

LOW TECH 2000

(texte initiateur du projet)

Ce premier janvier 2000, juste après la gueule de bois, nous avons senti cette petite honte provoquée par la peur très occidentale et très irraisonnée du fameux « BUG-DE-L'AN-DEUX-MILLE », oubliant ces armées d'escrocs, qui, sans rancune, se sont bien rempli les poches sur l'incrédulité ambiante. Puis, ce fameux janvier 2000, nous avons aussi dû constater que nos scooters des airs (« Scoot-2000 » pour les connaisseurs) n'avaient pas été livrés devant les paliers de nos portes... Non seulement Père Noël 2000 nous avait oublié sur ce coup, et donc le « 5^e Élément » allait rester définitivement plombé sur nos supports vidéos, mais ce Noël fin de millénaire nous a semblé aussi étrange pour ceci : ma fille remplace ses jeux 3D pour jouer avec une réédition chinoise de « Pacman », mon fils s'achète des disques d'AC/DC sans savoir que je les possédais déjà, et avec ma nouvelle nouvelle quincaillerie informatique, j'ai l'impression de vivre dans « Brazil » où le summum de l'agrément et du progrès technologique est un « radoréveilfouràmicroondemachineàcaféquin'marchepas » superbement mis en scène dans un monde du travail et une administration caricaturés à l'extrême. Bien que la firme Sony produise toujours des chiens et des poissons rouges robots (quand on est au top, on y reste), bien que les Tamagotchis aient appris à se reproduire, il semblerait tout de même que l'on soit aujourd'hui dans l'ère du « post » : post Frères Bogdanoff (« Temps X »), post « Star Trek », post « Cosmos 99 », post « Mad Max », post 11 septembre et post « Preemptive Strike ». Dans cette vaste mouvance de recyclage des idées et des formes (rétro-futur), où en sommes-nous vis-à-vis de nos rêves de confort moderne ? Que sont devenues les visions sublimes (« 2001 L'Odyssée de l'espace ») et parfois inquiétantes (« Fahrenheit 451 ») d'un avenir tant fantasmé dans le passé ? Quelles relations entretenons-nous aujourd'hui avec les multiples machines au design *high tech* qui régissent le rythme effréné de notre vie ? Jusqu'à quel point nous laissons-nous contaminer par l'information constante, faite d'images, de mots et de son, qui nous traverse ? Comment affrontons-nous la virtualisation croissante de nos corps ? Et que se passe-t-il quand la notion de technologie de pointe est vue par la lorgnette de l'art contemporain ?

Fred Pohl

Low Tech (1) est né comme une utopie. Au départ, ce fut celle de trois artistes liés par une amitié et des prises de position esthétiques. Bientôt cette utopie devint celle d'une vingtaine d'artistes d'abord réunis par des circonstances de travail dans les ateliers municipaux de la Halle Spada, puis organisés au sein d'une association, Le Labo, dans le désir de créer une nouvelle dynamique artistique autour de cette friche industrielle inespérée à Nice. Initiée par une petite fiction mordante de Fred Pohl du groupe BP qui envisageait les nouvelles technologies à rebours de l'optimisme culturel ambiant, l'idée de l'exposition devait se construire de manière collégiale autour d'un forum sur le net où les membres du Labo étaient invités à réagir en proposant des projets personnels ou ceux d'autres artistes. N'étant ni dans l'impératif de la mode ni dans l'angoisse de la traque du présent, le projet prit pour point de départ de « vieilles » pièces des années 90, les mythiques « Télécrans », ces dessins mécaniques ambidextres dans lesquels Stéphane Lallemand avait fait montre d'une incroyable dextérité en revisitant les chefs d'œuvre de la peinture avec deux boutons rudimentaires. Puis, en fonction des réseaux et de la culture de chacun, s'ajoutèrent d'autres propositions au fil de discussions entre les artistes et deux curatrices, Jasmine Colizza et moi-même qui accompagnions le projet en gardant à l'esprit la visée démocratique de cette exposition finalement sans commissariat. Nous avons pris le parti d'être les garantes de la parole de l'artiste et la seule autorité que nous ayons eu à endosser fut celle de décider de l'accrochage et du jeu que les œuvres, finalement assez diverses, pourraient jouer entre elles dans les salles de l'espace « Temps réel » de la Villa Arson.

Sur le plan théorique, l'exposition est aussi née, il faut bien l'avouer, d'un double sentiment de désir et de crainte à l'égard des prodigieuses innovations technologiques qui font marcher le credo de la consommation. À l'heure où le « home » de l'homme moderne est doté des outils de reproduction de l'image et du son les plus sophistiqués que promeut la société du spectacle, les artistes sondent la surenchère des images et détournent les outils de production des médias. Ils interrogent la légitimité de la copie, la différence entre l'original et le multiple, mettent à mal l'idéologie cachée derrière les moyens de communication de masse, pointent la nature des messages émotionnels que véhiculent la publicité ou le cinéma et ainsi de suite. Bien plus que les marchandises, les images ont envahi notre mode de vie, créant un effet de parasitage qui n'est pas très éloigné de la pollution, tout en plaçant paradoxalement l'individu simultanément dans une position de passivité face au flux des messages médiatiques, mais aussi de pure créativité par le simple biais de la manipulation d'appareils numériques et de programmes informatiques. Cette relation mêlée de fascination et d'interrogations vis-à-vis du multimédia tient une place particulière dans les grandes manifestations très

médiatiques de l'art en train de se faire qui rivalisent dans l'équipement d'écrans, de vidéo projecteurs, d'enceintes de dernière génération. La vidéo, qui a acquis ces dernières décennies un intérêt incontournable sur la scène artistique internationale, est actuellement le centre d'une réflexion sur la nature de l'image et de sa reproduction. Les artistes questionnent leur relation au monde, tentent de rivaliser avec la puissance ou la violence irruptive du réel, explorent les films documentaires, se transforment en reporters, annexent la sociologie, rendent un tribut au cinéma, parodient la publicité, enregistrent leur journal intime, etc. Qu'elle cède à la fascination d'une image à la qualité parfaite et désincarnée ou qu'elle rejoue avec nostalgie la somptuosité de la peinture ou qu'elle opère par des bidouillages volontairement à basse résolution, la vidéo mais aussi son installation dans l'espace semblent elles-mêmes aux prises avec ce sentiment ambigu vis-à-vis de la technologie. Ainsi avec des moyens ultra perfectionnés, certains artistes expérimentent parfois l'envers du *high tech*, tandis que d'autres parfaitement fermés au miracle technologique produisent avec des moyens moins modernes mais plus plastiques des univers d'un raffinement ultime qui n'ont plus rien à envier à l'image vidéo-projetée. La notion d'une représentation *low tech* qu'elle soit ironiquement issue de technologies de haut niveau ou de matériaux pauvres semble faire sens pour toute une génération d'artistes aujourd'hui. C'est dans ce contexte précis que Le Labo demanda à des artistes réfléchissant à ces questions, mais également à des artistes dont ce n'était pas l'objectif principal de se frotter à ce thème d'actualité et de résistance à l'esthétique lisse de l'imagerie médiatique.

Les réponses ne tardèrent pas à affluer. C'est ainsi qu'arriva la proposition de David Brunner qui avait imaginé un grand vitrail constitué de l'assemblage d'obsolètes disquettes informatiques souples et de gélatines colorées. Ces *floppy discs* encombrants de 20 cm de côté mais à la capacité dérisoire par rapport à nos dvd actuels étaient devenus une sorte de mémoire morte qui posait la question l'accessibilité et de la conservation de nos données informatiques.

L'installation multicolore de David Brunner devait trouver une belle résonance avec la projection de Stéphane Cochard intitulée « Les grands airs de la peinture », créée à partir d'un programme informatique interprétant en code ASCII des œuvres de la modernité comme le « Grand Verre ». Sorte de tableau-concert, cette pièce générait simultanément une image et une partition sonore expérimentale au fur et à mesure de son affichage. La projection vidéo, qui avec le code ASCII nous ramenait aux origines de l'informatique malgré sa grande complexité de programmation, trouva naturellement des correspondances avec les « Télécrans » de Stéphane Lallemand qui reprenaient eux aussi le célèbre « Ceci n'est pas une pipe » de Magritte.

Et c'est assez naturellement qu'au moment de l'accrochage, on créa un espace « Grand Verre » avec ces œuvres et un triptyque peint par Florence Obrecht qui présentait une

sorte de « Mariée mise à nu » à genoux. Ces trois grands autoportraits à l'huile détournaient la modélisation en 3D des héroïnes très stéréotypées de manga pour la faire basculer dans le pictural.

Fut mise en regard à son tour l'installation d'Anne Gérard qui figurait une robe de mariée vide faisant écho aux uniformes des célibataires duchampiens. Ce petit habit de poupée mannequin démesurément agrandi à la photocopieuse et recomposé par la superposition d'une centaine de feuilles donnait la sensation d'un froufrouement. Cette robe et le même nu répété sous des angles différents de Florence Obrecht se côtoyaient dans un espace doté d'un éclairage zénithal diffus qui donnait à l'ensemble un caractère mystique.

La pièce d'Elisabeth Allaria, à mi-chemin entre le tableau et le *statement* conceptuel, fut désignée pour ouvrir l'exposition. Il s'agissait de la reprise picturale et fragmentaire d'un article paru dans le journal *Nice matin* et consacré aux ateliers municipaux de la Halle Spada dans laquelle l'artiste avait introduit un certain nombre d'erreurs et où elle avait retiré un certain nombre de mots. Le symbole du dollar venait ironiquement combler les absences et il en ressortait un texte critique dans lequel le nombre des ateliers d'artistes était multiplié par cent et où le non-sens prenait l'allure du virus informatique.

Nombre d'artistes donnèrent leur vision de l'outil informatique, à commencer par Cynthia Lemesle & Jean-Philippe Roubaud dont deux tableaux précieux figeaient derrière une laque parfaite l'écran d'un bureau d'ordinateur, lu en termes picturaux, avec un menu qui rejouait la prédelle, une fenêtre qui s'ouvrait pareille à un voile de Véronique, l'icône d'une corbeille ornée d'un décor de rinceaux et un papier peint qui évoquait les revêtements optiques de nos bureaux des années 70. Lemesle & Roubaud avaient aussi disséminé le long du parcours des tranches de pain de mie grillées, curieux indices qui conduisaient au niveau supérieur de l'exposition jusqu'à une impossible chimère, croisement entre un grille-pain et un canard empaillé, évoquant la matérialisation du célèbre *flying toaster* qui animait les économiseurs d'écran des ordinateurs Apple des années 90.

À l'inverse, les photographes Favret/Manez donnèrent de l'ordinateur une image métaphoriquement réduite à un casier de rangement vide et effondré sur lui-même. Cette dérisoire sortie informatique en noir et blanc était en réalité issue d'une photographie à la chambre dont le tirage agrandi sur plusieurs feuilles était dépossédé de toute la précision de sa définition première pour devenir une image de perte. Fortement pixelisée, l'image devenait quasiment abstraite pour qui s'en approchait et dans sa composition très rigoureuse avec des contrastes noir et blanc très tranchés, elle n'était pas sans évoquer le graphisme des années 70.

Olivier Bartoletti s'intéressa à l'aspect physique de l'ordinateur en travaillant à partir d'un véritable clavier, *key board* en anglais, qui devenait par un jeu de décapage et d'apports

successifs de peinture et de cire un « Tableau clé » aveugle dans lequel toutes les touches étaient noircies, créant une sorte de grille picturale rendue à une dimension tactile purement abstraite.

Frédéric Nalbandian intégra quant à elle un écran de protection d'ordinateur dans une composition sur bois à l'alchimie délicate et complexe où cohabitaient étrangement savon, laque, pigment, plâtre, fer, étain, céramique et une pince à dessin. La fenêtre informatique était phagocytée par ce jeu de matières se métamorphosant ainsi en un espace de pure organicité.

Deux immenses tableaux monochromes de Marc Chevalier, réalisés au ruban adhésif, l'un rouge, l'autre jaune, tous deux dotés de somptueux effets de clair obscur, fonctionnaient à la manière d'écrans parfaitement lisses sur lesquels on pouvait deviner de multiples points de fuite qui ramenaient ce travail de collage, finalement très manuel, aux perspectives idéales de l'imagerie numérique. L'aspect fascinant de ces peintures jumelles tenait sans doute à leur capacité à faire passer l'œil du glacis parfait de leur surface à l'intérieur des couches de couleur où l'on était pris dans la contemplation d'une spatialisation abstraite, induite par les entrecroisements et les superpositions de bandes de scotch.

João de Vilhena fit le pari de réaliser un *wall drawing* à la mine de plomb sans recourir aux dispositifs habituels de projection. Il anamorphosa et agrandit au carreau, par un système de cordeaux tirés au minium de plomb, une illustration mélancolique du XIX^e siècle montrant l'image d'une demoiselle employée à faire fonctionner un automate capable de synthétiser des mots, sorte d'orgue parlant issu des recherches du Baron Von Klepern. Dans un coin une *catocalapta nupta*, papillon communément appelé « mariée », dessinée en trompe-l'œil faisait écho à la dimension duchampienne de ce personnage féminin jouant d'une archaïque machine célibataire.

Arrivèrent également quatre petites photographies de Suzanne Hetzel montrant des fragments d'intérieurs bourgeois ou rustiques ayant absorbé postes de téléphone, minitels et autres chaînes hi-fi dépassées, matériel désormais aussi désuet que le mobilier qui l'accueillait. Le passage du temps semblait être au centre de ces images extatiques et silencieuses dont la composition parfaite et l'aspect intime n'étaient pas sans rappeler les intérieurs de la peinture de genre du XVII^e siècle hollandais.

De son côté, François Paris fit parvenir la photographie d'un écran de télévision des années 60 dont le design futuriste semblait avoir résisté au temps et qui, monté sur un fond blanc immaculé, prenait la dimension d'une icône moderne. Sur le moniteur parfaitement noir, se détachait en grosses lettres blanches pixelisées une incrustation excluant toute forme d'image et de récit : « the end ».

Certains artistes, comme Frédéric Nakache ou Anthony Gripon, envisagèrent la thématique de l'exposition sous un signe plus ludique. Jouant d'une prise de vue en

contre-plongée et d'un très grand tirage photographique, Frédéric Nakache présenta la photographie d'un jouet à l'effigie de Goldorak, héros nostalgique des premières animations japonaises des années 80. Monté sur un promontoire neigeux dans un paysage alpin imprécis, le robot y était magnifié par la présence providentielle d'un rai de lumière qui semblait partir de son bras amputé.

Anthony Gripon proposa une variation de « L'esprit du temps » de Raoul Hausmann en habillant la tête d'un mannequin féminin de *magnets* et autres pièces recyclées de plastique dont les couleurs vives évoquaient quelques trésors cachés dans nos vieilles chambres d'enfant. Cette absurde figure renversée la tête en bas flottait dans l'espace juste au-dessus de la tête du visiteur remettant ainsi en question ses repères spatiaux.

Plongée dans une semi obscurité, l'installation de Stéphane Steiner dessinait au sol les contours d'une île déserte dont les seules traces d'activité humaine étaient indiquées par quelques diodes lumineuses et de rares composantes électroniques qui figuraient d'hypothétiques sites industriels dans un décor de science-fiction. Cette géographie de sable évoquait non seulement nos jeux d'enfant sur la plage, mais elle semblait reformuler en termes figuratifs et narratifs les pièces au sol de l'art processuel des années 70.

À cette topographie imaginaire répondait une animation de BP intitulée « Économiseur de vidéo projecteur » qui projetait un morphing synthétisant les grands circuits de formule 1 à travers le monde. La forme changeante des contours de ces parcours en boucle, facilement identifiables pour les amateurs du genre, rejouait les effets psychédéliques de certains économiseurs d'écran en même temps qu'elle était une réponse ironique à l'inflation de projections vidéo dans le milieu de l'art.

Les animations du collectif Servovalve (Grégory Pignot et Alia Daval) et d'Antoine Schmitt faisaient appel à des processus de programmation informatiques extrêmement élaborés tout en mettant en avant un résultat finalement humble, à rebours de la technologie dont qui les produisait. Intitulée « Fil », la projection vidéo de Servovalve, proche de l'univers de la musique électronique, était issue d'un procédé de randomisation informatique qui générait simultanément l'image d'un dessin au mouvement frénétique et un son grave proche des interférences radio. Contrairement aux performances de vidéo DJ où l'image illustre la musique, ce sont les sons chez Servovalve qui produisent des images. En regardant ce trait blanc ténu, sorte de petit vers nerveux enfermé dans l'espace noir de l'écran de projection, on avait le sentiment d'un dessin désordonné et bruyant parvenu à une vie autonome.

Animation à la durée infinie, « Pixel blanc » d'Antoine Schmitt était un algorithme produisant le déplacement d'un pixel blanc sur un fond noir dont les jeux d'apparition et de disparition n'étaient pas sans rappeler le gribouillage de la craie sur une ardoise que l'on effacerait au fur et à mesure. L'errance improbable de ce pixel perdu sur la surface

noire de projection donnait lieu à un dessin en train de se faire sous nos yeux d'une manière beaucoup plus lente et désapprise. La poésie de ces deux projections vidéo était très proche car elle mettait en avant de toutes petites choses sensibles et finalement très humaines. La technologie était ici tellement maîtrisée qu'elle finissait par devenir littéralement invisible.

Catherine Macchi