

Après tout Internet. Trois figures

Grégory Chatonsky

Number 106, Fall 2015

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/79450ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (print)

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Chatonsky, G. (2015). Après tout Internet. Trois figures. *ETC MEDIA*, (106), 24-28.

A T I N T F E
P O N E R I S
R T E T O G ●
È U E T I U
S T R ● S R



Jon Rafman, *Mainsqueeze* (extrait), 2014.

La « fin » de l'art numérique

En guise de prolégomènes, j'aimerais souligner que cette conférence répond à une commande. Il m'a été demandé de présenter « des créateurs de la scène montréalaise des arts numériques et médiatiques ». Or la découpe géographique me semble problématique tant elle laisse supposer qu'il existerait une « école » montréalaise, c'est-à-dire une unité stylistique et/ou thématique, au moment même où la globalisation semble pour le moins bouleverser les identités territoriales et où ma propre situation, doublement étrangère ou familière de Français vivant à Montréal, fait encore un peu plus trembler ce spectre identitaire. Mais c'est tout particulièrement la notion d'art numérique qui provoque chez moi une gêne, alors même que j'ai été longtemps classifié dans cette catégorie.

Je ne saurais ici déployer les différentes raisons qui me tiennent à distance de l'« art numérique », mais qu'il me soit permis d'en souligner deux qui éclaireront, je l'espère, la sélection d'artistes que je vais vous proposer. Si les œuvres numériques nous ont habitués à épater la galerie et à nous en mettre plein les yeux (laser, fumée, immersion, que sais-je encore), c'est que les technologies y sont considérées comme de « performants moyens au service de l'expression artistique ». Ce caractère instrumental est déterminé par la demande d'innovation technologique au service du fantasme de croissance économique. L'art devient l'alibi d'un désir de « toujours plus ». C'est ainsi que les technologies permettraient de déployer la puissance d'un potentiel esthétique. Or mon expérience est moins liée à ce rapport instrumental et anthropologique qu'à une relation contextuelle. Ce qui m'a toujours intéressé en elles, c'est d'une part qu'elles tombent en panne et d'autre part, qu'elles forment un contexte qui nous dépasse, c'est-à-dire un monde. L'artiste ne me semble pas devoir créer de nouvelles possibilités, mais partir de ce qui lui est déjà donné dans son environnement quotidien, c'est-à-dire dans l'usage préalable des technologies. À la tradition d'un art total ou d'un art incongru fait de petites machines absurdes, je préfère la banalité du pop art et l'apathie du ready-made. La seconde raison de mon décalage est que beaucoup d'œuvres numériques « fonctionnent », c'est-à-dire qu'elles nous impressionnent : mapping, 3D, projection à l'échelle d'une ville. Le discours de l'innovation devient dominant¹. Or là encore mon expérience de l'art est celle d'une incertaine fragilité : au musée, je regarde les œuvres comme j'observe les gens les regarder, selon la logique d'un troublant miroir impair. Mon regard ne se laisse pas oublier, comme je sais que je suis observé.

Ceci explique sans doute pourquoi je préfère détourner un peu la demande qui m'a été faite pour tenter de piocher à Montréal certains artistes qui ne font pas de l'art numérique, mais qui, selon l'expression consacrée, sont « après le digital » ou « après Internet² ». Cette étiquette par définition réductrice est déjà dépassée, une mode venant en chasser une autre dans un ballet orchestré à la vitesse des 140 signes de Twitter, mais elle a l'avantage de désigner un

espace. L'après étant ici à entendre moins comme une notion chronologique que topologique : maintenant que le numérique fait partie de l'existence de tout un chacun et configure, par la reproductibilité, l'économie de l'attention et la capture des affects, que devient l'art ? Maintenant que nous avons dépassé la performance magique de l'instrumentation technique, existe-t-il encore un art numérique défini par son médium ? Les technologies sont-elles encore le moyen de l'art, ou n'est-ce pas plutôt l'inverse, en un certain sens ?

« Après » le numérique

J'aimerais m'attarder sur des œuvres plutôt que sur des artistes. J'aimerais oublier leurs noms, et tracer des figures avec ces choses, les œuvres, qui ne devraient pas avoir lieu et qui ont eu lieu. Elles sont en trop, personne ne les attend et si elles n'ont pas lieu, elles ne manquent pas. J'aimerais vous en parler de manière spontanée à partir de l'expérience que j'en ai sur Internet, et un peu comme le double regard dans le musée (visible et voyant), rester à cet épiderme de l'expérience, puisqu'il s'agit là non d'un moyen instrumental, mais d'un monde. Je ne pourrai donc pas séparer les œuvres des sentiments qui m'ont traversé à un moment déterminé.

Mainsqueeze (2014), de Jon Rafman, est constitué d'images glanées sur le réseau, comme si, évidence de notre ère, il était inutile d'ajouter des images à d'autres images (ce serait se ridiculiser un peu plus), mais qu'il fallait sélectionner dans le stock numérique sans cesse grandissant, comme le signalait déjà Lev Manovich (2002). C'est dans ce choix même, dans l'acte de cette décision qui modèle la modernité depuis l'époque dandy, qu'un style artistique émerge. On s'attarde ici aux *loosers* du réseau, à la sexualité post-génitale de ces corps masqués, à des machines autophagiques se détruisant comme si la boucle rétroactive chère à la première cybernétique devenait une véritable anthropophagie (Georges Bataille). On s'attarde un peu plus longtemps sur une femme caressant une écrevisse (est-ce un animal de compagnie ?) puis l'écrasant dans le suintement de sa carcasse avec un mélange d'excitation et de vacuité. Assurément, quelque chose nous est raconté ici dont on pourrait réaliser l'herméneutique, mais peu importe, car le sens n'est plus soumis à la signification. Nous percevons dans *Mainsqueeze* quelque chose de monstrueux et qui n'a pas encore de nom, qui affecte la totalité du monde, tout aussi bien les corps, les désirs que les lieux. Rien n'y échappe, ce qui lie chaque chose change de structure. Des gens flottent par centaines dans une piscine. Pressés les uns contre les autres, leurs corps s'agitent dans le sur place. C'est l'image même de notre temps, au-delà de tout jugement moral : nous sommes seuls sans être solitaires, chacun se pressant sur le réseau, nous sommes envahis par les murmures d'autrui, par les multiplicités, par notre propre murmure, de cette voix que nous ne reconnaissons plus et qui pourrait être celle d'une machine ou du fond intérieur de notre gorge.

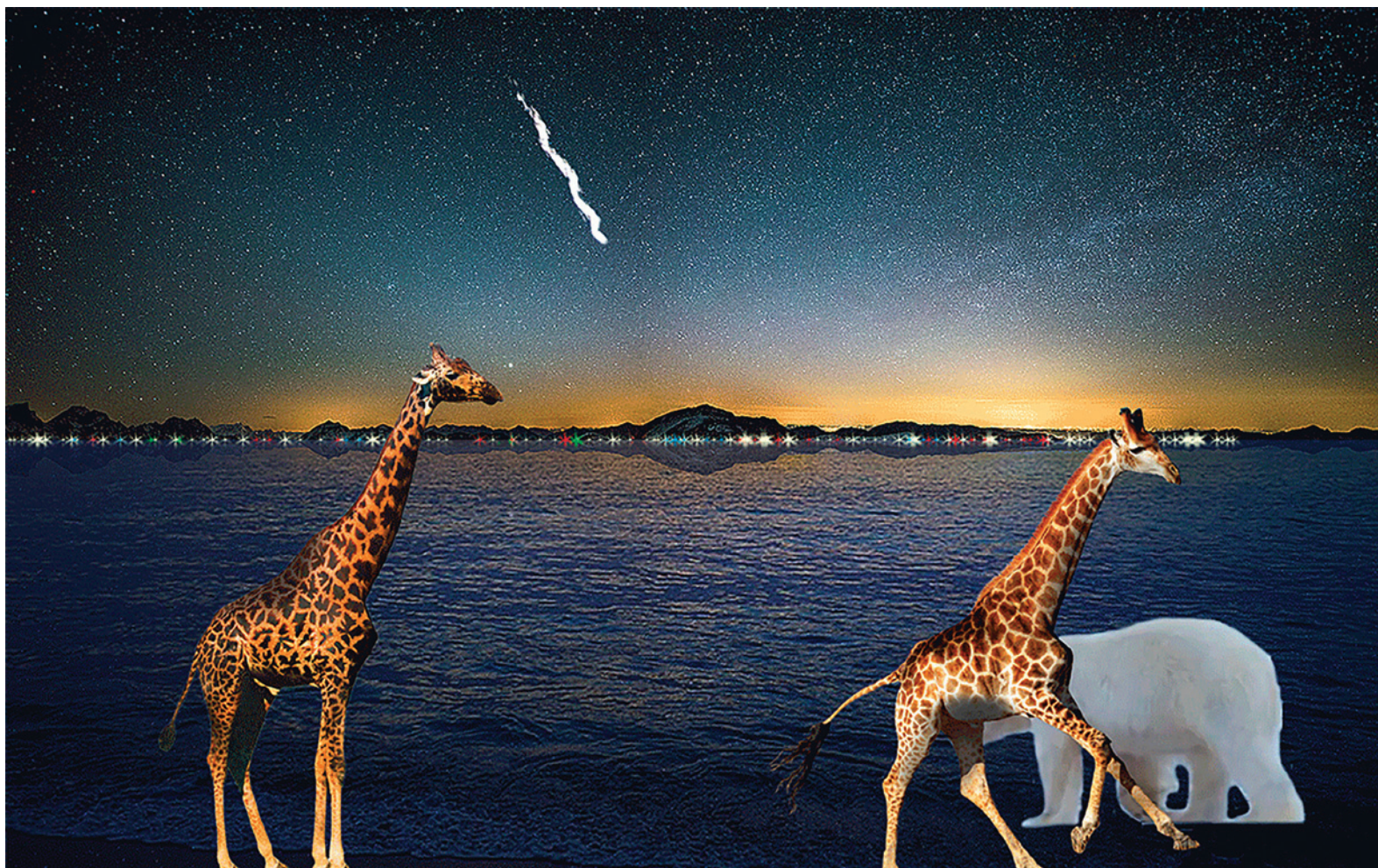
La voix est aussi le fruit d'un collage de fragments trouvés ici et là. Internet est devenu un monde que nous pouvons explorer, tout comme les impressionnistes allaient à la rencontre du monde, de la lumière, de l'eau. Le monde n'est que son excès par rapport à nous : nous n'en ferons jamais le tour, voilà sa définition débordante. En grandissant plus vite que notre capacité à l'absorber selon une logique transfinie, Internet est donc devenu un monde. J'imagine que *Mainsqueeze* est le précis de décomposition de la subjectivité en réseau : que devient notre part la plus anonyme et la plus indéterminée ?

J'étais venu par hasard à un concert. Je ne me souviens plus du nom du lieu. Il frappait sur une batterie dont visiblement il ne savait pas jouer, tandis qu'une jeune femme criait dans un micro en s'effondrant au sol. Il y avait là une belle énergie et le récit du rock, repris génération après génération : s'emparer brutalement des instruments. Quelque chose me touchait dans cette dépense entropique dont la limite semblait être l'épuisement des participants. Intrigué, je l'ai alors suivi de loin en loin. Il partait dans l'Ouest planter des arbres. Je retrouvais sa trace dans une île des Cyclades, au cœur du projet *The Eternal Internet Brotherhood*. Je ne savais pas très bien ce qu'il faisait au juste. Je le suivais à la trace, de loin en proche. Il avait exposé une petite installation, fragile, tenant à peine debout avec des morceaux de bois et un acrylique transparent. Avec *Digital drugs in the age of data objects* (<http://vincentcharlebois.net/digitaldrugs>), Vincent Charlebois fait se rencontrer deux cultures qui coexistent effectivement : les drogues hallucinogènes de synthèse et les objets produits par impression 3D. Cette coexistence est avant tout culturelle, parce qu'à l'origine des deux se place la contre-culture américaine des années 60, dont les contradictions ont été révélées par Fred Turner (2008). Mais cette coexistence est tout aussi bien matérielle, elle est liée au dispositif même de production : n'y a-t-il pas quelques ressemblances entre un *Fablab* et un laboratoire illégal de stupéfiants ? Ne mobilisent-ils pas tous deux des compétences techniques exercées par des amateurs ? Les drogues sont ici produites par impression 3D. Leur modèle est librement téléchargeable sur Internet, permettant à chacun de les produire et de les reproduire. L'auteur encourage à les transformer afin de créer de nouvelles itérations. Mais celles-ci sont des artefacts sans saveur qui ont perdu toutes propriétés psychotropes. Elles n'ont que l'apparence de drogues. Tombent-elles encore sous le coup de la loi ? Vincent tire-t-il ses modèles de son usage personnel ? N'y a-t-il pas une première itération illégale qui pourrait définir la figure même de l'artiste dans sa singularité ? Quel est ce jeu de reproduction et d'altération des drogues ? En étant modifiables informatiquement ne deviennent-elles pas soumises à des transformations hallucinogènes ? L'impression 3D n'ouvre-t-elle pas la possibilité d'une mutabilité de la matière³ ? N'est-elle pas un matérialisme hallucinatoire ? En rendant inopérantes, d'un point de vue neurologique, les drogues, mais en recopiant leur apparence, l'artiste met

en jeu la question du droit d'auteur, du partage et de la reproductibilité. Il met à jour le soubassement chimique et psychotropique des utopies du libre qui, ces dernières années, ont adopté le discours du libéralisme et ont tenté d'occulter leurs origines troubles. J'aimerais vous parler d'un troisième et dernier artiste : Andres Manniste. Nous ne nous sommes jamais rencontrés. Parfois, je croise ses traces sur les réseaux sociaux. Comme son site l'indique (<http://andres-manniste.rsight.net/>), son activité se divise en deux : il y a la production en atelier et celle sur Internet. Au premier abord, il y a peu de liens formels entre les deux. D'un côté, il y a des tableaux reprenant une tradition pointilliste, de l'autre des microsites recyclant des GIF et des banques d'images selon l'esthétique aisément reconnaissable du folklore digital thématized par Olia Lialina et Dragan Espenschied. Quel est donc le lien entre ces peintures et ces sites ? Quelle est leur échelle temporelle en termes de médiums ? Le premier anachronisme est celui des tableaux : la reprise d'une tradition picturale du XIX^e siècle qui s'applique ici à des images trouvées (sur Internet, à la télévision ou ailleurs). Dans la profusion des images contemporaines, Manniste opère un choix qui n'a pas à être motivé par les qualités formelles des images, mais seulement par le travail opéré dessus. Car devant cette profusion, il va reproduire ces images par une procédure picturale lente en créant l'image point par point, couleur par couleur. Le pointillisme est une décomposition qui peut être considérée comme une des traces esthétiques de la décomposition binaire en 0 et 1. Comment l'agencement d'éléments discrets et simples produit-il de la complexité ? En peignant, il opère une méditation sur ces images qui nous entourent et nous submergent, il leur impose un autre rythme, le rythme même de la production picturale, de cette lenteur attentive si particulière à proximité de laquelle les peintres vivent jour après jour. Il ne reprend pas le pointillisme par goût esthétique, mais, me semble-t-il, par procédure existentielle à la manière de Roman Opalka, se réappropriant ainsi ce qui semblait s'imposer à lui. Piocher dans le stock existant, comme Rafman, c'est une dernière décision qui sauve l'honneur de notre époque. Il en est de même pour les sites que Manniste réalise, et c'est pourquoi leur incohérence formelle est sans aucune importance : dans chacun de ces sites, il s'agit de créer un nouveau paysage à partir d'images impersonnelles, c'est-à-dire glanées ici et là. La notion de paysage prend, dans cette sphère, une nouvelle importance : il s'agit de s'approprier des médias et de les arranger de manière à produire quelque chose qui n'était pas contenu dans ces images à l'origine. Là encore, il s'agit de se réapproprier, par le travail artistique, ce qui s'impose à nous, de re-singulariser ce qui est sans singularité, le quelconque, l'anodin, le degré zéro de la sensation, non pas en s'opposant à l'anonymat du réseau, mais en y plongeant plus encore pour en expérimenter la limite transcendante. C'est sans doute l'affinité secrète entre les peintures et les sites de Manniste.



Vincent Charlebois, *BOCA*, 2012.
Installation, dimensions variables ; drogues et impression 3D.



Andres Manniste, *Giraffe*, 2015.

Digitanalog

En guise de conclusion temporaire, j'aimerais souligner certains points saillants de ces productions qui ne me semblent plus approcher les technologies comme des moyens en vue de fins artistiques, mais comme un contexte généralisé, c'est-à-dire comme un monde. L'accent y est mis sur le *matérialisme et l'existence numériques* qui battent en brèche les concepts d'immatériel ou de dématérialisation qui ont été tant utilisés dans les années 90 et 2000. Ces artistes s'intéressent à de nouvelles matérialités qui sont le fruit de *la scission entre l'idéologie et les choses*. En effet, si le récit d'Internet est celui d'une communication interhumaine, il existe de nouvelles pratiques sous-jacentes (écraser une écrevisse qui a été caressée), des liens occultés (la contre-culture, la cyberculture et la drogue) ou des manières de reprendre des

images subies pour en faire des images (re)produites par le travail et sa durée inhérente. Alors que l'art numérique classique tentait d'épater le public par la performance machinique, ces trois artistes mettent en scène une *déchéance* : plus rien ne fonctionne, le sens se disjoint alors de la signification, les comportements humains sont incompréhensibles, les drogues inopérantes, les médias de masse sont singuliers. Cette déchéance hors du sens valorise la contingence et combat le déterminisme des mécanismes numériques. Enfin, un dernier point que j'ai développé ailleurs (<http://chatonsky.net/flux/disnovation/>), la *disnovation* aborde le numérique non pas selon l'angle de la nouveauté et de la promesse d'un avenir radieux ou dangereux, mais comme quelque chose de déjà ancien, de dépassé, dans une atmosphère teintée de nostalgie. Le numérique est

le récit d'une génération qui a pris le pouvoir. Nous nous plaçons résolument après ce pouvoir parce que celui-ci se penche sur le bord de son précipice.

Grégory Chatonsky

Grégory Chatonsky fait partie de la première génération d'artistes Internet faisant du réseau un contexte de production autant que de diffusion. Si son travail est d'inspiration numérique, il ne reste pas confiné à l'ordinateur et prend de nombreuses formes : photographies, dessins, gravures, sculptures et performances. Depuis 1998, il a créé de nombreuses fictions interactives et génératives en ligne ou hors ligne en détournant des flux déjà existants ou en produisant des médias originaux.

- 1 <http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/news/symposium-cross-overs-between-culture-and-technology>.
- 2 <http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>.
- 3 <http://additivism.org/manifesto>.