lumière sur les parois d'aluminium qui donnent du sens à la production. Comme l'a relaté Tatline et les constructivistes russes, du rapport entre le support et sa matérialité va naître la « culture des matériaux ». On assiste ainsi dans la deuxième moitié du 20ème siècle à la production d'installations dont les supports s'orientent vers un style industriel, et où les caractéristiques physiques des matériaux sont travaillées dans le but de considérer le matériau « pour lui-même ».

« C'est le matériau qui dicte à l'artiste la forme et non l'inverse. Le bois, le verre, le fer etc..., déterminent des constructions différentes. Par conséquent, le matériau détermine l'organisation constructive de l'objet ¹».

1 Nicolai Taraboukine, Pour une théorie de la peinture, Paris, Editions Champs Libre, 1972

Aujourd'hui, l'utilisation du déchet est polysémique : celui-ci peut être utilisé comme un témoin, comme un matériau aux caractéristiques physiques intéressantes, ou bien comme un sujet en phase avec les grands enjeux contemporains. Le déchet représente un vaste sujet d'expérimentation qui va évoluer au fur et à mesure de mes travaux.

LUMIERE

Pour s'ancrer, une fois de plus, dans l'esthétique développée par le milieu de la techno, utiliser et travailler la lumière va représenter une autre notion qui va lier mes travaux à cette esthétique.

En effet, comme nous l'avons déjà brièvement évoqué, la lumière va être un élément clé des soirées électro. En parallèle au son, c'est le *show light* qui va immerger le public dans une expérience sensorielle. Toujours inspirée par cet univers envoutant, c'est par intérêt et fascination que j'ai commencé à travailler sur la lumière et ses caractéristiques dans mes installations.



Maxime Marie, *Show light* réalisé pour la soirée événement *En attendant Nordik*, Caën, 2020

© Grégory Forestier

Depuis toujours, la lumière fascine. Au départ représentée à travers la peinture par exemple, la lumière est devenue au fil du temps un sujet et un matériau. Considérée depuis les années 60 comme un médium à part entière, on peut voir que la lumière et le travail plastique autour de celle-ci a parcouru une réelle évolution à travers le temps. En fait, depuis l'apparition de l'électricité, de nouveaux défis sont apparus. En permettant de modifier l'espace visible, de nombreux artistes se sont emparés de la lumière pour créer un espace nouveau. En travaillant sur les caractéristiques physiques même de celle-ci, où en l'utilisant pour mettre en avant d'autres éléments, la lumière se positionne alors comme un nouvel outil et un nouveau sujet dans l'art contemporain.

Aujourd'hui, les recherches et les avancées technologiques ne font que croître. Pour la lumière, cela induit de nouvelles possibilités de travail. En fait, la lumière est de plus en plus présente dans nos vies. Auparavant avec l'accumulation des enseignes lumineuses en ville, ou bien aujourd'hui avec la lumière bleue des téléphones, des ordinateurs ou des écrans, la lumière représente un élément du quotidien qui est entré dans l'arsenal des matériaux dont disposent les artistes.

Une performance d'Atsuko Tanaka, artiste appartenant au mouvement japonais *gutai*, constitue une référence d'œuvre qui, en utilisant la lumière, cherche à transmettre un message quant au danger de l'évolution technologique.

Dans sa performance intitulée le *Denkifuku*, soit le mot traduisant un concept qui n'est pas nommé en France : « le paysage de nuit lumineux, où se reflètent les lumières de la ville », Tanaka se présentait revêtue d'une robe électrique et lumineuse de soixante-cinq kilo. L'artiste pesant elle-même moins de cinquante kilo, elle se tient immobile, le regard fixe. En plus de mettre en lumière l'avènement des technologies de son époque, le corps frêle de l'artiste s'oppose au poids du costume, et évoque aussi les dangers d'électricité. En fait, son corps semble entre la vie et la mort, à moitié dieu absolu, avec la puissance de la lumière autour d'elle, et à moitié victime écrasée du poids de celle-ci.

Cette performance audacieuse va choquer les spectateurs de l'époque, surtout après la guerre et les bombes : la femme artiste est exposée sous

les lumières psychédéliques au regard d'autrui, et assimile son corps à un sacrifice aux nouvelles technologies.

Ici, la lumière est utilisée pour mettre en avant des possibles dangers qui apparaissent avec l'évolution technologique, et un parallèle avec la société contemporaine ne peut qu'être émis : aujourd'hui et plus encore que jamais, la technologie évolue de manière exponentielle, et comme dans toutes évolutions, de nouveaux dangers ou du moins de nouveaux enjeux sont à prévoir.

Atsuko Tanaka, *Denkifuku*, Ampoules de couleur, linolites vernis en 8 teintes, feutre, câble électrique, métal, bois peint, boîtier électrique, 165 x 90 x 90 cm Poids : 65 kg, présentée par l'artiste en 1957 à Osaka puis achetée par le Centre Pompidou en 2006



Dans ma pratique artistique, la volonté de témoigner de notre environnement va apparaître de plus en plus régulièrement. Dans la performance que j'ai intitulée *No one can stop them now*, inspirée d'un titre de Bob Marley, une critique apparaît quant au mode de consommation contemporain. En reprenant par exemple l'utilisation du corps et de la lumière comme éléments permettant de mettre en avant une critique, on peut aussi apercevoir un lien avec la performance de Tanaka.

Cette performance débute dans un espace vierge de toute installation préalable. Une personne apparaît, et se dirige vers le centre de la pièce. Dissimulés dans ses habits, deux néons vont être sortis des jambes de son pantalon, puis installés au sol. D'une des poches, va être sortie une enceinte portable, diffusant la musique *Real Situation*¹, de Bob Marley.

Ensuite, des dizaines de mètres carré de bâche plastique transparente vont être sorties des autres poches des vêtements et déroulées au sol, sur les tubes lumineux, formant un amas de plastique transparent laissant passer la lumière des néons. La quantité de plastique déployée, contenue uniquement dans des poches, surprend par son volume. Le geste de déroulement du plastique soutient une impression de surplus, d'infini.

A la fin de la performance, une grosse quantité de plastique s'est accumulée au sol, traversée de couleurs acidulées et en mouvement.

Ici, la critique émise est accentuée par le geste presque anodin du performeur qui sort quelque chose de sa poche. Mais l'accumulation représente une satire de notre mode de vie et la lumière en est l'élément révélateur et permet de mettre en avant ce spectacle dramatique. Il faut savoir qu'en moins de cent ans, l'homme a créé plus de pollution qu'il n'y en a jamais eu auparavant. Par le système en place, l'humanité court à sa perte mais contemple ce désastre, passivement. En accumulant les bâches de plastiques par le geste de déroulement, notre mode de consommation est illustré de manière symbolique.

La musique utilisée, *Real Situation*, de Bob Marley, a aussi été choisie pour appuyer la critique émise. Le reggae, style réputé pour ses sonorités joyeuses et calmes, transmet parfois un message bien plus sombre si on prête attention à ses paroles. Dans ce titre, Bob Marley critique les détenants du pouvoir et leurs attitudes, et affirme qu'il n'y a plus de solution possible si on continue à emprunter le mode de vie inculqué par les gouvernements. La phrase « No one can stop them now » résume la performance : nous sommes dans une impasse, et nous y irons jusqu'au bout, jusqu'à notre propre destruction.

1 Bob Marley and the Wailers, *Real Situation*, album *Uprising*, Kingston, 1980



A travers les diverses productions évoquées ou présentées dans ce chapitre, allant de la conception de décors et de scénographies jusqu'à la création de performance en passant par la production d'installations, nous avons pu remarquer qu'une forme d'esthétisme développé par le mouvement techno apparaît, et que différentes problématiques en découlent. En me rendant dans des événements technos, et plus particulièrement dans les *free parties*, j'ai d'abord trouvé un lieu de refuge où de nouvelles possibilités sont apparues.

D'un point de vue plastique, c'est par l'acte de récupération ou par le travail de la lumière qu'une manière de créer assimilable à la démarche de création à l'œuvre dans le mouvement techno est apparue. Cela a débouché sur la recherche de créations et de productions d'expériences immersives et sensorielles.

Au-delà des matériaux ou médium utilisés, les sujets abordés dans ces productions soutiennent des problématiques soulevées par le milieu de la techno underground.

En se rendant à ces événements, une expérience de catharsis est devenue une source d'inspiration. Celle-ci m'a permis de me projeter dans un mode de vie alternatif, voir même anarchique. En s'inspirant des valeurs et du mode de vie instauré dans ces événements, j'ai cherché à transmettre à travers mes différentes productions des idéaux politiques et sociaux, afin de donner à voir une utopie et à transmettre ou faire entrevoir les signes d'espoir au sein de notre société.

A travers mes créations, on trouve finalement l'envie de témoigner du présent, pour donner à voir notre mode de vie tout en mettant en avant des remarques ou critiques quant à l'évolution de celui-ci.

En tant que témoin de notre contemporanéité, parvenir à s'adapter à l'évolution technologique en cours relève d'un réel défi. Cependant le chemin tracé par la musique techno me semble montrer un parallèle dans lequel cette évolution me semble apparaître.

Aujourd'hui, la société est encore plus « technologique » que dans les années 70. Illustrant à ses débuts la volonté de trouver une nouvelle harmonie entre l'homme et la machine, et ce par la musique, on peut cependant remarquer que dorénavant, la musique techno est de plus en plus rapide. On trouve par exemple des morceaux dont le tempo peut al-

ler à plus de 200 bpm (battements par minute), tandis que les premiers morceaux fondateurs de la techno oscillent autour de 125. De la même manière, tout est plus rapide dans la société actuelle.

« La musique est prophétique : ses pratiques et son organisation économiques sont en avance sur le reste de la société car elles explorent, beaucoup plus vite que le peut la réalité matérielle, l'ensemble des possibles selon un code donné. La musique donne à entendre ce monde nouveau qui se révélera peu à peu sous nos yeux¹»

1 Jacques Attali, *Bruits*, Paris, PUF, 1977 et Paris, Fayard, 2001

En fait, créer des productions qui se lient au mouvement techno par l'esthétisme qui y est déployé ou par le message porté représente une volonté de comprendre le présent. Dans une société en pleine mutation, la techno se positionne comme un mouvement en phase avec l'évolution technologique en cours.

Créer dans ce milieu me permet de questionner le présent et de, peut être, y trouver une place.

CHAPITRE 2

LA TECHNOLOGIE

Dans la danse et le spectacle vivant, la technologie est devenue un élément de plus en plus constitutif de ces pratiques. Lors des spectacles de danse par exemple, toute une équipe de techniciens travaillent en collaboration avec les danseurs, le chorégraphe et son équipe, afin de participer à la réalisation de la mise en scène. Pour l'organisation de festivals de musique électronique également, les *djs* jouent leurs sets pendant que des spécialistes dans divers domaines comme celui du son, de la lumière, ou encore de la vidéo, dirigent les infrastructures nécessaires au bon déroulement de l'événement.

Dans ces milieux où les techniques qui permettent la création de contenu artistique sont très variées, le numérique et les nouvelles technologies ont permis d'introduire un nouveau champ de possible. En effet, l'évolution du numérique dans la vie quotidienne tout comme dans l'art est en expansion depuis plusieurs décennies, et on parle même aujourd'hui d'une quatrième révolution industrielle qui concernerait le traitement de l'information et l'interconnectivité.

Pour un artiste, s'ancrer dans l'évolution technique de son époque amène à de nouvelles possibilités de création et également à de nouveaux enjeux. Comme l'a explicité Walter Benjamin dans *L'œuvre d'art à l'époque de la reproductibilité technique*¹, les nouveaux moyens techniques d'une époque modifient la production ainsi que la réception et le statut de l'œuvre. Dans l'exemple de la photographie et du cinéma, deux techniques apparues pendant la deuxième révolution industrielle ont permis une certaine démocratisation de l'œuvre d'art en autorisant que celle-ci s'adresse désormais à un public de masse. En introduisant aussi la notion de divertissement, Benjamin explique le déplacement auquel on peut assister de la valeur culturelle de l'œuvre à une valeur d'exposition. On assiste ainsi à une nouvelle manière de produire les œuvres et à une nouvelle réception de celles-ci. Cependant, comme dans toutes avancées, des revers néfastes peuvent aussi apparaître. L'utilisation de l'art à des buts de propagandes totalitaires de domination, promouvant par exemple la guerre, sont ce que Benjamin appelle « l'esthétisation de la politique » ou bien la « politisation de l'art ».

Pour revenir à la période contemporaine, on peut comprendre par analogie que le développement du numérique a déjà commencé à métamorphoser notre société et ses créations artistiques. Nous allons ainsi devoir évoquer comment aujourd'hui, de nouveaux paramètres apparaissent et permettent d'engager de nouvelles notions dans la création, mais également quels enjeux et contraintes peuvent subvenir avec l'utilisation de ces technologies. Dans une société qui semble faire face à un paradoxe entre expansion technologique et limites environnementales, nous allons aussi étudier comment l'artiste peut jouer un rôle de médiateur, à la fois témoin et critique.

1 Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, Petite collection, 2011

MAPPING VIDEO

Comme nous l'avons abordé dans la première partie de ce mémoire, c'est d'abord par le spectacle vivant et notamment par la participation à la production d'événements techno que va naître ma pratique, en s'inspirant de l'esthétique, des matériaux, et des techniques utilisés dans ce milieu. Dans la continuité de cet esprit, c'est la technique du *mapping vidéo* qui va retenir mon attention.

Technique le plus souvent utilisée lors de *free parties* par des artistes-techniciens de *v-jing* (ou *video-jiing*) afin de mettre en mouvement les murs d'enceintes, le mapping permet de créer un univers visuel mouvant connecté au son. Bien maîtrisée, cette technique permet d'introduire une impression de profondeur dans les zones de projection et modifie la perception de l'espace.



Photographie de la scène principale du *Modem Festival*, avec un *mapping* réalisé par le collectif *The Hybrid Project*, Prismsilje, 2017

Utiliser le mapping vidéo dans des installations m'est alors apparu comme une manière de réinterpréter l'utilisation de cette technique, pour la détourner de son application la plus commune, qui est celle de la production de visuels projetés sur de grandes surfaces architecturales, comme la scène d'un festival ou bien la façade d'une cathédrale.

Un terrain de recherche abondant de nouvelles questions est alors apparu: comment adapter cette technique à la création d'installations artistiques ? A partir de quels paramètres le mapping peut-il opérer pour permettre de faire advenir de la nouveauté ?

En fait, utiliser le *mapping* m'a permis de toucher à un nouvel outil de création, tout en comprenant un peu mieux comment les nouvelles technologies s'immiscent dans le monde de l'art et pourquoi.

D'abord, il faut savoir que le mot *mapping* provient du verbe anglais *to map*, soit « cartographier », et est défini par *Le Larousse* comme une « technique qui consiste à projeter à grande échelle des éléments visuels (images, vidéos, jeux de lumière, rayons laser, etc.) sur une surface en relief¹ ». Grâce à un vidéo projecteur, connecté à un ordinateur via une interface spécialisée, il est possible de sélectionner une zone en trois dimensions et d'y projeter des vidéos. Ce procédé permet de choisir les éléments à mettre en lumière, en pouvant régler tous les paramètres (couleurs, mouvements, tailles, transparences...) et permet également de travailler sur la notion d'espace d'une manière jamais vu auparavant.

Michel Serres, philosophe et historien des sciences, évoque le bouleversement induit par le numérique sur l'espace dans sa conférence intitulée « Les nouvelles technologies : révolution culturelle et cognitive² ».

1 Dictionnaire en ligne Le Larousse

URL : https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/mapping_vid%C3%A9o/188365

Consulté le 04/01/2022

2 Michel Serres, *Les nouvelles technologies : révolution culturelle et cognitive*, conférence présentée lors du 40ème anniversaire de l'INRIA, Lille Grand Palais, 11 décembre 2007

URL de la vidéo de la conférence : https://www.youtube.com/watch?v=ZCB-B0QEmT5g&ab_channel=IMovedtoDiaspora

Pour Serres, le numérique agit comme l'élément déclencheur d'une révolution, comme ont pu l'être l'écriture au premier millénaire avant Jésus-Christ et l'imprimerie au 15ème siècle. En modifiant le rapport du support au message, ces deux innovations ont métamorphosé la manière de stocker, de traiter, d'émettre et de recevoir une information et ces faits ont été à l'origine de deux révolutions majeures. Aujourd'hui on peut aborder la révolution numérique avec la même analogie : en modifiant totalement le rapport support / message, le numérique entraîne un renouveau conceptuel totalement amplifié par la mondialisation, et ayant des répercussions dans les domaines de l'utilisation de la monnaie, du commerce, des sciences, de la pédagogie et de la religion. Mais ce qui est encore plus bouleversant que les précédentes révolutions, c'est que le numérique touche aujourd'hui à un nouvel « espace », qui est impalpable et virtuel.

Pour revenir au mapping, c'est en fait ce nouveau travail sur l'espace, rendu possible grâce aux nouvelles technologies, qui m'intéresse. En utilisant le numérique dans mes installations, je cherche à proposer des situations qui n'auraient pu exister auparavant, et c'est cette volonté de proposer de la nouveauté et de bouleverser la perception habituelle du public que je recherche.

L'installation que j'ai intitulée *Losange* est la première pièce dans laquelle j'ai intégré du mapping vidéo. Celle-ci se positionne comme une œuvre « test » en continuité avec mes travaux plastiques précédents par l'acte de récupération et le travail sur la lumière, mais en intégrant cette fois-ci une technologie numérique.

Cette installation a été présentée dans deux cadres différents. Tout d'abord, c'est au sein du Centre Saint Charles où a eu lieu une première présentation du *Losange*, puis ensuite lors d'une exposition collective, au Centre Culturel de Malakoff, mêlant musique électronique et installations artistiques où je l'ai présentée dans une nouvelle version.

La base de cette installation est composée de seize tubes d'aluminium accrochés à une paroi et en forme de losange. Quatre néons dont la lumière se reflète sur les surfaces des tubes d'aluminium encadrent la forme géométrique. Au centre des seize tubes d'aluminium, j'ai projeté de la vidéo grâce à la technique du mapping. En dessinant à partir d'un logiciel les cercles de projection puis en sélectionnant pour chaque cercle les effets à projeter, j'ai pu travailler sur des zones précises et créer une dynamique de mouvement et une impression de profondeur aux centres de ces cercles. La spécificité et aussi la relative nouveauté de cette installation réside dans la possibilité de choisir et de définir un espace de projection et de l'adapter à un but artistique précis. Ici, différents effets vidéo au mouvement géométrique vont être projetés dans des couleurs acides, rappelant la lumière diffusée par les néons. En fait, la lumière survient dans cette installation sous trois formes. D'abord, celle des néons est reflétée sur les parois extérieures des tubes d'aluminium. Ensuite, la projection fait naître de la lumière à l'intérieur des cercles formés par les gaines d'aluminium. Et enfin, la lumière des formes projetées par le mapping se reflète elle-même dans la paroi interne des gaines d'aluminium. L'utilisation du mapping dans cette installation, présentée en 2019, se positionnait dans un mouvement de grande nouveauté pour un public qui était alors exclu de l'apport de la vidéo.

En effet, on constate alors que l'évolution des technologies numérique est en totale expansion, et encore plus ces dix dernières années depuis l'apparition de la quatrième révolution industrielle. On évoque par exemple 356% d'augmentation dans l'innovation liée à cette révolution.

Photographies d'archives du *Losange*, Aluminium, néons, mapping vidéo et plastique pour la deuxième version, Centre Saint Charles puis Centre culturel de Malakoff



Aujourd'hui, le mapping vidéo est une technique qui commence à se démocratiser. Auparavant exploitée par des techniciens, c'est majoritairement dans la scénographie que cette technique était utilisée. Actuellement, des amateurs en recherche d'effets nouveaux commencent à s'approprier les logiciels de mapping, même si c'est encore aujourd'hui le plus souvent et pour la plupart dans des projets artistiques complexes nécessitant une collaboration entre artistes et techniciens que sont produites et réalisées les œuvres qui demandent une telle technicité pour assurer leur bonne réalisation.

Pour ma part, utiliser le mapping vidéo m'a permis de travailler la lumière sous une nouvelle forme. Par le mouvement et les effets d'optiques créés, une nouvelle dimension a pu ainsi apparaître dans mes travaux, tout comme une nouvelle manière de penser la création. Certaines contraintes apparaissent également, comme le prix assez élevé concernant l'achat de logiciels et l'acquisition des matériels de projection, mais encore la modification de l'espace de présentation, la notion de live, ou encore la pérennité de l'œuvre.

PARAMETRES DU NUMERIQUE

Afin de comprendre encore plus précisément ce qu'a apporté et modifié le numérique dans la création, nous allons nous pencher sur les différents paramètres sur lesquels le numérique a eu un impact. En permettant la création d'expériences esthétiques nouvelles ainsi qu'une collaboration et une hybridation des savoirs, le numérique va mener à une nouvelle conception et réception de l'œuvre.

Aujourd'hui, le numérique a métamorphosé notre société dans tous ses aspects et tout autant dans le domaine de la création artistique. La dénomination même des œuvres contenant ou empruntant une technologie numérique est d'ailleurs floue, sans doute par la multiplicité de formes et d'utilisations que le numérique peut avoir.

Pour comprendre les paramètres qui vont être modifiés par le numérique, nous allons reprendre l'analyse de Lev Manovich, présentée dans son livre intitulé *Le langage des nouveaux médias*¹.

D'après Manovich, les paramètres induits par le numérique, et donc inexistant auparavant dans l'histoire et dans l'art, seraient le travail sur la *numérisation*, la *modularité*, l'*automatisation*, la *variabilité*, et le *transcodage*.

A l'inverse de l'analogique, le numérique permet de faire varier indéfiniment une donnée, de la transformer et de la retravailler. Avec la *numérisation*, les artistes peuvent enregistrer une source, et la rendre numérique, pour ensuite la modifier indéfiniment. Il va être possible, par exemple, de capturer une image réelle, comme un paysage, qui sera ensuite traduit par l'échantillonnage en pixels, et qui deviendra modifiable grâce à un ordinateur.

Avec la *modularité*, cette image numérique pourra être retravaillée avec des paramètres agissant sur la teinte, ou la distorsion par exemple.

L'*automatisation*, elle, permet d'assigner une tâche à l'ordinateur, en donnant un ordre qui sera applicable à l'image et que l'homme, sans ces techniques, ne pourrait produire. On peut ainsi parler de *deep learning*.

1 Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel, 2001

La *variabilité* permet quant à elle de passer d'une interface à l'autre, en travaillant par exemple sur une œuvre visible depuis un téléphone portable, ou bien d'un écran d'ordinateur.

Et enfin, le *transcodage* permet l'adaptabilité d'un principe à son précédent. Pour illustration, une vidéo de haute qualité, peut être travaillée telle quelle mais sera présentée en ligne dans une qualité moindre, de manière à être lisible et exécutable par tous les ordinateurs ou *smartphones*.

Tous ces principes forment les paramètres du numériques, et permettent ainsi de travailler à partir de sources diverses et d'une manière jamais explorée auparavant. En rendant possibles ces modifications, le numérique représente un nouveau potentiel pour la création artistique.

Ainsi, les arts numériques rassemblent et représentent les arts dont l'approche et la traduction technique se définissent et/ou se déploient par une création artistique acceptant totalement ou reprenant en partie les outils numériques, et dont la présentation et la finalité sont à prendre en compte pour l'essence même de leur support et de leur esthétique.

COLLABORATION, PARTICIPATION, INTERACTION, IMMERSION

Afin de parvenir à utiliser le numérique dans tous les développements qu'il permet, la collaboration entre un artiste et un technicien va devenir de plus en plus courante. A l'encontre du statut d'artiste « génie et omniscient » comme il a pu l'être dans la période dite classique de l'art, on assiste aujourd'hui à une grande hybridation des savoirs. Dans la branche du mapping vidéo par exemple, c'est le travail joint entre l'artiste et le technicien, l'informaticien ou l'ingénieur qui va permettre de faire naître l'œuvre. Prenons par exemple la création de Mourad Merzouki. Dans son spectacle de danse intitulé *Pixel*¹, le chorégraphe a collaboré avec le duo d'artistes-ingénieurs Adrien M. et Claire B. Dans cette pièce, les mouvements des danseurs rentrent en écho avec une vidéo interactive qui est traitée en temps réel. Lors des représentations, les onze danseurs de la pièce entrent en scène, tandis qu'une technicienne, installée dans la régie, pilote une tablette numérique grâce à laquelle elle édite la vidéo en direct, en parallèle des mouvements des danseurs.



Photographie du spectacle
Pixel de Mourad Merzouki

1 Mourad Merzouki, *Pixel*, spectacle pour onze danseurs et circassiens, CCN de Créteil et du Val-de-Marne, Création 2014

Toujours grâce au travail de collaboration entre un artiste et un technicien, on peut aussi citer la notion de génération, qui apparaît dans l'art et se développe de plus en plus aujourd'hui. En fait, la génération correspond à la mise en place d'algorithmes, qui permettent de faire évoluer une œuvre de façon autonome. Dans *Fractal Flowers* de Miguel Chevalier, les spectateurs se trouvent placés devant une installation de réalité virtuelle générative et autonome, créée grâce à la collaboration de l'artiste avec Cyrille Henry, lui-même artiste et développeur informatique. Dans cette installation, une tapisserie de laine et de soie sert de support à la projection d'un univers végétal numérique, évoluant à l'infini. Des fleurs naissent aléatoirement, évoluent et meurent.



Miguel Chevalier, *Fractal Flowers*, ordinateur portable, vidéoprojecteurs, caméra infra-rouge, 10 x 4 m, Musée d'art moderne de Céret, 2014

Grâce à tous ces paramètres avec lesquels il est dorénavant possible de jouer grâce au numérique, plus de sens peuvent être touchés chez le public, et le fait de pouvoir produire une œuvre qui soit en mouvement, interactive, ou encore dynamique ou générative, métamorphose la relation œuvre-spectateur où l'appréhension peut devenir appropriative et non plus passive.

Dans l'installation que j'ai intitulée *Ciel artificiel*, le mapping réalisé sur des éléments en volume va permettre de proposer au public une expérience d'immersion dans laquelle le corps prend place dans l'œuvre.

Ici, les spectateurs entrent dans une pièce sombre et rectangulaire, où ils sont invités à s'allonger sur des tapis colorés disposés au sol. Des bâches transparentes sont fixées à 1,50mètre de hauteur, recouvrant tout l'espace au dessus du regard du spectateur allongé. Deux vidéoprojecteurs sont installés au sol, et diffuse de la lumière colorée, mouvante et hypnotique grâce à la technique du mapping. Une bande sonore psychédélique est diffusée dans la pièce, comme pour accompagner le public dans un voyage visuel et sonore.

Dans cette installation, la lumière permet un voyage spirituel. Utilisée pour stimuler l'imagination et se laisser aller à la contemplation, une expérience immersive et apaisante est proposée au spectateur. Par là, j'ai voulu proposer un moment de détente et de relaxation, et utiliser la création artistique comme un moyen permettant aux spectateurs de lâcher-prise pour un instant. Comme quand l'écoute d'une musique peut faire voyager par l'esprit, c'est ici la lumière et ses couleurs qui cherchent à transporter le public dans un moment méditatif.

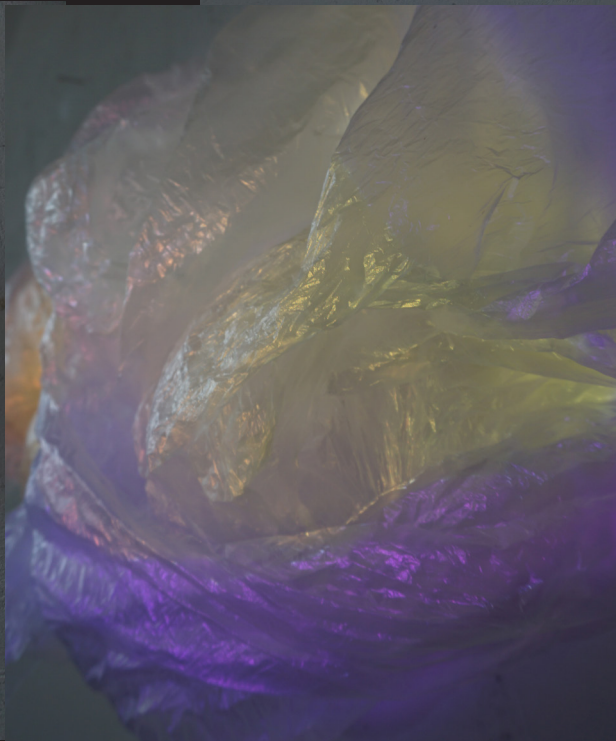
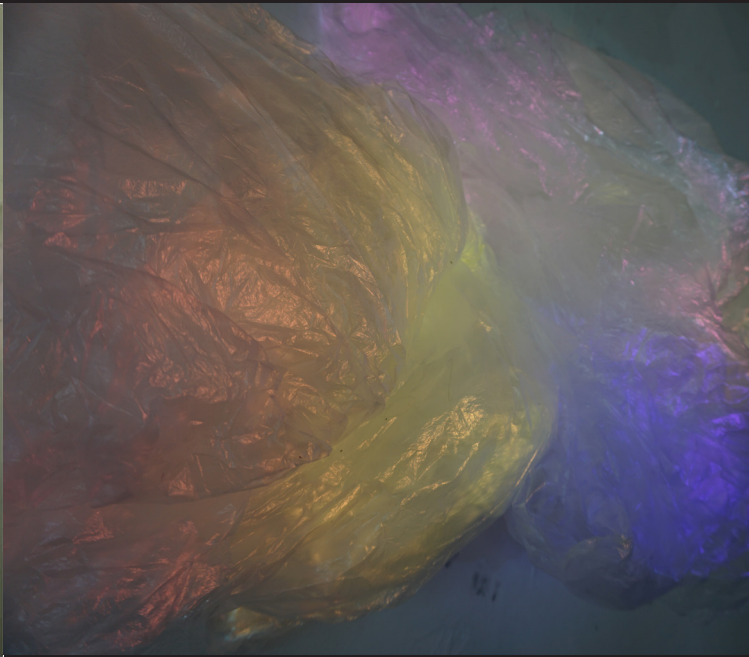
Dans cette installation, le corps du public est engagé. En fait, permettre aux spectateurs de participer à l'œuvre est une notion qui m'intéresse. On peut sans doute y voir une forme de continuité avec la danse, en effet l'implication du corps dans l'espace et la conscience de ses mouvements sont des éléments que je souhaite proposer au public. Cela dans le but de lui permettre de sortir de sa zone de confort et de prendre conscience de son corps, je cherche à faire travailler les différents sens afin de proposer un moment d'expérience.

Le terme «expérience» peut être compris comme l'a entendu Dewey dans *Art as experience*¹. Selon lui, nous vivons chaque jour des expériences, qui peuvent être banales, ordinaires ou étonnantes. L'expérience esthétique, quant à elle, peut subvenir dans tous les champs, mais procure une émotion, et renvoie à une valeur. En prenant l'exemple d'un feu de cheminée, Dewey explique : le fait d'attiser le feu peut être une action banale, mais la contemplation des braises rougeoyantes peut fasciner le spectateur, ne pas le laisser indifférent et même lui offrir le point de départ à l'imagination.

Avec les installations que je propose, je cherche aussi à provoquer un sentiment, à induire une appréhension de l'objet et des couleurs qui renverrait le spectateur à un état réflexif et imaginaire.

1 John Dewey, *L'art comme expérience*, Malesherbes, Gallimard, Coll. « Folio Essais », 2019

Page suivante:
Photographies de *Ciel artificiel* et de différents tests de mapping sur plastique



Une installation participative et immersive réalisée par Otto Piene, artiste du courant de l'*expanded cinema*, est une œuvre qui entre en écho au travail que je viens d'évoquer, et où la technique utilisée peut aussi se positionner comme l'ancêtre du mapping.

En utilisant un dispositif de projection de diapositives colorées et le passage d'une bande sonore rhapsodique, Piene a cherché à transmettre une expérience sensorielle aux spectateurs. En s'intéressant à la spiritualité et aux énergies, ce sont par des jeux de lumière et de mouvement et par la psalmodie des mots « *the sun, the sun, the sun* » que naît une expérience hypnotique. En plus de la recherche d'un voyage spirituel, Piene, en utilisant la propagation de la lumière, dénonce aussi le danger de la technique : à la fin du 20ème siècle, et après les épisodes traumatiques de la guerre, la technique représente une avancée ambivalente. D'un côté, il l'utilise dans son installation pour stimuler l'imagination et créer une expérience esthétique mais de l'autre, il prévient que son utilisation peut aussi être destructrice.



Otto Piene, *The proliferation of the sun*, performance multimédia, Black Gate Theater of New York, 1967

CONTRAINTES : ESPACE DE PRESENTATION, PRIX ET SAUVEGARDE

Comme dans toute avancée, des contraintes et de nouveaux enjeux sont aussi à prévoir. On peut documenter ce phénomène par tous les types d'avancées techniques qui sont apparues dans notre civilisation. Avec l'apparition de l'imprimerie par exemple, des réfractaires ont affirmé la perte de mémoire et d'authenticité qui allait subvenir avec cette technique de reproduction. Aujourd'hui aussi, le progrès de la technologie est un sujet qui mène à de nouvelles contraintes et problématiques. Que ce soit les contraintes spécifiques à la technique du mapping, ou celles qui interviennent dans le spectre plus large de l'art numérique, nous allons nous intéresser dans cette partie aux difficultés auxquelles nous pouvons faire face avec l'utilisation de la technologie dans la création artistique.

Tout d'abord, c'est le nouvel espace nécessaire à la présentation d'une œuvre qui a pu se positionner comme un obstacle à la création, ainsi que le prix et l'accessibilité au matériel requis.

En effet, le « *white cube* » est le terme utilisé depuis les années 70 pour désigner l'espace d'exposition classique par excellence. On entend par ce terme la disposition d'un espace qui a la forme d'une grande enceinte aux murs blancs, d'où et dans lesquels l'œuvre peut être le mieux appréciée.

Avec les œuvres nécessitant de la vidéo-projection, c'est plutôt l'obscurité de la « *black box* » qui est recherchée. Cette contrainte représente une première entrave à la présentation d'art dit numérique.

Comme exemple concret, on peut évoquer le centre Saint Charles, qui a été le lieu d'étude et de recherche principal où s'est inscrit ma pratique. Dans ce centre, toutes les salles sont pourvues de grandes fenêtres, sans volets ni rideaux qui auraient pu permettre d'occulter la lumière extérieure. Les deux seuls espaces sans fenêtre sont deux salles très étroites de moins de dix mètres carré, ne permettant qu'un maigre recul. Dans ces conditions, il est difficile de pouvoir présenter un travail qui nécessiterait d'une part, de l'obscurité et d'autre part, de l'espace afin de projeter de la vidéo.

Pour pallier ce problème, il existe par exemple les vidéoprojecteurs à courte focale, qui permettraient de projeter à une très courte distance de l'écran. Mais ce genre de matériel, relativement onéreux, n'est pas accessible à tous et ne fait pas encore partie des équipements mis à disposition au sein des lieux de recherche et de création comme le centre Saint Charles. De la même manière, la majeure partie du matériel nécessaire et utilisé dans la création orientée vers les technologies numérique est coûteux, on peut y ajouter également le prix d'achat des interfaces de créations comme les logiciels par exemple, qui ne sont, pour la plupart, pas en *opensource*. La rapidité de l'évolution de ces techniques est aussi un élément qui ne permet pas aux institutions publiques de s'équiper constamment du matériel technologique dernier cri.

En fait, la nécessité d'espaces particuliers à la présentation d'art utilisant certaines techniques numériques ainsi que du matériel spécifique peut expliquer la mise à l'écart que l'on peut constater entre l'art contemporain et l'art dit numérique, même si l'on assiste tout de même à la recherche d'une certaine modernisation dans la plupart des institutions.

En fait, l'art numérique, à la fin du 20ème siècle notamment, n'était que très peu représenté dans les institutions muséales et c'est plutôt dans les festivals ou galeries spécialisées que l'on a pu commencer à découvrir cette forme d'art. C'est notamment par le festival *Ars Electronica*, créé à Linz en Autriche en 1979 et fêtant ses 43 ans aujourd'hui, que l'art numérique s'est démocratisé. Pour *Ars Electronica*, il a toujours été question de travailler le lien entre art, technologie et société. D'abord considéré comme un centre d'expérimentation à l'écart de l'art traditionnel, c'est aujourd'hui comme une référence mondiale qu'est considérée cette organisation. En tant que pionniers, les artistes et dirigeants de cette organisation avaient compris, dès ses premières utilisations, la place qu'occuperait le numérique dans la société. Hannes Leopoldseder, co-fondateur du festival dit que «Dès le départ, *Ars Electronica* était ouvert aux signaux du futur, ouvert aux expériences.» En fait, les représentants de ce centre avaient saisi l'impact que le numérique aurait sur notre société. Pour Andreas J. Hirsch, « il ne s'agissait pas d'euphorie naïve ou d'enthousiasme pour la technologie, mais plutôt d'une approche critique, d'un regard sur les effets sociaux de la technologie ». Il est vrai qu'aujourd'hui,

les prévisions d'*Ars Electronica* se sont confirmées et développées : dans la création artistique, le numérique représente bel et bien tout un nouvel univers à explorer, riche de possibilités créatives et toujours en expansion.



Photographie de Martin Hieslmair, du *Ars Electronica Center - Museum of the Future*, Linz

Cependant, toujours pour étudier les contraintes qui apparaissent parallèlement à ces avancées monumentales, c'est maintenant sur la question de la conservation et de la pérennité des œuvres que nous allons nous pencher.

Prenons l'exemple d'une installation que j'ai intitulée *Cyberplante*. Constituée d'une part d'éléments fixes servant de support à l'œuvre, et d'une autre part d'une projection en direct d'une vidéo éditée sur un logiciel de mapping, cette production, de même que toutes celles utilisant des technologies numériques, rencontre des contraintes de sauvegarde et d'adaptation au vue de l'évolution du matériel numérique et de son obsolescence.

Déjà, pour présenter l'œuvre, il faut lancer le logiciel *Heavy M*, sur lequel le mapping a été conçu. Ensuite, l'ordinateur doit être connecté à un vidéoprojecteur, qui va diffuser la vidéo créée sur le support. Afin de proposer cette installation, un dispositif plus lourd apparaît que celui rencontré avec une œuvre dite classique comme une toile ou une sculpture par exemple.

Au-delà de l'installation même du dispositif qui engage plusieurs appareils, l'adaptabilité de l'œuvre dans le temps est une problématique à laquelle il faut faire face dans l'art numérique. En effet, au-delà de la dégradation, c'est l'obsolescence technologique qui devient un élément à prendre en compte quant à la viabilité d'une œuvre. C'est d'ailleurs Emmanuel Guez, artiste, écrivain et philosophe, qui aborde cette notion de conservation d'une œuvre. Dans l'ouvrage *Architectures de mémoire*¹, on peut lire des résumés des onze articles qu'a écrits Emmanuel Guez sur le sujet. La question qui apparaît autour du comportement à adopter face à une œuvre qui ne « fonctionne plus » est assez intéressante. Selon Guez, il serait peut être préférable de ne pas chercher à transformer une œuvre pour la rendre viable dans le temps, mais plutôt d'accepter sa vulnérabilité et de « privilégier les matérialités de l'œuvre au risque de ne montrer qu'une œuvre 'morte' »².

Page suivante:

Cyberplante, Pot, terre, téléphone, scotch, vidéoprojecteur, ordinateur et mapping vidéo, 20 x 10 x 15 cm, Centre Saint Charles

1 Sous la direction de Jean Marie Dallet et Bertrand Gervais, *Architectures de mémoire*, Dijon, Les Presses du Réel, 2019

2 *Ibid.*, p.81



En allant dans ce sens, une remise en question apparaît quant à l'exposition et à la préservation d'une œuvre.

En effet, il est possible de « réactiver » une œuvre en retranscrivant son code dans une version technologique compatible, mais cet acte modifie la constitution de l'œuvre. Au contraire, continuer à exposer une œuvre qui ne « fonctionne plus » à cause de l'obsolescence des techniques ou logiciels nécessaires à la viabilité de celle-ci peut permettre de montrer une des fragilités qu'on peut déceler dans la technologie.

Dans *Cyberplante*, on aperçoit ainsi un écart entre la lourdeur du dispositif nécessaire à la production de l'installation et la vidéo projetée sur l'écran, qui représente la naissance d'une fleur. Ici, le dispositif technologique est imposant, et peut rappeler le poids et les contraintes de l'évolution de la technologie.

Aussi, la question d'adaptabilité de l'œuvre dans le temps ne peut trouver de solution ici. En effet, les compétences nécessaires à la transposition du dispositif sur d'autres supports et matériels restent rares et n'ayant pas transmis le code du projet numérique à quiconque, aucune forme de transposition de l'œuvre ne pourrait apparaître. Le regroupement « d'experts du numérique » qui pourraient travailler à la conservation d'œuvres utilisant ces techniques est d'ailleurs évoquée par Dominique Moulon. Il explique qu'il pourrait y avoir la nécessité d'avoir des experts des technologies autant qu'on peut avoir d'experts de restauration de vernis de toiles. Cependant, le numérique est encore à un stade embryonnaire de ces avancées, et la question de sauvegarde et d'adaptabilité est donc encore en phase d'exploration.

La question de la conservation de l'art numérique peut aussi faire écho à la sauvegarde de l'art de la performance ou du street art par exemple. On peut se demander s'il est préférable de chercher à conserver ces œuvres à tout prix quitte à les transformer où à les présenter sur différents supports, ou s'il faut laisser passer la trace du temps et l'oubli ou l'obsolescence ; afin de montrer la vulnérabilité et la notion d'éphémère que peut contenir une œuvre.

Un autre exemple de contrainte apparue avec le numérique porte sur la question des capacités de stockage des serveurs et des quantités de données produites. Aujourd'hui en effet, une panne de réseau pourrait engendrer un moment de grande détresse. Dans un système où la donnée numérique et son traitement deviennent inhérents au fonctionnement de la société, l'indisponibilité de certains réseaux pourraient avoir des répercussions néfastes pour l'ensemble de la planète. Au-delà du piratage et des attaques visant les réseaux, ce sont bien les catastrophes naturelles qui peuvent se révéler être des dangers immédiats, face aux nouveaux « palais de mémoire¹ » qui sont nées avec le numérique. En fait, un risque apparaît pour le cas de *datacenters* qui seraient situés dans des zones exposées à des risques tels que des ouragans, des tremblements de terre ou bien des inondations. On peut citer par exemple la catastrophe qui est survenue en 2021 pour l'entreprise de biotechnologie américaine *Initech*, où le passage d'un ouragan sur l'île qui hébergeait les deux *datacenters* des systèmes de l'entreprise a provoqué des destructions et des inondations des locaux et des serveurs.



Photographie d'un *datacenter*

Ces nouvelles contraintes de création, de présentation, et de conservation sont celles face auxquelles peuvent se retrouver les artistes de l'art numérique. Mais au-delà de ces entraves inhérentes à l'utilisation de ces technologies, une question plus grande que celle des contraintes liées à la technologie peut apparaître. Celle du danger de l'impact concret de la technologie et du mode de vie qui en découle sur notre environnement. Toujours dans l'installation *Cyberplante*, on trouve ce téléphone cassé, enfoncé dans la terre. La projection permet de faire apparaître par une vidéo cyclique une fleur qui naît, évolue et meurt. En fait, l'idée de ce travail a été de mettre en avant un des paradoxes qui de notre mode de vie occidental. En ayant pleinement conscience des enjeux climatiques contemporains et de la destruction avérée de la planète qui en résulte, chacun semble continuer à consommer et à vivre sans changer de mode de fonctionnement.

Le film *Godzilla*, sorti initialement en 1954 et produit par la société japonaise *Toho*, est un exemple d'œuvre qui prévient des dangers du progrès et de la gestion des politiques sur l'environnement. Patrick Nardin résume d'une manière sensible et complète le synopsis du film ainsi que son contexte de création : « Tiré d'un long sommeil par une explosion nucléaire, *Godzilla* concentre les pouvoirs de destruction d'une arme atomique pour devenir un désastre ambulant qui résiste aux moyens de guerre traditionnels. Il ne représente pas une technologie, mais une force vitale qui la dépasse, comme une revanche de la nature sur les productions humaines¹ ».

Ici, l'évolution des technologies nucléaires qui a mené à un désastre traumatisant pour tout un pays est transposée dans une œuvre cinématographique, permettant de faire mémoire à un événement qui a du mal à être raconté par ses survivants.

Sans pour autant avoir vécu un événement d'une ampleur similaire, témoigner à travers mes productions des possibles dangers qui feraient suite à une mauvaise gestion des technologies représentent un thème intéressant, qui peut permettre de mettre en avant des enjeux sociaux et politiques afin de faire naître des pistes de réflexion.

1 *Ibid.*, p142

TECHNOLOGIE ET POLITIQUE

Finalement, la technologie et son utilisation représente un sujet ambivalent, pouvant permettre une évolution monumentale de notre mode de vie et de la création artistique qui en découle, tout comme provoquant de nouvelles problématiques face auxquelles ils seraient nécessaire de répondre.

En utilisant certaines technologies dans la création artistique, tout un champ de possibles jusqu'alors inenvisageable est apparu, permettant aux artistes de travailler de nouvelles notions et d'agir sur de nouveaux paramètres. On peut rappeler notamment les facteurs de participation, d'interaction, d'immersion, de dynamisme ou encore de génération, sur lesquels il est dorénavant possible de jouer. Ces nouveaux traitements de l'art ont permis de transformer la relation entretenue entre une œuvre et son public, qui peut désormais être appropriative et non plus passive.

D'un autre côté, l'utilisation de ces technologies amènent à de nouvelles manières de penser la création, et mènent à des enjeux auxquels il est parfois difficile de répondre.

Les notions de sauvegarde et de transposition d'une œuvre numérique, au vue de l'évolution fulgurante du matériel, questionne la notion de conservation d'une œuvre. Aussi, l'espace nécessaire et le coût du matériel permettant la création et la production d'œuvres se positionnent comme une des entraves que représente le numérique dans la création, et creuse ainsi les inégalités sociales.

En fait, le double impact apporté par la technologie dans la société et dans la création peut être abordée à partir de l'idée développée par Hannah Arendt selon laquelle « le progrès et la catastrophe sont l'avvers et le revers d'une même médaille¹ ».

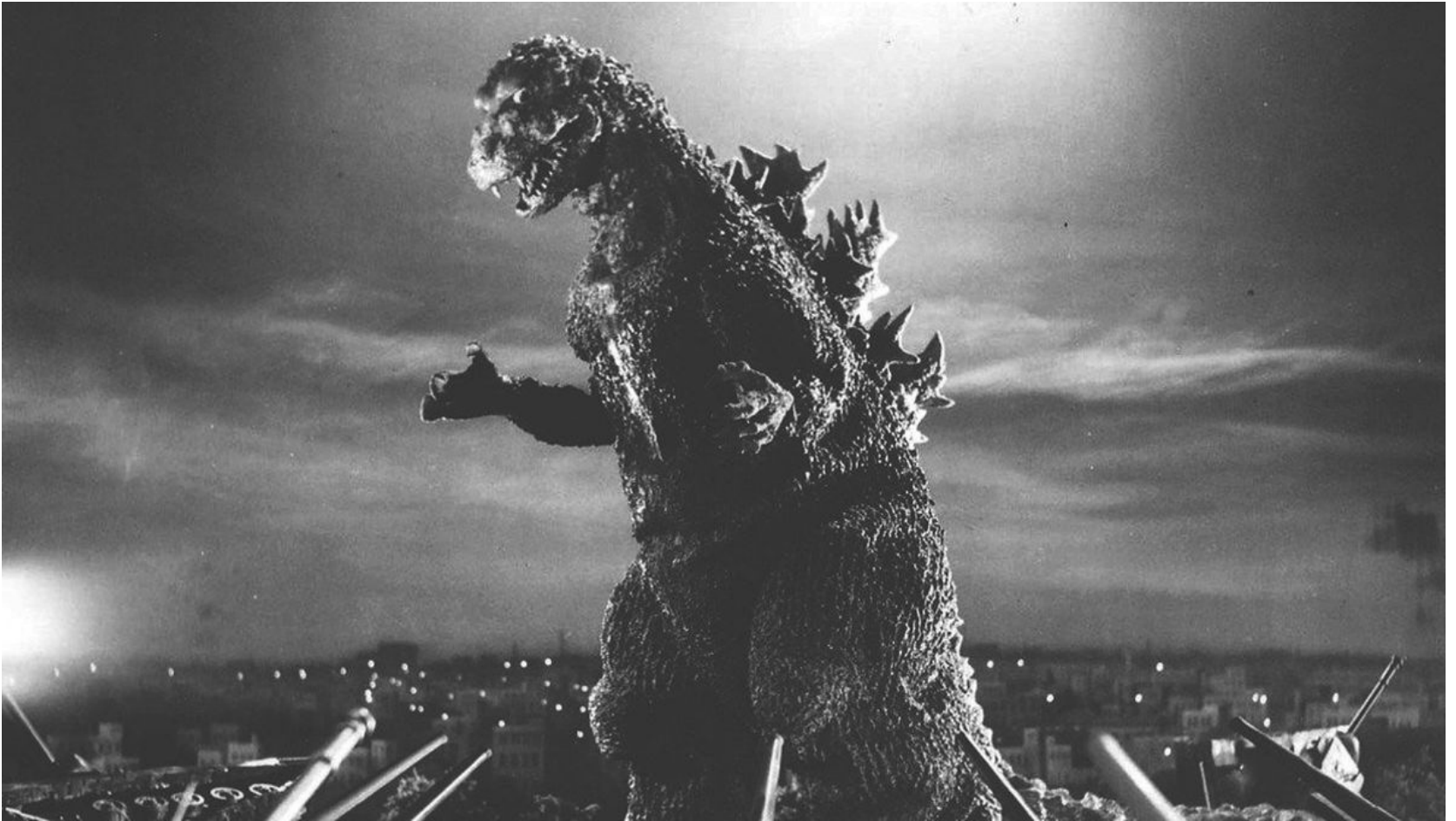
En tant qu'artiste, utiliser la technologie dans sa démarche peut avoir plusieurs significations.

D'un côté, cela peut apporter un témoignage sur le présent. Utiliser les technologies de son époque permet de s'ancrer dans le présent, et de se servir des moyens de son époque pour explorer de nouvelles manières de

1 Expression populaire énoncée par Hannah Arendt et reprise par Paul Virilio en ouverture de l'exposition « Ce qui vient », présentée à la Fondation Cartier en 2002.

créer. Ainsi dans ma pratique, le mapping se présente ainsi comme une technique que j'affectionne particulièrement et grâce à laquelle je peux explorer l'espace, le mouvement, les couleurs, et la lumière. En l'utilisant, je peux proposer des œuvres en phase avec leur époque de création, et essayer de procurer de nouvelles expériences sensibles au public.

D'un autre côté, utiliser la technologie dans la création peut aussi être un moyen de mettre en avant les dangers qui peuvent apparaître quant à certaines utilisations de celle-ci, pour mettre en garde ou sensibiliser à cette approche des dangers. Cette mise en abîme de la technologie est d'ailleurs une pratique courante chez les artistes, elle permet de donner à voir une technique pour engendrer une réflexion sur celle-ci même. Dans la plupart de mes productions, un message sous-jacent est donné quant au mode de vie consumériste et capitaliste, et va tendre au fur et à mesure vers une réflexion sur l'environnement. En fait, il ne s'agit pas ici de se montrer comme réfractaire aux nouvelles technologies et/ou à leur utilisation, mais plutôt d'utiliser leurs attributs et la compréhension de ceux-ci pour mettre en avant un constat le plus global possible.



Photographie issue du film *Godzilla* réalisé par Ishiro Honda, Japon, 1954

CHAPITRE 3

ECOLOGIE

Comme nous l'avons vu précédemment, l'utilisation des nouvelles technologies dans l'art a ouvert le champ de la création à une approche nouvelle qui joue sur les paramètres induits par le numérique. Cependant, un paradoxe est apparu, il concerne l'évolution de ces pratiques. Si l'on place la question de son développement fulgurant en relation avec les évolutions de notre propre humanité – le mode de vie actuel, où l'expansion des savoirs et des biens, est parallèle au développement et au mode des actions du capitalisme, ce mouvement général ne palie aucunement, aux destructions qu'il engendre de notre cadre de vie comme de la nature elle-même. Or, l'humanité n'est viable sans le maintien des équilibres dans son rapport à la terre. Ce rapport à l'environnement est complexe. Bien que nécessaires, les réels changements à adopter pour contrer une lente destruction de notre planète ne sont pas encore envisagés ni n'apparaissent réalisables. Pour ancrer cette remarque dans notre actualité, on a pu le constater lors notamment de la dernière élection présidentielle française, où, au second tour, le débat entre les deux candidats en lice se concentrait plus sur la question du voile que sur celle de l'écologie.

« Le plus grand combat dont nous sommes aujourd'hui les témoins [est] un drame écologique dont l'issue repose non seulement sur la prise de conscience que l'environnement physique est comme notre corps mais que la nature elle-même est une forme d'esprit¹ »

1 Bill Viola, Introduction de *Reasons for Knocking at an Empty House*, writings 1973-1974, MIT Press, 1995

Dorénavant, mes créations veulent interroger ce rapport entre technologie et écologie. En tentant de donner à voir le paradoxe contemporain concernant notre mode de vie et son impact sur l'environnement, je cherche à questionner le présent et à donner à voir notre environnement, le tout dans une recherche plastique et esthétique.

D'après la philosophe Patricia Limido, les artistes portent une nouvelle attention à l'environnement qui les entoure et notamment à la nature depuis le dernier tiers du vingtième siècle environ. Avec le land art par exemple, l'environnement est utilisé au profit de la création, comme dans la Spiral Jetty de Robert Smithson.

Depuis les années 80-90, les artistes vont commencer à vouloir utiliser la nature en redonnant de l'intérêt à l'homme et à son milieu de vie; afin de repenser l'expérience esthétique en dehors du seul modèle de l'œuvre d'atelier. Concrètement, les artistes qui s'attaquent au registre écologique vont chercher à restaurer la nature occultée qu'on n'a cessé d'écouter auparavant, pour, de nouveau, mettre en scène l'enjeu anthropocénique lié à l'environnement.

Aujourd'hui, et de plus en plus jeunes, nous avons conscience de la place de la nature dans nos vie et du besoin de remédier à sa destruction.

En utilisant les technologies numériques dans mes installations, la question de la conscience politique quant à cette utilisation apparaît. Comment peut-on utiliser le numérique tout en soutenant des positions écologiques ? La création artistique peut-elle transmettre un message politique ? Qu'est ce qu'un art écologique ? Est-ce que l'art peut être utile dans cette prise de conscience ?

Ces questions vont être étudiées dans cette dernière partie, soutenues par des exemples d'installations réalisées dans la continuité de ces questionnements.

UTILISER LE VIVANT

C'est dans l'installation que j'ai intitulé *Jardin artificiel* qu'apparaît pour la première fois dans mes travaux l'utilisation du vivant par celle du végétal. En s'étant déjà penché sur les thèmes de l'environnement par des productions dénonçant le consumérisme et le capitalisme, c'est dans cette production que naissent les prémices de mes questionnements quant à la nature et à notre rapport à celle-ci. Ici, on assiste à une hybridation entre le végétal et la technologie.

Composé de deux plans différents, des plantes dans des pots d'aluminium sont installées au sol et mises en lumière par un vidéoprojecteur installé en douche au-dessus de celles-ci. Sur un plan horizontal, un autre vidéoprojecteur illumine des boules d'eau transparentes suspendues, dans lesquelles se trouvent divers déchets ramassés dans la rue. La totalité de cette installation est mise en lumière grâce au mapping vidéo. En sélectionnant les zones de projections grâce à un logiciel, des vidéos évoluent sur les feuilles et les fleurs des plantes, et différentes zones colorées misent en mouvement illuminent les boules transparentes, où l'eau placée à l'intérieure de celles-ci produit une réflexion sur les murs de la pièce.

Avec cette installation, j'ai cherché à mettre en avant et soutenir la beauté naturelle des plantes, tout en proposant une réflexion sur un sujet environnemental et politique qu'est la pollution.

Avec la projection de vidéos sur les plantes, des flux semblent émaner des feuilles et des fleurs, rappelant l'importance du vivant mais aussi sa fragilité. Au-dessus de ces plantes, un contraste apparaît entre l'illumination et la réflexion poétique de la lumière sur les boules d'eau et les déchets contenus à l'intérieur de celles-ci, tels que des tickets de métro, des mégots de cigarette, des emballages de chewing-gum...

La lumière sert ici à donner à voir la beauté de la nature mais également les risques de destruction de celle-ci.

Pages suivantes:

Jardin artificiel, pot en aluminium, terre, plante, sphères en plastiques, eau, déchets, mapping vidéo, 200 x 200 x 200 cm, Centre Saint Charles







En fait, utiliser le vivant dans la création artistique et notamment les végétaux permet d'ancrer mes réalisations dans des sujets et préoccupations contemporains. Aujourd'hui, le contexte environnemental et les choix politiques qui doivent être pris représentent un enjeu majeur quant à la survie de notre espèce. C'est notamment le rapport alarmant du GIEC¹ d'avril 2022 qui sonne, une fois de plus, l'alerte face à la situation de non retour qui découle de notre mode de vie.

En sachant que l'environnement influe sur la création artistique, on peut comprendre que l'art puisse s'appropriier les matériaux du vivant, pour s'ancrer dans son présent ou pour questionner les préoccupations qui y sont liées.

Pour l'exposition *Brutal Family Roots*, présentée à la galerie Kamel Menour du 4 septembre au 3 octobre 2020, Mohamed Bourouissa présente une installation végétale et interactive, où la respiration des plantes est transposée en musique. Grâce à un nano-ordinateur connecté aux acacias par différents capteurs, l'énergie vitale de ces végétaux est retranscrite par des chants et psalmodies, mettant en avant leur subjectivité.

Grégory Lasserre et Anais met den Anctx, formant le duo d'artistes Scénocosme, travaille également sur l'interaction entre le vivant et la technologie. Dans *Akousmaflore*, un jardin végétal suspendu réagit au frôlement des spectateurs. En s'éveillant par le contact humain, les artistes cherchent à donner à voir nos relations énergétiques invisibles avec les êtres vivants.

1 « Le Groupe d'Experts Intergouvernemental sur l'évolution du climat (GIEC) a été créé en 1988 en vue de fournir des évaluations détaillées de l'état des connaissances scientifiques, techniques et socio-économique sur les changements climatiques, leurs causes, leurs répercussions potentielles et les stratégies de parade », d'après le site officiel du giec.



Mohamed Bourouissa, *Brutal Family Roots*, Plantes, capteurs, nano-ordinateur, enceintes, Paris, 2020



Scénocosme, *Akousmaflore*, Végétaux musicaux sensibles et interactifs, Lyon, 2007

En fait, le vivant et notamment le végétal représente un matériau qui va se retrouver comme support et sujet à la création contemporaine. Support d'une part car utiliser les plantes mène à de nouvelles problématiques quant à la conception, la présentation et la réception d'une œuvre. En effet, avec les végétaux, l'œuvre devient vivante et n'est pas figée. La question de temporalité apparaît et on peut assister à l'évolution et même à la mort du support dans l'œuvre. Pour l'exposition de Mohamed Bourouissa notamment, les galeristes ont du s'occuper par exemple de l'arrosage des plantes.

D'une autre part, utiliser le végétal permet, volontairement ou non, de faire écho aux réflexions contemporaines quant à l'environnement. En effet, comme nous l'avons vu pour le déchet et l'étiquette écologique qui lui est souvent rattaché, utiliser les végétaux ramène plus ou moins consciemment aux enjeux écologiques actuels. Cependant, nous allons voir par la suite que le positionnement de l'artiste d'un point de vue politique ou militant n'est pas inhérent à une proposition qui utilise le végétal. Comme dans les œuvres de Mohamed Bourouissa ou Scénocosme, les plantes peuvent être utilisées pour leurs qualités plastiques ou pour redonner de la place au lien qui unit l'humanité à la nature, sans pour autant se positionner politiquement parlant.

NATURE ET CULTURE

Dans la société occidentale, le lien entre nature et culture est différent de celui entretenu dans les sociétés orientales ou d'autres sociétés. En Asie, et au Viêt Nam notamment, pays de mes ancêtres dans lequel plongent une partie de mes origines, le rapport entre l'homme et la nature est autre qu'en Europe. Le bouddhisme, considéré comme une des religions les plus pratiquées en Asie, repose sur un principe d'éveil altruiste, qui respecte la nature et ses êtres vivants. Dans les tribus amazoniennes également, l'homme et la nature sont dans un échange respectueux. On peut ainsi évoquer les chamans, qui se positionnent comme le pont d'échange entre la nature et ceux qui l'habitent. Par exemple, le chaman va demander aux esprits la possibilité de tuer un animal pour le manger, et c'est seulement après l'accord de l'esprit que le chaman va autoriser le chasseur à effectuer sa mission. Philippe Descola, anthropologue, explique notamment dans son livre *Une écologie des relations*¹ le mode de vie des Achuar, et la nature des liens qu'entretient cette civilisation à son environnement. Au contraire des occidentaux, les Achuar ne développent pas des forces qui cherchent à s'approprier un territoire, mais sont plutôt « les prolongements d'un environnement, d'un milieu de vie² ». En fait, cette relation de respect et de non opulence entre une civilisation et son environnement est un principe inspirant, que peut être pris comme le modèle vers lequel tendre.

Dans la série d'œuvres présentées à la suite, c'est la relation insensée entre notre consommation occidentale et la nature qui va être mise en avant, par la présentation d'installations hybrides, mêlant le végétal à des appareils numériques obsolètes.

Dans cette série, c'est une fois de plus l'acte de collecte et de récupération qui va se positionner comme élément déclencheur à la création. En se promenant en ville, ou en questionnant son entourage, on peut se rendre compte qu'il est très facile de récupérer des appareils électroniques ob-

1 Philippe Descola, *Une écologie des relations*, Paris, CNRS Editions, 2019

2 *Ibid.*, p.52-53

solètes. Un rapport de l'Ademe³ précise ainsi que 66% des appareils qui tombent en panne ne sont ni réparés ni revalorisés, mais détruits.

Ainsi Ian Baxter⁴, artiste américain, va introduire une réflexion quant au comportement global de consommation des individus à travers son œuvre *Techno Compost*.

Dans laquelle, un espace grillagé a été installé au sein d'un centre commercial, et l'artiste invite les visiteurs de ce centre à déposer leurs appareils usagers.

Les travaux de Ian Baxter⁴ cherchent à mettre en avant le déséquilibre qui apparaît entre le mode de consommation et la place de la nature. En se rapprochant lui aussi du mode de pensée orientale, il décrit l'occident comme un « monde qui se rapproche à toute allure de l'insensibilité, de la cupidité & de l'apathie totale face aux questions de durabilité & aux désastres écologiques. La contemplation, l'intuition & l'harmonie, les bases de l'esprit zen, peuvent nous encourager à enfin prendre conscience que nous sommes liés à toutes les formes de vie⁴ ».

En partant du même constat, j'ai cherché à travers la série *Hybride* à mettre en avant ce phénomène de surconsommation, tout en y intégrant des végétaux.

3 L'Agence de l'environnement et de la maîtrise de l'énergie (Ademe), est un établissement public créé en 1991, qui participe à la construction des politiques nationales et locales de transition écologique.

4 Nathalie Blanc et Julie Ramos, *Ecoplasties, Art et environnement*, Liège, Manuella éditions, 2010



Ian Baxter, *Techno Compost*, Matériaux divers, 177,8 x 362 x 256,5 cm, Etats-Unis, 1966

TRACES DE LA VIE

L'installation intitulée *Téléplante* est la première création de cette série d'hybridation. On y retrouve un téléphone, vidé de ses composants, qui sont remplacés par un lit de terre. Des graines de lentilles y ont été plantées, donnant naissance à des pousses qui ont grandi en s'immiscant à travers les fissures de l'écran cassé.

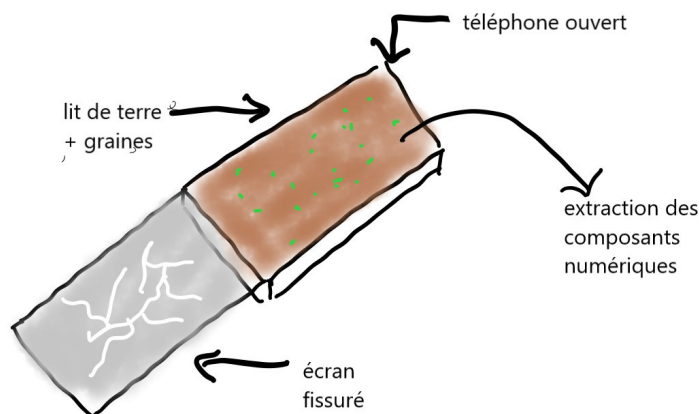


Schéma de la manipulation permettant l'insertion d'un substrat dans le téléphone

A travers cette installation, la nature semble reprendre ses droits sur la construction humaine. Même si la technologie est puissante, la force de la nature peut faire preuve d'une plus grande vivacité. Ici, une opposition peut apparaître entre le téléphone brisé et devenu inefficace et inutile, et la végétation qui continue d'évoluer. La mort et la vie apparaissent dans cette installation, faisant écho à une esthétique post-apocalyptique aujourd'hui largement développée à travers la science-fiction.

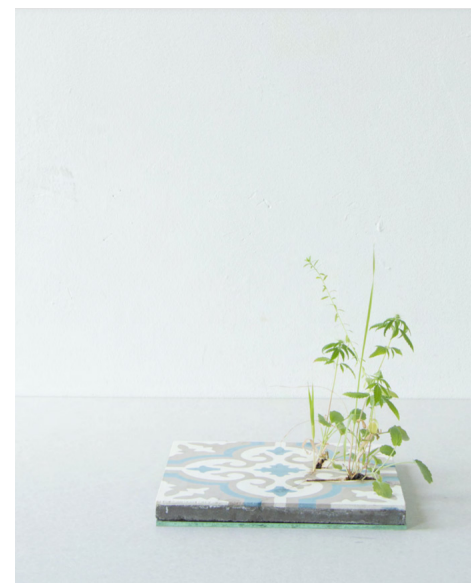
Page suivante:
Téléplante, Téléphone, terre
et graines de lentilles, Di-
mensions variables, Centre
Saint Charles



Dans cette installation, la trace de la vie représentée par la plante apparaît comme une forme de vanité. En poursuivant sa croissance au-delà de toute technologie, la plante semble être la seule survivante, rappelant la dimension éphémère des constructions humaines. Cette opposition entre la ruine de la technologie et la renaissance de la nature diffuse l'idée originelle de la vanité classique : placer l'homme face à l'inéluctable de son existence mortelle. Ici, c'est une réflexion sur la mort mais aussi sur la vie qui apparaît, permettant peut être de repenser à notre mode de vie et à ses répercussions. Nous ne pourrions certes pas empêcher notre propre mort, mais nos actions peuvent avoir un impact sur l'évolution de l'humanité. La question de trace permet en fait de ne pas oublier certains aspects de l'existence, aussi vulnérable soit-elle.

Dans l'installation intitulée *Fady avait un canari*, produite par l'artiste libanaise Maha Yammine, c'est aussi par l'hybridation entre une plante et un objet manufacturé qu'apparaît une trace de la vie, et une contemplation nostalgique de celle-ci. L'histoire de cette installation est très touchante. Présentée dans le cadre de l'exposition « Habiter les interstices, Beyrouth, les artistes et la ville », présentée du 19 janvier au 5 février 2022 à la galerie Michel Journiac, quatre artistes présentent des œuvres qui témoignent d'une volonté de reconstruction de la vie, après la catastrophe qui a eu lieu le 4 août 2020 dans la capitale libanaise. Maha Yammine raconte l'histoire de son œuvre : « Fady est un combattant qui a survécu à la guerre civile libanaise. Après de longs entretiens sur la période des combats, il a évoqué une anecdote de son quotidien : sur sa terrasse, il avait une cage suspendue au plafond dans laquelle vivait un canari. Les dalles de la terrasse étaient fissurées par la force des bombardements. Le canari laissait tomber sa nourriture, qui atterrissait dans les fissures des dalles, et qui trouvait ainsi un terrain fertile pour germer et pousser. Ici, j'ai semé des graines pour canari dans les fissures d'une dalle cassée¹ ».

1 Catalogue de l'exposition « Habiter les interstices, Beyrouth, Les artistes et la ville », p.5



Maha Yammine, *Fady avait un canari*, Dalle fissurée, terre, graine pour canari, 20 x 20 cm, 2016

Dans ces installations où la nature semble être la seule survivante à des épisodes d'extinctions, la notion de trace rappelle le caractère sensible de la vie, et met en garde face aux possibles destructions futures.

Ces productions qui utilisent le vivant laissent aussi apparaître un nouveau traitement de la matière dans l'espace de l'exposition, et modifie la temporalité classique de l'œuvre d'art. En effet, chaque œuvre qui contient des éléments vivants engendre de l'aléatoire, et s'oppose au statut « fini » qu'on retrouve dans les œuvres traditionnelles. Avec le vivant, l'espace d'exposition est comme un laboratoire, qui laisse le passage du temps influé sur l'œuvre. Dans mon installation *Téléplante* notamment, la vitesse de pousse des lentilles a rendu l'évolution de l'œuvre visible très rapidement, les lentilles poussant de plus de 5cm par semaine. A la suite de la période d'exposition, la plante a grandi de plus de 10cm. En conservant ensuite cette installation en extérieur, les plans de lentilles sont morts puis ont séchées, transformant une fois de plus la matière.

La notion de matière et de son évolution sont également des thèmes que l'on retrouve dans les œuvres de Michel Blazy. Artiste français reconnu à l'international, Blazy travaille sur le vivant et ses mutations. En utilisant comme supports des objets du quotidien, tels que des chaussures, des téléphones, et même des matières alimentaires, l'artiste produit des œuvres « actives », qui laissent même parfois le vivant prendre le dessus. Dans *Mur de poils de carottes*, les murs d'une salle d'exposition ont été recouverts de purée de carottes et pommes de terre. Au début dégageant une odeur sucrée et suave, c'est par la suite l'âcreté de la moisissure et l'apparition de tâches verdâtres qui vont donner à voir le passage du temps et de la décomposition.

En fait, utiliser le vivant dans la création artistique permet de rappeler la force de la nature et son évolution, tout en mettant en avant l'impact du temps par la trace.

Ma démarche, qui mêle le végétal à des appareils électroniques obsolètes permet d'induire une réflexion sur notre mode de consommation, en y introduisant une dimension futuriste et post-apocalyptique.



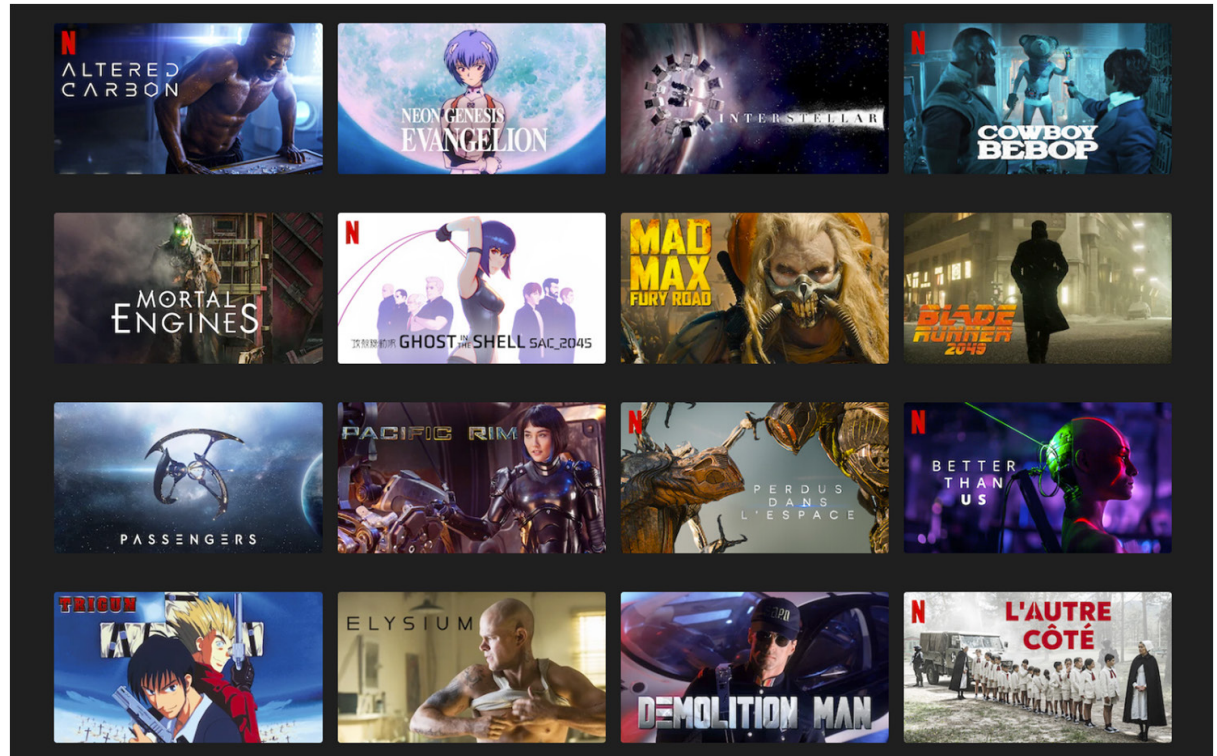
Michel Blazy *Mur de poils de carottes*, Purée de carottes, purée de pomme de terre, eau, CDrom documentaire , Dimensions variables, Toulouse, 2001



Michel Blazy, *Collection de chaussures*, Chaussures de sport, plantes, Dimensions variables, Biennale de Venise, 2017

CYBERPUNK

Travailler sur le rapport entre l'humanité et la modernité pour imaginer le monde de demain représente aujourd'hui un sujet majeur de réflexion. En effet, la technologie numérique représente comme nous l'avons vu l'une des plus importantes révolutions qu'ai connu l'espèce humaine, permettant l'accès à tout un monde virtuel et impalpable. Il semble ainsi normal de se questionner quant à l'évolution de ce progrès et de son incidence sur notre civilisation. Le *cyberpunk*, sous genre de la science-fiction, traite à travers des productions artistiques, d'un futur proche où une société ultra technologique ai pris le contrôle, en ayant possiblement éradiquée l'espèce humaine. En proposant la plupart du temps des créations dystopiques régie par les nouvelles technologies, les acteurs de ce milieu mènent finalement une réflexion quant au monde qui nous entoure, et proposent des scénarios permettant de penser et d'anticiper le futur en ce terme.



Sur *Netflix*, une quantité innumbrable de films reprenant les thèmes cyberpunk sont en ligne, participant à la large démocratisation du genre dans le monde

Capture d'écran de la page d'accueil de la section *Film > SF futuriste* sur *Netflix*

C'est ainsi dans de nombreux domaines que l'esthétique *cyberpunk* est diffusée. Dans la mode, comme lors du *show Yves Saint Laurent* d'hiver 2021¹, on assiste à un défilé glacial et futuriste, présenté en Islande dans des terres hostiles où se côtoient falaises abruptes et banquises disloquées. Les mannequins, aux visages fermés et émaciés, portent des tenues qui mélangent tradition et modernité, par des matières classiques comme le tweed, surmontées de touches futuristes avec des bordes argentées et métalliques.

Dans le jeu vidéo *Horizon*², c'est aussi dans un univers post-apocalyptique que le personnage principal évolue. Dans ce monde où l'humanité a perdu le contrôle de la technologie et s'est éteinte, une jeune fille issue d'une tribu de survivalistes part à la quête de son identité, dans un paysage de bâtiments en ruines de l'ancien monde, où la nature a repris le dessus.

Avec ma série de travaux et d'installations à laquelle j'ai donné le titre : *Hybride*, on retrouve cette esthétique dystopique, qui met en avant notre propre déchéance. Cependant, l'espoir de la nature qui triomphe face au temps apparaît, et c'est notamment dans l'installation *DP920* qu'un microcosme se forme au sein d'une carcasse d'ordinateur.

1 URL de la vidéo du défilé : <https://www.youtube.com/watch?v=IWIVhmNE1Oo>

2 La première version du jeu, intitulée *Horizon, Zero Down*, a été produite par le studio néerlandais *Guerilla Games*, et est sorti en 2017 pour la *PlayStation 4*. Aujourd'hui, le jeu existe en trois versions distinctes.



Photographie du défilé Yves Saint Laurent automne-hiver 2022, Islande

Dans l'installation *DP920*, j'ai utilisé la carcasse de l'ordinateur comme un contenant riche de possibilités, au sein duquel un monde autonome s'est créé.

Tout d'abord, c'est la profondeur du contenant qui a permis au lit de terre d'être assez conséquent pour permettre l'évolution du vivant. Différentes plantes, telles que des lentilles, des oignons et des pommes de terre, ont été plantées dans le substrat de terre et ont pu pousser à travers sa carte mère, sur laquelle des percements ont préalablement été effectués afin de laisser croître les diverses pousses.

Ensuite, c'est la découverte d'un ventilateur situé dans la carcasse de l'ordinateur qui m'a donné l'envie de réactiver cet objet. En concertation avec un ami technicien, nous avons créé un circuit électrique permettant de rétablir l'alimentation électrique du ventilateur. Une ruse a d'ailleurs été introduite afin de faire croire à l'activation du ventilateur par le branchement de fils électriques sur une pomme de terre. En fait, ce sont des piles cachées au fond de la pièce qui permettent de transmettre de l'électricité. En créant un circuit par lequel l'électricité passe par deux aiguilles enfoncées dans la pomme de terre, on peut laisser penser que c'est l'énergie de celle-ci qui alimente le ventilateur, alors que des fils conducteurs sont ensuite reliés des aiguilles transperçant la pomme de terre à la pile.

La production de cette installation a mené à l'apparition de nouvelles notions dans ma démarche : celles d'autonomie, et de microcosme.

En effet, en dehors des périodes d'exposition, l'installation est conservée en extérieur. C'est alors l'eau de pluie qui l'irrigue, aucune intervention humaine n'étant nécessaire à sa survie.

Aussi, des animaux tels que des fourmis et d'autres insectes ont élu domicile dans l'installation. En laissant l'aléatoire du vivant advenir, un petit monde peuplé d'animaux et de végétaux s'est créé. La carcasse de l'ordinateur, normalement destinée à la casse, s'est ainsi transformée en un contenant qui a permis de donner naissance à plusieurs formes du vivant.

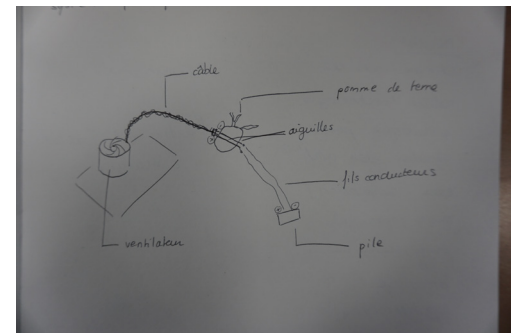
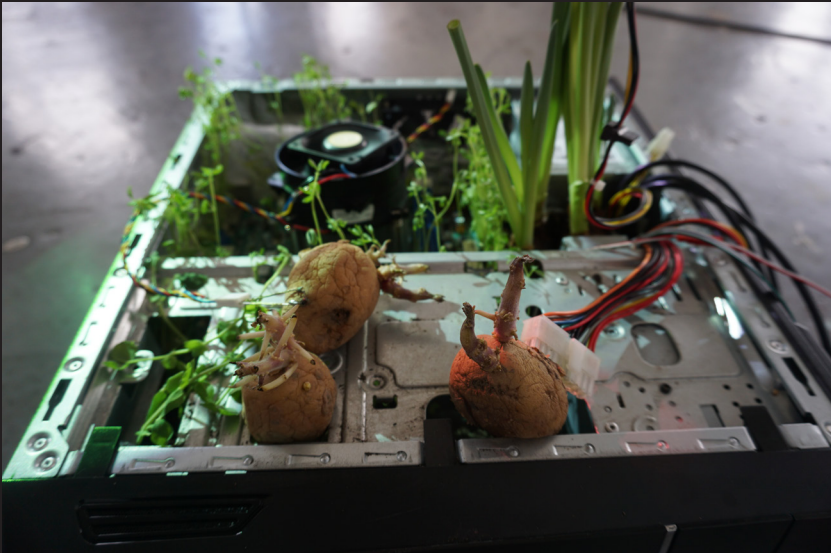


Schéma du système d'alimentation électrique du ventilateur

Pages suivantes:
DP920, carcasse d'ordinateur,
terre, plantes, pommes de terre,
ventilateur, système électrique,
Centre Saint Charles



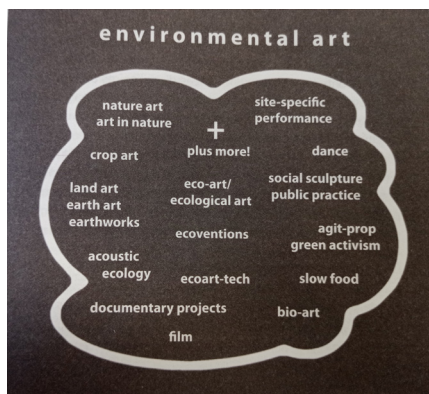


ART ET POLITIQUE

La série *Hybride* montre qu'une seconde vie peut être donnée à un appareil électronique cassé. En fait, par cet acte de revalorisation, la création artistique s'ancre dans une démarche écologique. La position des artistes qui utilisent le vivant ou qui évoquent dans leurs productions des sujets environnementaux peut d'ailleurs être très différentes d'un artiste à l'autre. En effet, quand certains artistes s'affirment dans une démarche engagée, militante, et écologique, d'autres se considèrent plutôt comme étant d'abord à la recherche d'une certaine plasticité, avant de chercher à donner à l'art une utilité.

Prenons l'exemple de l'artiste danois Olafur Eliasson. Ne se considérant pas comme un artiste environnemental, Eliasson se sent d'abord lié à son environnement. En abordant dans ses productions les thèmes de la lumière, de la perception, du temps et de l'espace, Eliasson crée avec ce qui l'inspire et l'entoure à des fins de recherche créatives et artistiques, et non à des fins politiques.

Schéma réalisé par Sam Brower intitulé *Une profusion de termes*



Olafur Eliasson, *The weather project*, Installation, Londres, 2003



« Pour Olafur Eliasson, le naturel et l'artificiel appartiennent à un même système. Il se pense comme évoluant dans une sphère à atmosphères fragiles, qui sont politiques, technologiques et culturelles¹».

1 Nathalie Blanc, *op. cit.*, p. 151

Un autre positionnement quant à l'engagement politique et social de l'art apparaît par exemple chez Ian Baxter[&], artiste dont nous avons évoqué les travaux précédemment notamment à travers l'œuvre *Techno Compost*, ou encore chez Mierle Laderman Ukeles.

Baxter[&] cherche à émettre grâce à la création artistique une réflexion sur notre mode de vie, qui va à l'encontre du bien-être. Se définissant lui-même comme un artiste environnemental, sa préoccupation est « d'observer et de commenter l'environnement, comme un lieu de vie & d'interaction permanente¹ ».

Mierle Laderman Ukeles est aussi une artiste qui cherche par son œuvre à éveiller les consciences, et à donner à voir l'urgence. Dans *Touch Sanitation*, l'artiste réalise une performance sur trois ans, avec pour but de serrer la main de chacun des 7500 éboueurs de New York. Par ce geste, elle veut rappeler l'importance et même la nécessité de cette profession peu valorisée. En se positionnant également comme une artiste féministe, Mierle Laderman Ukeles émet un parallèle entre la conservation de l'environnement et les violences de genre et de classe, et interroge ainsi la manière avec laquelle prendre soin du monde.

Inscrire une action artistique dans un cadre social est d'ailleurs selon Patricia Limido une des techniques qui permet d'ancrer l'art dans une réflexion qui peut ouvrir sur un éveil des consciences. Il existe ainsi selon elle trois techniques sur lesquelles travaillent les artistes contemporains afin de se reporter aux enjeux écologiques actuels.

La première, par la vue, et le fait de présenter des éléments du vivant, les artistes peuvent montrer la nature et donner à voir ce qu'on ne voit pas. On peut évoquer l'installation *Ice Watch* d'Eliasson où la fonte des glaces causée par le réchauffement climatique est mise en lumière. Dans

1 *Ibid.*, p. 92

une installation composée de quatre-vingt tonnes de glace provenant du Groenland et installée sur la Place du Panthéon à Paris, une forme d'horloge est représentée par les douze blocs de glace.

La deuxième, après l'action de donner à voir, c'est par « la mise en mouvement du corps pour faire ressentir » que Limido trouve une deuxième technique qui permet de créer un lien entre le public et l'environnement. Elle prend pour exemple dans sa conférence le collectif Zebra3. En ayant construit plusieurs refuges dans la zone périurbaine de Bordeaux, ces artistes veulent favoriser la découverte du territoire en proposant un hébergement alternatif et gratuit à des randonneurs. En permettant de pouvoir explorer les zones périphériques des villes et même d'y dormir, le collectif veut permettre aux marcheurs de se reconnecter à leur environnement et de renforcer le sentiment d'appartenance à la nature.

La dernière technique enfin qui permettrait d'évoquer grâce à la création artistique des enjeux environnementaux consisterait en la production d'événements hybrides au sein desquelles une population serait invitée à découvrir une pratique ou une fabrication, sous forme une forme collaborative. Aujourd'hui en effet, on peut voir dans les villes l'apparition de nombreux tiers-lieux, où des pratiques ancestrales se mêlent à des activités culturelles et sociales. A Paris notamment, plusieurs espaces sont ou ont été ouverts où des modes de cultures et de fabrications artisanales sont mis en avant, afin de proposer une autre manière de se nourrir et de vivre, le tout dans une responsabilité écologique.



Olafur Eliasson, *Ice Watch*, Installation, Paris, 2015



Photographies de lieux alternatifs parisiens
Image du haut: *Les Grands voisins*
Image du bas: *La cité fertile*

RESIDENCE

C'est par la réalisation d'une résidence artistique qu'un dernier projet va être présenté dans ce mémoire, inscrivant la création dans une recherche collaborative mêlant art, science et écologie. Cette résidence, initiée par différentes rencontres, va reposer sur la recherche de la création d'un écosystème dépolluant qui utilise comme support et contenant à cet écosystème une télévision cassée.

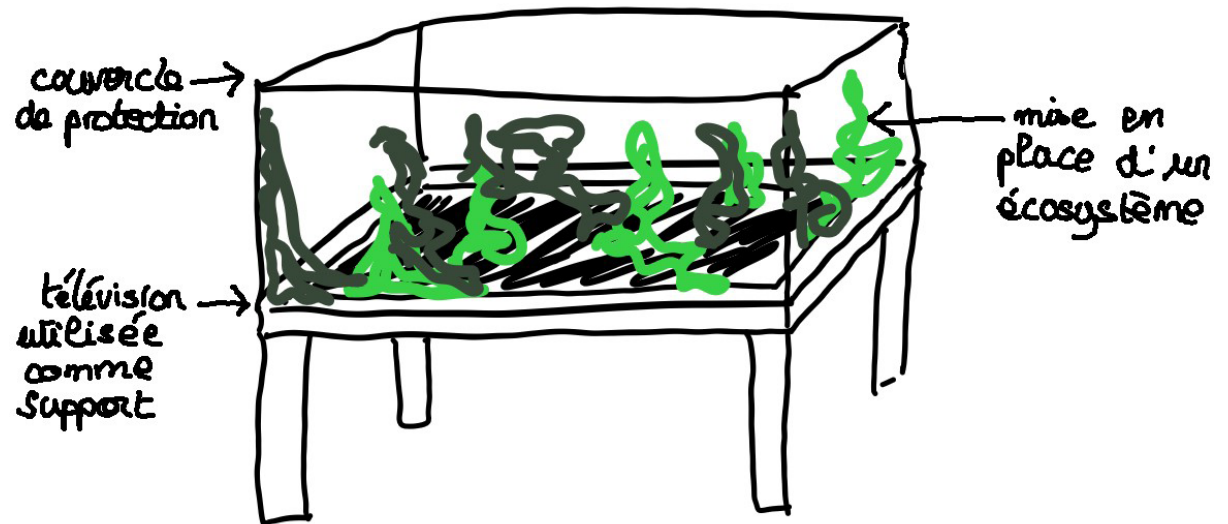


Schéma du projet de création d'un écosystème utilisant une télévision comme support et contenant

C'est ainsi grâce aux associations *Eco-Scénie*¹ et *La Générale*² que ce projet va pouvoir voir le jour.

L'association *Eco-Scénie*, qui œuvre pour la revalorisation de matériel audio-visuel, va accompagner le projet d'un point de vue matériel et technique. C'est ainsi par le don d'une télévision cassée de 79 pouces (deux mètres) de diagonale et par la collaboration avec un technicien de l'association que ce support va pouvoir être travaillé. Il va s'agir dans un premier temps de découper l'écran de la télévision et de la vider les composants numériques, afin d'obtenir un contenant qui accueillera par la suite le substrat nécessaire à la création de l'écosystème végétal. Il s'agira par la suite de fissurer l'écran afin de permettre la pousse des végétaux par ces fentes.

La deuxième partie du projet est soutenue par l'association *La Générale*. C'est donc en effectuant une résidence au sein de cette association qu'un espace de recherche en extérieur va être mis à disposition. C'est également la collaboration avec Emmanuel Ferrand, président de l'association et scientifique et activiste se positionnant comme un chercheur à la croisée des arts, de la science et de la technologie, qui va permettre la réalisation de ce projet.

Grâce à l'aide d'Emmanuel, c'est une recherche sur la manière de créer un écosystème végétal et dépolluant au sein de la télévision qui va apparaître. Au-delà de la revalorisation de l'objet qu'est la télévision par la création artistique, la notion de phytoremédiation va intervenir, permettant à l'installation plastique de se positionner comme un terrain de recherche artistique et scientifique. La phytoremédiation est en fait une « méthode de dépollution des sols d'épuration des eaux utilisant l'activité métabolique des plantes (absorption et transformation des composés

1 Association qui a pour but l'accompagnement de projets artistiques, en proposant une mise à disposition de matériels électroniques revalorisés.

2 Association basée dans le 14^{ème} arrondissement de Paris. Se définissant comme « un laboratoire de création culturelle, artistique, politique et social », *La Générale* accompagne des projets artistiques et culturels et y défend des valeurs telles que « l'expérimentation, le partage et l'ouverture, loin des logiques mercantiles et de l'obligation des résultats ».

Voir le site de l'association : <https://www.lagenerale.fr/fr/la-generale>

polluants)³ ». En sélectionnant des végétaux spécifiques, certains éléments polluant qui se retrouvent dans les composants de la télévision vont ainsi pouvoir être absorbés. En plantant par exemple de la *rinorea niccolofera*, une plante de la famille des *violaceae*, le nickel peut être absorbé par la plante.

En fait, la réalisation de ce projet permet la réalisation d'une expérience de recherche sur la revalorisation par la création artistique et sur le recyclage des éléments.

En permettant de donner une seconde vie à la télévision cassée, tout en menant des recherches sur la possibilité de recycler les composants par les plantes, un travail sur l'impact écologique des objets apparaît, et peut représenter une des possibles alternatives de recyclage pour palier à notre système de consommation dysfonctionnel.

Ce dernier projet permet finalement d'ancrer la création artistique dans une démarche de recherche et d'expérimentation, et modifie ainsi le rôle de l'œuvre. Non pas à la recherche d'une exposition muséale, d'une monstration, ou d'une recherche du beau, c'est une démarche d'expérimentation qui est ici à l'œuvre.

Comme peut l'évoquer Benjamin H. Bratton dans *La Terraformation*⁴, il faut désormais utiliser nos savoirs et technologies afin de minimiser nos pertes, et c'est en tentant de trouver des alternatives à la destruction que nous avons engendré que nous nous dirigerons vers « la moins pires des solutions⁵ ».

3 Définition du dictionnaire en ligne Le Larousse
URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/phytozem%C3%A9diation/10910863>
Consulté le 01/05/2022

4 Benjamin H. Bratton, *La Terraformation*, Dijon, Les Presses du Réel, 2021

5 *Ibid.* p. 14

Dans cette dernière partie, nous avons ainsi pu voir que l'influence de l'environnement a mené à de nouvelles questions plastiques et politiques, et qu'une relation entre art, environnement et écologie apparaît bel et bien sous différentes formes.

D'une part, c'est en affirmant leur position politique que certains artistes s'inscrivent dans une démarche environnementale et écologique.

D'autre part, c'est en utilisant des matériaux faisant écho aux questions environnementales ou en effectuant des recherches plastiques autour de ces sujets que d'autres artistes s'inscrivent dans ce qu'on peut appeler l'art environnemental, même si l'écologie même n'est pas forcément traitée comme le *leitmotiv* de l'œuvre.

En fait, l'art a aujourd'hui un rôle à jouer dans le débat public : « l'hypothèse est qu'il est impossible de réfléchir au développement durable sans faire entrer dans le débat public, non seulement la sensibilité, les sens et l'imagination, mais également les connaissances populaires non expertes des habitants, ainsi que celles porteuses d'autres types d'expertises que sont les pratiques artistiques¹ ». Par là on peut comprendre que l'art s'inscrit dans les grands questionnements de notre époque, et qu'il participe à la modification de notre rapport à l'environnement en agissant comme un médiateur, qui donne une des possibles lectures du monde.

Dans mes travaux, on peut voir apparaître un glissement entre une recherche plastique et esthétique qui va tendre ensuite vers une démarche engagée.

En fait, travailler avec le vivant est d'abord apparu comme un moyen de s'ancrer dans le présent. En mêlant la technique numérique du *mapping* vidéo à des supports végétaux comme dans *Jardin artificiel*, ce sont des éléments aux résonances contemporaines qui sont utilisés comme supports ou techniques, et qui permettent de faire écho à notre présent. Comme les artistes de chaque époque ont pu utiliser dans leur production les attributs spécifiques de la période où ils ont développé leurs œuvres, c'est ici le végétal et la technologie qui se positionnent comme les éléments centraux et les plus problématiques de notre présent et qui vont ouvrir sur une recherche esthétique. En utilisant principalement la

1 Nathalie Blanc, *Op cit.*, p13

lumière et le mouvement, les œuvres créées immergent le public dans un moment où la temporalité est modifiée, et où le corps appréhende de nouvelles expériences sensorielles.

Dans la continuité de ces recherches plastiques, c'est l'engagement écologique qui va s'installer au fur et à mesure du temps, dans le but de rendre visible les possibles alternatives à notre mode de vie. En effectuant un recyclage poétique d'appareils électroniques, une revalorisation concrète permet de donner une seconde vie à des objets via un processus artistique. C'est ensuite une expérience de recherche collaborative qui apparaît par le dernier projet présenté dans ce mémoire, où la création artistique côtoie la recherche scientifique afin de proposer une solution alternative à notre mode de consommation. L'art peut alors se positionner comme un pont entre sa population et ses enjeux politiques, en introduisant par les œuvres une médiation des œuvres qui peut amener à une réflexion quant à une problématique ou à une forme de recherche.

CONCLUSION

La multiplicité des formes artistiques et la pluralité des profils qui existent permettent aujourd'hui de repenser le statut de l'artiste dans la société. Dans un contexte où la mondialisation a amené à une nouvelle manière de penser et de communiquer, on peut apercevoir une forme de transversalité et de collaborativité entre différents secteurs qui concourent à la création artistique. En fait, l'artiste semble aujourd'hui être libre de travailler sur son œuvre de la manière dont il l'entend, en se soustrayant à toutes formes ou concepts prérequis. On peut ainsi voir la création artistique contemporaine comme une activité entrepreneuriale où chacun est libre d'utiliser son environnement comme sujet, comme matériau ou comme piste de recherche. C'est qui est nouveau également est aussi que la domination de la société par la technologie a modifié le contenu et/ou le sujet de l'œuvre. Nous vivons dans une période où la recherche technologique est exponentielle et où plus rien ne nous étonne en matière de médium : que ce soit dans le jeu vidéo, le cinéma, la recherche militaire, des sommes pharamineuses sont englouties dans le but de produire un des biens encore plus lucratifs. Le monde de l'art, dont le budget diffère de celui engagé dans ces industries rémunératrices, doit alors se confronter à la banalité du médium qu'il utilise face aux multiples propositions qui l'entourent. C'est alors le sens, le contenu, la signification qui vont alors devenir les sujets mêmes des œuvres.

C'est en fait encore une fois un reflet, une traduction, une lecture de notre environnement qui est dépeint par cette forme contemporaine que prend la création artistique. Ainsi Yves Michaud dans un article intitulé *L'art en quête de sens*¹, écrit : « nous vivons aujourd'hui dans des sociétés réflexives, c'est-à-dire qui ne cessent de générer des réflexions d'elles-mêmes [...] et cela à travers statistiques, vidéos de surveillance, reportages, rapports, expertises, diagnostics, sondages, etc. Maintenant qu'il ne possède plus le monopole des images, et pas davantage celui de la connaissance, l'art n'a pas de position assurée ni privilégiée au milieu de ces réflexions. Il reflète donc la société, au même titre que tout ce qui la reflète² ». Cette analyse permet de comprendre que la création

1 Yves Michaud, « Art contemporain », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 15 mai 2022. URL : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/art-contemporain/>

2 *Art. cit.*

artistique actuelle, par le détour de formes multiples, en étant pensée de différentes manières, et ayant des buts de recherches dans de multiples directions, reflète notre environnement où de nombreux sujets sont à traiter et où chacun est libre d'émettre son message. Pour l'artiste, la création peut se placer comme un moyen médiatif qui lui permet d'étudier et d'explorer son rapport à lui-même et au monde.

En ayant ainsi souhaité présenter dans ce mémoire la démarche à l'œuvre dans mes différentes installations, j'ai constaté et essayé de montrer une certaine évolution de la question du sens de l'œuvre à travers mes productions.

En étant comprise, premièrement comme le résultat d'une expérience cathartique, la création va permettre tout d'abord de s'inscrire dans le présent tout en émettant une critique quant au mode de vie qui y est déployé. L'influence du mouvement techno va ainsi apparaître comme l'impulsion d'une recherche de transmission d'un idéal au départ encore dissimulé. En proposant des installations qui reprennent ses codes esthétiques, l'envie de dénoncer apparaît dans une critique du système, mais tente de traduire également l'espoir sous-jacent d'une possible manière de vivre alternative qu'on peut y déceler. Par l'utilisation de la lumière, des couleurs, de musiques, par l'immersion des sens, on devine l'envie qui reste la mienne de créer des situations et/ou des expériences hypnotiques et envoûtantes, qui permettraient de croire à de possibles *paradis artificiels*³. En tentant de transmettre un message par la création, celle-ci qui a l'ambition de devenir cathartique peut permettre de participer à la compréhension de mes aspirations.

C'est par la suite une mise en avant de questionnements liés au futur qui va advenir. Par l'utilisation même des techniques numériques dans ma démarche de création, une mise en abyme de la technologie est proposée. En étudiant et en utilisant ses paramètres, une recherche est effectuée sur le rôle qu'apporte la technologie dans le monde et plus particulièrement dans la création. En découle alors des problématiques liées à la critique des injonctions du capitalisme, qui accompagnent l'évolution

3 Charles Baudealire, *op cit.*

technologique. Dans la volonté de donner à voir, par mes installations, les failles du système politique actuel qui semble aveugle, c'est le paradoxe entre mode de vie et conséquences sur la nature qui est travaillé.

Dans un dernier temps, c'est le projet d'une résidence collaborative entre art et science qui conclue ma démarche de création et l'oriente vers une nouvelle forme de recherche. En se positionnant en continuité de mes travaux précédents dans lequel l'acte de récupération et l'utilisation du végétal, entre autre avaient toute leur importance, c'est dorénavant une nouvelle façon de considérer le rôle et la finalité de l'œuvre qui va représenter une ouverture.

Dans ce projet, la création artistique qui se mêle à la recherche scientifique permet d'effectuer une expérience sur une possible alternative à la consommation par la revalorisation. Par l'hybridation des savoirs, l'œuvre représente un terrain d'expérimentation sur lequel différents procédés sont testés, dans le but de proposer une nouvelle forme de recyclage, par la dépollution et la phytoremédiation notamment. Par cette expérience, la création participe à la recherche d'alternative au mode de vie contemporain et permet de mettre en avant un rapport plus respectueux à l'environnement.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages collectifs

ARDENNE, Paul, *Un art écologique: création plasticienne et anthropocène*, Lormont, Le bord de l'eau Eds, Coll. La Muette, 2019

BAUDELAIRE, Charles, *Les Paradis Artificiels*, Paris, Gallimard, Coll. « Folio Classique », 2020

BENJAMIN, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, Petite collection, 2011

BRATTON, Benjamin H., *La Terraformation* 2019, Dijon, Les Presses du Réel, Coll. « La petite collection ArTeC », 2021

CUIR, Raphaël, *Hybridation et art contemporain*, Sofia, Editions al dente + Aica, 2013

DESCOLA, Philippe, *Une écologie des relations*, Paris, CNRS Editions, Coll. « Les Grandes Voix de la Recherche », 2019

DESPENTES, Virginie, *Vernon Subutex*, tomes 1 à 3, Paris, Librairie Générale Française, Coll. Le livre de poche, 2016

DEWEY, John, *L'art comme expérience*, Malesherbes, Gallimard, «Coll. « Folio Essais »», 2019

FISCHER, Hervé, *La pensée magique du Net*, Paris, François Bourin, Les nouvelles éditions, 2014

HERMANN, Kai et RIECK, Horst, *Moi, Christiane F., 13 ans, droguée, prostituée*, Paris, Gallimard, Coll. « Folio Essais », 1982

HOTTOIS, Gilbert, *Philosophie et idéologies trans/posthumanistes*, Paris, Librairie philosophique J. Vrin, Coll. « Pour demain », 2017

HUXLEY, Aldous, *Le meilleur des mondes*, Paris, Pocket, 2020

INGOLD, Tim, *Marcher avec les dragons*, Paris, Editions du Seuil, 2018

JIMENEZ, Marc, *Art et technoscience : Bioart – neuroesthétique*, Klincksieck, 1ère édition, 2016

KEROUAC, Jacques, *Sur la route*, Paris, Gallimard, Coll. « Folio », 2012

KLEE, Paul, *Théorie de l'art moderne*, Paris, Gallimard, Coll. « Folio Essais », 1998

LELOUP, Jean-Yves, *Techno 100*, Paris, Le mot et le reste, 2021

MANOVICH, Lev, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du Réel, Coll. « Perceptions », 2010

MORIZOT, Baptiste, *Manières d'être vivant*, Paris, Actes Sud, Coll. « Mondes sauvages », 2020

NARBY, Jérémy, *Le serpent cosmique, l'ADN ou les origines du savoir*, Chêne-Bourg, Georg Editeur, 1997

ORWELL, George, *1984*, Paris, Gallimard, Coll. « Folio », 2015

RINUY, Paul-Louis, *La sculpture contemporaine*, Paris, Libre cours, 2016

RESTANY, Pierre, *60/90, Trente ans de nouveau réalisme*, Paris, Edition La différence, 1990

RIOUT, Denys, *Qu'est-ce que l'art moderne?*, Paris, Gallimard, Coll. « Folio essais », 2000

SADIN, Eric, *La silicolonisation du monde, L'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Le Kremlin-Bicêtre, L'échappée, Coll. « Pour en finir avec », 2016

SAVAGE, Jon, *Machine Soul, Une histoire de la techno*, Paris, Edition Allia, 2011

TANIZAKI, Junichorô, *Eloge de l'ombre*, Lagrasse, Editions Verdiers, 2011

TOUAM BONA, Dénètem, *Sagesse des lianes*, Paris, Post-éditions, 2021

VIOLA, Bill, *Paroles d'artiste*, Lyon, Fage éditions, 2019

Ouvrages collectifs

Architectures de mémoire, sous la direction de Jean Marie Dallet et Bertrand Gervais, Dijon, Les Presses du Réel, Coll. « La grande collection ArTeC », 2019

Ecoplasties, Art et environnement, Nathalie Blanc et Julie Ramos Liège, Manuella éditions, 2010

Penser le changement climatique, sous la direction de Jean-Marc Bonnisseau, Antoine Mandel, Yann Toma, François Guy Trébulle, Publication de la Sorbonne, 2015

Catalogues d'expositions

«Kurt Schwitters», Paris, Editions du Centre Pompidou, 1994

«Habiter les interstices, Beyrouth, Les artistes et la ville», sous le commissariat de Françoise Docquier et Nayla Tamraz, Paris, 2022

«Histoire d'eaux – histoires d'art», Témoignage contemporain, 2008

«Rehab, l'art de re-faire», Bérénice Ramade, Gallimard/Fondation EDF Diversiterre, 2010

Mémoire et Thèse

MOULON, Dominique, *L'art au-delà du numérique: Pratiques et cultures numériques plurielles d'un art contemporain singulier*, 2017

ROTÉREAU, Cécile, *La représentation du végétal dans l'art contemporain*, 2018

Articles et revues sur Internet

BOURGUIGNON Monique, « La trace en art », *Sens-Dessous*, n° 10, p. 132-136, mise en ligne en 2012
URL : <https://www.cairn.info/revue-sens-dessous-2012-1-page-132.htm>

FELDEN, Ludivine, « Microcosme et société : quand la fête nous construit une identité », *Radar, Essais critiques*, 2018
URL : <https://revue-radar.fr/livraison/3/article/21/microcosme-et-societe-quand-la-fete-nous-construit-une-identite>

FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « "Corrupt Machine" Esthétique et politique de la panne numérique », *Techniques&Culture*, n° 72, 2019. Mise en ligne le 02 janvier 2022
URL : <https://journals.openedition.org/tc/12371>

EPSTEIN, Renaud et OSGANIAN, Patricia, « Techno : le rôle des communautés gays. Un entretien avec Didier Lestrade », *Mouvements*, n°42, 2005
URL : <https://www.cairn.info/revue-mouvements-2005-5-page-22.htm>

GALANOPOULO, Léa, «Qui fut le premier artiste», *Carnet de science, La revue du CNRS*, Novembre 2018. Mise en ligne en novembre 2018.
URL : <https://lejournal.cnrs.fr/articles/qui-fut-le-premier-artiste>

GUINAMARD, Julie, « La quatrième révolution industrielle a commencé » *Siècle Digital*, mis en ligne le 17 juin 2021.

URL : <https://siecledigital.fr/2021/06/17/quatrieme-revolution-industrielle/>

LELOUP, Jean-Yves, « Les voix de la dance music », *Audimat*, vol. 8, no. 2, 2017, pp. 37-61, mis en ligne le 08 décembre 2019

URL : <https://www-cairn-info.ezpaarse.univ-paris1.fr/revue-audimat-2017-2-page-37.htm>

LEROSIER Thomas, « Philippe Descola, *Par-delà nature et culture*. Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 2015 », *Questions de communication*, n° 31, 2017

URL : <https://www.cairn.info/revue-questions-de-communication-2017-1-page-555.htm>

MICHAUD, Yves, « Art contemporain », *Encyclopædia Universalis* [en ligne]

URL : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/art-contemporain/>

MOLIN, Jean-Loup, « Quelle peut être la place de l'artiste dans une société du ``savoir`` », *Grand Lyon vision culture*, juin 2019

URL : [file:///C:/Users/mylin/Downloads/debat_savoirs_2009%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/mylin/Downloads/debat_savoirs_2009%20(1).pdf)

SIMODE, Fabien, « Le triomphe de la nature dans l'art contemporain », *Le journal des arts* [en ligne], mise en ligne le 6 novembre 2019

URL : <https://www.lejournaldesarts.fr/medias/le-triomphe-de-la-nature-dans-lart-contemporain-par-fabien-si->

mode-sur-france-culture-146581

SIMODON, Gilbert, « Du mode d'existence des objets techniques », *Techniques & cultures*, n°58, 2012

URL : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/l-essai-et-la-revue-du-jour-14-15/du-mode-d-existence-des-objets-techniques-revue-techniques-et-cultures-4975716>

