

ETC



Culture numérique

Smile Machines, Akademie der Künste, Berlin. 3 février - 19 mars 2006

Maïté Vissault

Number 74, June–July–August 2006

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/34934ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Vissault, M. (2006). Review of [Culture numérique / *Smile Machines*, Akademie der Künste, Berlin. 3 février - 19 mars 2006]. *ETC*, (74), 74–77.

Berlin
CULTURE NUMÉRIQUE

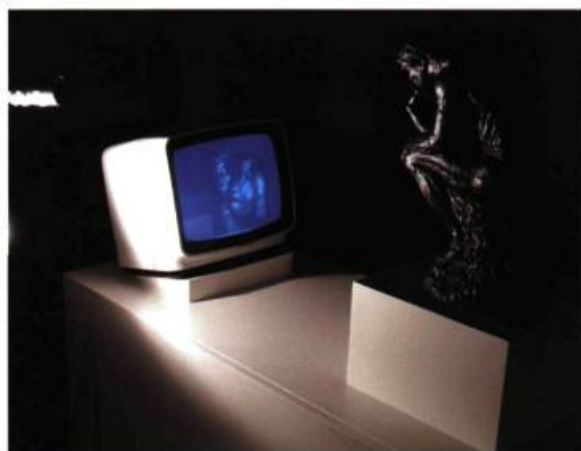
Smile Machines, Akademie der Künste, Berlin. 3 février – 19 mars 2006

Conçue par Anne-Marie Duguet, professeur d'art et de technologie et directrice du Centre de recherches d'esthétique du cinéma et des arts audiovisuels à l'Université Paris 1 Sorbonne, *Smile Machines* s'inscrit au sein du festival berlinois *transmediale.06 – International festival for art and digital culture*, un festival extrêmement dense qui explore tous les ans les rapports des arts et des nouveaux médias. Depuis sa création, le festival a évolué d'une présentation foisonnante et expérimentale des liens entre les arts et les nouvelles technologies à une réflexion plus vaste, sans déterminisme technologique, orientée vers la culture numérique. Comme l'affirme Andreas Broeckman, directeur de l'événement : « Nous voulons sortir de la niche "art des médias" et affirmer qu'il s'agit bien d'art et non d'une forme d'art déterminée par une quelconque technologie; il est donc question ici d'explorer le champ de la "culture numérique", le domaine de la culture actuelle dans lequel les technologies électroniques et numériques sont de plus en plus importantes. »¹

En phase avec le développement considérable des convergences entre art et nouvelles technologies et l'obsolescence d'une spécificité esthétique née de leur rencontre, *transmediale.06*, toujours marqué par ce même esprit pluridisciplinaire expérimental de ses débuts, s'intéresse cette fois-ci moins aux prouesses offertes par les nouvelles technologies qu'aux changements, aux mutations qu'introduit l'omniprésence des nouveaux médias dans nos modes de pensées et de vie, et à la manière qu'ont les artistes de digérer ces changements et de les prendre pour thème.

Il est donc significatif de ce nouvel état d'esprit que le festival ait pris pour titre général *Reality addicts* et se soit paré d'une exposition programmatique au titre tout aussi évocateur de *Smile machines* qui, sous le thème de l'humour, revisite les rapports de l'art et de la technologie, des années 60 à nos jours. « L'addiction de réalité de *Reality addicts* décrit moins l'attitude devant la réalité homogène et plate de l'écran que la réalité bruyante, ivre et trashie qui nous attend lorsque la PlayStation ou le lecteur MP3 ne sont plus alimentés. »²

En ce sens, *Smile Machines* se présente comme un véritable manifeste bien que, comme le rappelle la curatrice, les regroupements proposés n'aient nullement valeur de thèses. Il s'agit plutôt d'explorer la genèse des pratiques artistiques contemporaines face au développement de la technologie par le biais de l'humour.



Nam June Paik, *Der Denker – TV Rodin*, 1978. Photo : Jonathan Gröger.



Valerie Pavia, *C'est bien la société*, 1999. Photo : courtoisie de l'artiste.

L'humour, l'ironie, la dérision, voire l'absurde sont en effet des outils critiques, subversifs, privilégiés par les artistes pour non seulement détourner le réel mais aussi le réhabiliter, le mettre à nu et déjouer la surenchère de réalités qui peuple notre quotidien. En eux se nichent un potentiel critique, explosif, un basculement du sens, l'âme d'une révolte susceptibles de déstabiliser limites et carcans pour s'attaquer par érosion lente aux pouvoirs et systèmes les plus solides. D'entrée de jeu, l'exposition réunit des propositions artistiques aussi diverses par leur origine, leur datation, leur contexte et leur positionnement que *I am an Artist*, une vidéo réalisée en 1975 par Lee Levine, *Le penseur – TV Rodin* de Nam June Paik, datée de



Antonio Muntadas, *Slogans*, 1986-87. Photo : courtoisie de l'artiste.

1976/1978 et *That/Cela/Dat*, de Michael Snow, réalisée en 2001. Toutes ces œuvres ont en commun de s'attaquer au sens convenu des choses, aux évidences, par un rire intérieur quelque peu irrespectueux. Lee Levine descend, lunettes de soleil sur le nez, la Bowery Street de Manhattan, répétant inlassablement « *I'm an artist, I don't want to be involved* ». Par son arrogance simulée, sa litanie, il se moque des artistes de la modernité greenberguienne et de leurs slogans vides de sens.

Le Penseur – TV Rodin, de Nam June Paik, s'attaque quant à lui à la technologie dont il révèle le vide ou, selon les propres mots de l'artiste, le ridicule³. Posée sur un socle, la fameuse statue est filmée en direct et contemple son image dans le moniteur TV qui lui fait face, méditant ainsi en abîme sur la vanité narcissique de son image électronique. Et dans cette béance, c'est le dispositif du contrôle électronique permanent, de la surveillance continue d'un pouvoir omnipotent qui produit finalement une image superficielle et creuse, vide de sens.

Usant lui aussi de la tautologie comme mode de mise en abîme, Michael Snow sectionne sur trois écrans différents en trois langues – français, anglais et néerlandais – le fameux postulat de Magritte « *Evidently, this is not a pipe* » et le fait suivre d'un

« *This is electronic light* ». S'appuyant sur une proposition artistique éculée, figée dont il reprend la logique à son compte, l'artiste ne ridiculise ni l'art ni la technologie, il s'amuse plutôt de la complexité des systèmes relationnels qui composent notre relation au monde et à l'art.

Là, entre Rodin et Magritte revisités, s'appréhende toute la différence qui lie l'attitude sceptique des artistes des années 70 à celle, complice et complexe, des artistes d'aujourd'hui face à la technologie.

Tout d'abord perçu dans une opposition dynamique, voire subversive, le couple art et technologie semble aujourd'hui fusionner pour ouvrir de nouveaux champs critiques.

Autre exemple de cette différence, la proximité – positionnée peu après cette riche entrée en matière – de *Flux smile machine*, de George Maciunas (1971) et de *Cheese*, de Christian Möller, datée de 2003. Ces deux œuvres ont pour sujet le sourire et la machine, mais dans une perspective radicalement différente. Dans l'une, la plus ancienne, la machine est une prothèse tragi-comique, tandis que dans l'autre elle est écran de projection et censeur. *Flux smile machine* est un multiple, une sorte de tendeur qui se place aux commissures des lèvres et promet à son utilisateur le sourire parfait. À l'usage, néanmoins, le sourire-

prothèse ne provoque qu'une grimace. Le *Flux smile* singe ainsi avec l'irrévérence propre à l'esprit dadaïste de Fluxus la société de consommation de son époque qui à grand coup de slogans publicitaires, déverse machines et robots à tout faire dans le quotidien magnifié de la citadine séduite.

Cheese est beaucoup moins ludique – à l'instar de notre monde, serait-on tenté d'ajouter. Six actrices sourient devant une caméra aussi longtemps que possible. Leur sourire est jaugé par un système qui calcule son grade d'amabilité et enclenche une alarme dès que celui-ci décline. Basée sur des recherches sur la reconnaissance de l'émotion par les machines du laboratoire de l'Université de Californie à San Diego, cette œuvre est à la fois dramatiquement irréelle et

À l'instar de ces quelques exemples⁵, *Smile Machines* est truffée de connections, de rencontres et de développements théoriques et physiques. Sans chronologie et regroupements thématiques, l'exposition est à appréhender comme un immense rhizome, un réseau neuronal, ainsi que le suggèrent notamment les paravents blancs veinés qui délimitent les espaces entre les œuvres. Ainsi, entre *Technology/Transformation : Wonder Woman*, de Dara Birnbaum, où se répètent diverses scènes de transformation de la super héroïne dans un brouhaha incandescent, les *News* revisitées de Kim Beon⁶, et le jardin d'Eden labyrinthique des *Slogans* publicitaires d'Antoni Muntadas, se tissent de multiples liens névralgiques. Ceux-ci renvoient à leur tour aux œuvres de Jodi, *Max Payne Cheats*



Jean-Pierre Gauthier, *Remue-ménage*, 2000-2006. Photo : Jonathan Gröger.

froidement réaliste. Son interprétation est complexe et critique : la pratique du sourire forcé, du dressage émotionnel requis dans l'univers du paraître qui est le nôtre fait ressembler l'homme à la machine. Là, la machine acquiert un pouvoir et une autonomie symptomatique. « Nous assistons, écrit Duguet à ce propos, au dressage du sourire par la machine médiatique assistée par une technologie numérique de reconnaissance et de contrôle des expressions, qui au moindre relâchement de sincérité émet un signal d'alarme. L'*oversmiling* est un ressort de l'économie de marché [...] et comme le rappelle Gilles Deleuze " le marketing est maintenant l'instrument du contrôle social ". »⁴

Only Gallery, qui flirte avec le chaos par le biais du jeu vidéo et de Ximena Cuevas, *Antes de la television*, film muet anachronique dans lequel l'artiste se fait poursuivre par un aspirateur. Puis, de là, se brodent d'autres connections qui font glisser le spectateur de l'univers des médias à celui, tout aussi édulcoré, du quotidien : *C'est bien la société*, de Valérie Pavia, montre l'artiste, blonde platine, naïve et coquette, filmée en plan serré, ne dévoilant que ses épaules nues, passer en revue ses souvenirs et réflexions sur la société, sur le mode du journal intime ou encore, *Remue-ménage*, de Jean-Pierre Gauthier, où balais et serpillières orchestrent une danse mécanique au cours de laquelle l'entropie ne se distingue plus de



Christian Möller, *Cheese*, 2003. Photo : Jonathan Gröger.

l'ordre. Puis viennent les robots qui, de manière plus ou moins ludique, s'adressent au spectateur, interagissent dans son univers comme *Petit Mal*, de Simon Penny, ou *The Helpless Robot*, de Norman T. White, et ensuite les générateurs de service qui fournissent sur demande de vrais/faux certificats : *Ubermorgen.com*, *G3-Psych | OS Generator*, ou *l'Emotion Vending Machine*, de Maurice Benayoun, qui propose en direct par Internet de vous fournir une carte mondiale de vos émotions et de la traduire en musique, le tout récupérable à l'aide de votre clef USB de poche. Et nous voilà reconnectés à *Cheese* ou repartis pour un tour par d'autres détours.

Mais laissons le mot de la fin à la curatrice :

« Toutes ces propositions artistiques, dans leur extrême diversité, manifestent chacune à leur manière les contradictions d'une société largement façonnée par les technologies. [...] L'attitude humoristique déclenche une énergie capable de stimuler l'intelligence des choses, et le désir surtout, sans lequel aucun

changement n'est concevable. Défendre la possibilité de l'ironie, de la drôlerie, c'est toujours défendre un peu de liberté. »

MAÏTÉ VISSAULT

NOTES

- ¹ Andreas Broeckmann, « Interview zur transmediale.06 », dossier de presse, n. p., traduction de l'auteure.
- ² *Ibid.*
- ³ Nam June Paik, « *I make technology ridiculous* », cité par Anne-Marie Duguet dans son texte d'introduction au catalogue de l'exposition, p. 165 (pour le texte original).
- ⁴ Anne-Marie Duguet, in *Smile machines*, transmediale.06, 2006, p. 162.
- ⁵ L'exposition rassemble 27 installations, vidéos et films tous aussi pertinents les uns que les autres. Chaque œuvre est un véritable complexe qui mériterait un commentaire particulier, malheureusement impossible dans le cadre de cet article. Outre divers essais sur le thème de l'humour, le catalogue bilingue allemand/anglais offre, quant à lui, une présentation exhaustive et très instructive de chaque œuvre.
- ⁶ Kim Beon colle des morceaux de journaux télévisés coréens les uns aux autres, pour leur faire raconter des utopies de contes de fées : « *Wouldn't it be nice if we didn't get wet in the rain, if we didn't get cold in the snow, if we could miss meals without getting hungry or if we could fall down without getting hurt.* »



Les Levine, *I am an artist*, 1975. Photo : courtoisie de l'artiste.