

RD

AUTORISATION DE FERMETURE  
BRUXELLES X - 1/487  
DÉPÔT BRUXELLES X

1<sup>er</sup> trimestre 2003

# l'art même n°18

CHRONIQUE DES ARTS PLASTIQUES DE LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE DE BELGIQUE



T +32 (2) 413 26 81/85 – F +32 (2) 413 20 07

# l'art même

Trimestriel de janvier à mars 2003. Cette publication, gratuite,  
est diffusée, pour son dix-huitième numéro, à 5500 exemplaires.

**éditeur responsable**

HENRY INGBERG

**Secrétaire général**

Ministère de la Communauté française  
44, boulevard Léopold II, 1080 Bruxelles

**rédaCTRice en chef**

CHRISTINE JAMART

**secrétaire de rédaction**

PASCALE VISCARDY

**gestion du fichier**

PASCALE BURNY

**ont collaboré**

YVES BERNARD

CÉCILIA BEZZAN

ERWIN DEJASSE

VÉRONIQUE DEPIESSE

PIERRE-YVES DESAIVE

XAVIER ESS

PHILIPPE FRANCK

CHARLES-OLIVIER GOHY

NATHALIE STEFANOV

ALDO GUILLAUME TURIN

ANNE WAUTERS

**conseil de rédaction**

**Président**

M. HENRY INGBERG

**Membres**

MMES CHANTAL DASSONVILLE, FABIENNE HAVAUX,

MARTINE LAHAYE, MARTHE WÉRY,

MRS PATRICE DARTEVELLE, ETIENNE DUYCKAERTS,

PIERRE HENRION, ANDRÉ LAMBOTTE, PATRICK QUINET,

ALAIN SCHMITZ, JEAN-CLAUDE TORFS

**graphisme**

SALUT PUBLIC – salut.public@wanadoo.be

L'art même serait heureux que vous l'informiez de vos activités,  
de vos changements d'adresse et de votre souhait d'en recevoir un exemplaire.  
Merci de vous adresser à :

**CHRISTINE JAMART – PASCALE VISCARDY**

SERVICE GÉNÉRAL DU PATRIMOINE CULTUREL ET DES ARTS PLASTIQUES  
44, BOULEVARD LÉOPOLD II, B-1080 BRUXELLES

T +32 (2) 413 26 81/85 – F +32 (2) 413 20 07 – SITE: [HTTP://WWW.CFWB.BE/LARTMEME](http://www.cfwb.be/lartmeme)  
MAIL: [PASCALE.VISCARDY@CFWB.BE](mailto:PASCALE.VISCARDY@CFWB.BE) / [CHRISTINE.JAMART@CFWB.BE](mailto:CHRISTINE.JAMART@CFWB.BE)

L'art même n'est pas responsable des manuscrits et documents non sollicités  
les textes publiés n'engagent que leur auteur



## n°18

Christine Jamart, Rédactrice en chef

Cette édition de "l'art même" engage un état des lieux doublé d'une réflexion sur la création issue des nouvelles technologies de la communication. Ce faisant en un panel de contributions singulières, celle-ci n'est pas sans questionner, à l'instar du nombre croissant d'interventions artistiques à caractère contextuel, l'espace public et sa constante redéfinition. Qu'en est-il de ce dernier à l'aune des bouleversements induits par le virtuel et l'internet? Sous quelle forme se profile-t-il? Quel est le rôle de l'artiste –et des pouvoirs publics– face à cette nouvelle modélisation, hybride et rhizomatique? In fine, quel statut pour le créateur, davantage confronté aux nécessités d'œuvrer en synergie, collectivité et transversalité?

Gageons que ce dossier qui offre la parole à une série d'acteurs de la scène numérique de même que les interviews consacrées à Paul Dujardin, directeur du Palais des Beaux-Arts de Bruxelles en phase de repositionnement vis-à-vis du Mont des Arts et de ses divers protagonistes et d'Eva González-Sancho, menant à travers d'*Etablissement d'en Face projects* une réflexion sur l'espace public en tant qu'entité juridique suscitent auprès du lecteur une prise en considération de ces enjeux somme toute politiques.

**NB :** A noter, à la clôture de ce numéro et dans la foulée de cette réflexion, un colloque organisé par le service de la formation des cadres culturels de la Direction Générale de la Culture de la Communauté française sur les politiques culturelles des villes et des communes les 25 et 26 mars 2003 au Centre de congrès de Dampremy-Charleroi.

Y seront débattues les questions d'art public et d'art urbain, de l'intégration des ateliers d'artistes à l'aménagement du territoire, de l'apport des créateurs à la définition des rapports entre culture/environnement, culture/paysage, culture/société (dans ce cadre, exposition intitulée "Paysages" (photographie, vidéo, peinture) sous commissariat de Dorothee Luczak et Werner Moron –Centre culturel Les Chiroux de Liège–, programme disponible sur demande au T +32 (0)2 413 38 58 et consultable sur le site: [www.cfwb.be/fcc](http://www.cfwb.be/fcc)).

## n°18

## LE SOMMAIRE

## LE POINT

- 2 ARS MACHINA – DEUS ELECTRONICA: FAST REWIND
- 6 DU DESIGN AU METADESIGN
- 8 ARTS ELECTRONIQUES: AILLEURS, ET ICI?
- 14 WALLONIE-BRUXELLES: DÉSERT DES ARTS ÉLECTRONIQUES
- 18 NET ART: ENTRETIEN AVEC FRED FOREST

## LE MONDE

- 20 MARIE-ODILE CANDAS-SALMON: DANS LES FERS
- 21 ITINÉRAIRE D'EXPOSITIONS

## L'ÉCRAN

- 24 LE PALAIS DES BEAUX-ARTS AU CŒUR DE L'EUROPE

## LE CREUSET

- 26 AUTOUR DE LA MARGE
- 28 ETABLISSEMENT D'EN FACE PROJECTS: D'INTÉRÊT PUBLIC
- 30 STÉPHANE GILOT: FOIRE D'EMPOIGNE
- 32 CÉCILE MASSART: EN CAS D'ALERTE...
- 33 JEAN-LOUIS VANESCH: SOMBRE ÉCLAT
- 34 MARIE JOSÉ BURKI: L'IMAGE, UN LEURRE OBSCÈNE.
- 36 LAURENCE SKIVÉE: UN LABORATOIRE DE LÂCHER PRISES
- 37 MICHAEL DANS: BUDDHA WANTS YOU
- 38 ITINÉRAIRE D'EXPOSITIONS
- 42 PRIX ET CONCOURS

## EN TOUTES LETTRES

- 44 CONVERSATION AVEC... THÉRÈSE ET GABRIEL BELGEONNE
- 45 ANDRÉ LAMBOTTE: "LE TRAVAIL DE L'HERBE"
- 46 OUVRAGES PARUS OU À PARAÎTRE

## L'AGENDA

- 52 L'AGENDA DES LIEUX D'ART CONTEMPORAIN  
SOUTENUS PAR LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE

## TIRÉ À PART ART MÊME n°18

DJOS JANSSENS

## INTRA MUROS

- CATALOGUE INVENTAIRE DES ŒUVRES ACQUISES-TOME 2
- COLLECTION DU SERVICE DES ARTS PLASTIQUES/EXPOSITION

Commentaires recueillis par E-mail par Philippe Franck, <http://www.lab-au.com>

Au sein du LAB[au], Manuel Abendroth, co-Fondateur de ce laboratoire d'architecture, d'urbanisme et production artistique multimédia, mène un travail de recherche théorique. Tant sur la toile qu'en ses installations et performances, LAB[au] élabore un "MetaDeSign" qui exploite et étudie les implications des nouvelles technologies de la communication et de la computation dans les structures spatio-temporelles ainsi que dans leurs formes de représentation. Une aventure qui fait d'un méta-laborantin le candidat idéal à un retour vers le Futur qui passerait par les multi-présents d'un techno-passé à redécouvrir.



l'art même : Le terme "multimédia" que l'on retrouve associé aux nouvelles technologies de l'information peut être également employé en relation avec l'interdisciplinarité. Que recouvre, pour vous, cette notion en regard de certaines œuvres techno-artistiques du siècle passé?

Manuel Abendroth : A mon sens, le terme "multimédia" n'est pas adéquat si on parle de

nouvelles technologies. Cela désignerait plutôt un terme qui relève de la production artistique non numérique. Par contre, la recherche menée dans l'art multimédia permet de comprendre quelques-uns des changements qui s'effectuent actuellement dans l'art numérique. Historiquement, je crois que l'on peut parler de l'art multimédia depuis les futuristes et les dadaïstes qui ont brisé les catégories traditionnelles de l'art comme celles de la peinture ou de la sculpture... Prenons, par exemple, les sculptures polyphoniques de Luigi Russolo ou les créations dadaïstes produites dans le cadre du Cabaret Voltaire, il est impossible de les classer dans des catégories traditionnelles d'autant plus qu'elles font appel à des média divers tout en mettant en question les pratiques artistiques jusqu'au statut de l'artiste même. En conséquence il ne s'agissait pas uniquement de l'emploi des différents média et technologies mais également d'une conception nouvelle de l'art et du rôle de l'artiste. La question qui se pose pour nous est celle-ci : comment les technologies influencent-elles la production d'artefact, donc celle du signe et du langage, et comment à travers ceux-ci de nouvelles pratiques artistiques émergent?

Avec les technologies numériques, toute information est le produit d'un processus de computation, traitement de données, et de communication, transfert de données. Que ce soit un texte ou une image, tout est réduit à une séquence binaire permettant tant sa transmission à travers différents canaux que son interconnexion ou des mises en forme. Il s'agit donc d'un système qui unifie l'information à une même unité de base, ce qui a comme conséquence de parler

plutôt de média ou d'"hypermédia" que de multimédia. Prenons, par exemple, "Broadway Boogie Woogie", une des dernières peintures réalisées par Mondrian à la fin de sa vie (1944) qui montre la ville de New York vue d'un gratte-ciel, en écoutant une composition de jazz. Dans ce tableau, Mondrian faisait un trait d'union entre ses recherches sur l'espace pictural avec celles de l'architecture et de la musique. Comme pour les peintures de Kandinsky basées sur la musique de Moussorgski, il s'agit d'un système d'analogie, donc de rapprochement entre des codes visuels, sonores et spatiaux. Avec les technologies numériques, il ne s'agit plus d'une analogie, puisque que les différentes sources d'information, l'image ou le texte, se fondent sur la même unité de base et tout ce qui est mis en relation doit être programmé et représenté pour constituer un langage, un système de signes. Dans le rapport image/musique, certaines des pièces de Xenakis sont des exemples pertinents de ces relations "programmées" —je pense plus particulièrement aux Polytopes— comme le sont toutes les formes d'audio-visualizers (visualisation de niveau/fréquence ou autre du son). En ce qui concerne les technologies numériques, il est évident qu'il ne s'agit pas de plusieurs média comme le suggère le terme multimédia mais d'un seul médium, un hypermédia qui unifie toutes les formes d'expression (son, visuel,...) et qui permet leur mise en relation "programmée" et leur interconnexion.

A.M. : Avec LAB[au], vous vous êtes beaucoup intéressés aux grands pionniers de la cybernétique et la théorie de la communication (McLuhan, Wiener et d'autres) notamment dans





vos recherches sur l'hypertexte. Quels sont aujourd'hui les principaux enseignements à en retirer pour la "création hypermédia" ?

M.A. : L'hypertexte, peut-être en conséquence de sa dénomination, induit, pour beaucoup de gens, qu'il s'agit d'une forme d'écriture, une forme narrative. Par contre, l'hypertexte, comme le définit Nelson, l'inventeur du mot, est un système d'indexation d'information permettant l'interconnexion de documents distincts à l'aide d'hyperliens tout en procurant les instructions nécessaires pour sa visualisation sur un écran. Le préfixe "hyper" décrit la couche d'information supplémentaire qualifiant un document par rapport à sa localisation, à son indexation dans une structure, celle-ci permettant des interconnexions avec d'autres documents. La couche dénommée "meta" qualifie, quant à elle, le niveau sémantique (hyperlien) et l'ensemble des éléments graphiques qui les représentent (signe). Par rapport à cette définition de l'hypertexte qui date des années 60, on peut dire qu'à l'heure actuelle, l'augmentation de la puissance computationnelle des outils de traitement de l'information permet de plus en plus l'interconnexion entre différents types d'information (documents textes, visuels, sonores...), ce qui amène à parler plutôt d'hypermédia que d'hypertexte. La question d'hypermédia relève donc de la question de

logique de structuration d'information autant que des logiques inter-relationnelles entre ces différentes formes d'expression, comme par exemple une musique visuelle, un texte spatial, ou encore que de leur forme de représentation, donc du signe et du langage. Il en résulte que, dans le domaine des nouveaux média, il est nécessaire de mener un travail tant théorique que pratique dans l'élaboration d'un langage et d'une méthodologie propres au médium numérique. C'est avec cet objectif que nous travaillons depuis la création du LAB[au] à l'élaboration de méthodologies que nous regroupons sous le terme de "MetaDesign", pour essayer d'articuler nos concepts dans une démarche plus générale. Connaître et surtout comprendre un médium est essentiel. Il faut donc connaître son historique mais également comprendre quelles étaient les intentions fondatrices qui ont provoqué son évolution.

A.M. : Parmi les avant-gardes de la modernité qui se sont positionnées dans le rapport art-technologie, quelles sont celles qui vous semblent aujourd'hui particulièrement fondatrices par rapport à cette relation en constante interaction et en quoi précisément ?

M.A. : Pour nous et dans le domaine artistique, les travaux ou mouvements les plus "initiateurs" ne relèvent pas uniquement de l'expérimentation artistique mais surtout d'une démarche théorique et méthodologique ayant comme but l'articulation du système de signes par rapport aux modalités spécifiques des média/technologies en une forme cohérente. Les travaux des artistes du Bauhaus et ceux des constructivistes russes sont très parlants dans leur rapport aux technologies et à la recherche méthodologique, proposant la fondation d'un art et d'un statut d'artiste nouveaux à travers une approche basée sur les changements sociaux et politiques, qui sont

bien évidemment en relation aux progrès technologiques. Ce qui, dans l'exemple du Bauhaus, est l'industrialisation et l'émergence du design ou, dans le cas de l'école d'Ulm, la post-industrialisation avec le design industriel, correspond aujourd'hui à la révolution informationnelle et au MetaDeSign. Avec chaque avancée technologique, de nouveaux codes (sémantique) et méthodes (pratique) émergent. Par ailleurs, l'on peut remarquer qu'ils sont souvent révélés par les termes qui les désignent. L'apparition du concept de "design" autour du Bauhaus (et particulièrement avec El Lissitzky) avait donc pour but de qualifier des enjeux artistiques en relation aux changements technologiques et sociaux afin de réintroduire ceux-ci dans le concept même de l'art. Mais parler d'un système de signes et de la "signification" indique non seulement la signification que quelque chose prend pour nous, mais également notre intention à son égard, ce qui ramène la sphère technique à la mise en place d'engagements mais aussi de disciplines. Il s'agit donc d'une définition du champ artistique entièrement intégré dans l'ensemble des autres sphères, autant au niveau culturel que social, économique ou même idéologique. Mais pour poursuivre votre interrogation quant aux différentes avant-gardes et leurs fondements dans la relation création-technologie, je me référerais à une citation célèbre de Marshall McLuhan, "the medium is the message". Les technologies ne sont pas des systèmes externes mais font intégralement partie de notre système sensoriel et cognitif, donc déterminent les modes de communication/expression comme la manière dont nous percevons et concevons notre environnement. C'est aussi pour ça que la révolution technologique en cours a tellement d'importance tant au niveau ontologique qu'esthétique.