

EN OCTOBRE DERNIER, L'ARTISTE BRÉSILIEU EDUARDO KAC ÉTAIT INVITÉ PAR LA SOCIÉTÉ DE PRODUCTION D'EXPOSITIONS NUMERISCAUSA À PRÉSENTER L'INSTALLATION "MOVE 36" À LA BICHE DE BERE GALLERY À PARIS. CETTE ŒUVRE S'ARTICULE AUTOUR D'UNE PLANTE GÉNÉTIQUEMENT MODIFIÉE ET FAIT RÉFÉRENCE À UN MOMENT PRÉCIS DE LA PARTIE D'ÉCHECS, DÉSORMAIS HISTORIQUE, QUE GARY KASPAROV PERDIT, EN 1997, FACE À L'ORDINATEUR DEEP BLUE.

Propos recueillis par Dominique Moulon.



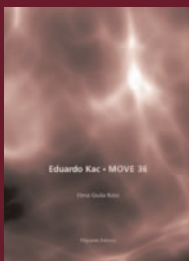
Move 36, 2004, vue d'ensemble.

"Move 36"

par Eduardo Kac

A lire

Move 36 est un livre relatif à l'installation d'Eduardo Kac, réalisé sous la direction de Elena Giulia Rossi, regroupant des textes et des entretiens avec David Rosenberg, Didier Ottinger, Frank Popper, Linda Weintraub et Hugues Marchal. Filigranes Editions, 2005, 20 euros. <http://filigranes.revue.com>



© CARLOS FALDON

Eduardo Kac vit et travaille à Chicago, où il enseigne à l'Art Institute. Né en 1962, il pratique la performance au début des années 80 avant de s'intéresser aux arts de la télécommunication et de la téléprésence. Eduardo Kac, dont le travail se situe aujourd'hui aux frontières des arts et des biotechnologies, se définit lui-même comme un artiste transgénique.

Pouvez-vous nous éclairer sur l'origine du titre de ce dispositif que l'on peut traduire en français par "Coup 36" ?

L'origine, c'est la partie d'échecs que l'ordinateur Deep Blue remporta en 1997 face à Gary Kasparov. C'était la première fois

qu'un ordinateur gagnait une partie d'échecs. Ce qui m'intéresse plus particulièrement dans cette partie, c'est la façon dont l'ordinateur a gagné. On pense généralement qu'un ordinateur prend le chemin le plus court pour aller d'un point A à un point B. Mais là, ce n'est pas ce qui s'est passé. La machine, plutôt que d'aller directement vers le roi, a pris une pièce plus petite et Kasparov a alors pensé qu'elle s'était "trompée". Mais, quelques coups plus tard, elle a finalement remporté la partie. L'humain, alors considéré comme le meilleur joueur d'échecs au monde, a commis une erreur alors que la machine a fait preuve d'un subtil comportement.

Ne pensez-vous pas qu'au moment précis de ce "Coup 36", Kasparov se pose la

question de savoir ce qu'il a réellement en face de lui ?

Une fois la partie terminée, les gens, évidemment très surpris, sont revenus sur ce qui s'était passé pour essayer de comprendre cette subtilité qui, pourtant, ne s'explique pas. Il ne s'agit pas de penser que la machine a eu un comportement conscient, mais simplement de dire qu'il y a des choses qui sont difficilement compréhensibles. Quant à la question de savoir ce que Kasparov imagine avoir en face de lui à ce moment, elle est moins intéressante que sa réponse émotionnelle, parce que, évidemment, la machine, contrairement à Kasparov, n'a pas eu de réponse émotionnelle.

L'origine de cette œuvre ne fait-elle pas écho à cette grande peur de l'humanité



Toutes ces images sont des détails de l'installation Move 36 (2004).

d'être un jour dominée par les machines ?

Il s'agit plutôt d'un changement de la notion d'humanité, parce que je pense qu'à l'avenir, les machines seront un peu plus humaines, alors que les humains seront peut-être davantage transgéniques ou clonés. C'est la notion même d'humanité qui est en train d'évoluer.

Quels sont les matériaux qui constituent les cases du jeu d'échecs représenté sur la partie supérieure de la table située au centre de la pièce ?

Les cases noires sont en terre, alors que les cases blanches sont faites de sable. Ainsi, il y a un contraste entre la terre, qui représente la vie, et le silicone, qui évoque les ordinateurs.

Donc un contraste entre le naturel et l'artificiel.

Pas vraiment, puisque ce sable est naturel alors que cette terre est spécifiquement produite pour la commercialisation. Alors, où est le naturel, où est l'artificiel ?

On remarque l'absence de pièces sur cet échiquier alors qu'une plante, seule, est située à l'endroit du "Coup 36". Symbolise-t-elle la trace, la mémoire d'une partie, d'un combat ?

Remarquez qu'il y a aussi deux projections vidéo situées de part et d'autre de la plante, qui représentent, in absentia, les deux joueurs d'échecs. Le regard de l'observateur, face à l'une de ces animations numériques représentant des échiquiers, où formes et couleurs évoluent à des rythmes différents selon les zones, est naturellement attiré par une case, puis par une autre et ainsi de suite. Le spectateur se retrouve

alors, toujours in absentia, à la place de l'un des deux joueurs.

Quelles sont les modifications génétiques qui vous ont permis de concevoir cette plante unique ?

J'ai commencé par traduire la phrase latine bien connue de Descartes "Cogito ergo sum" - "Je pense donc je suis" - en code ASCII 8 bits. J'ai ensuite converti cette même suite de 0 et de 1 en caractères A, C, G et T représentant les quatre bases de la génétique. Ainsi, la paire binaire 00 est devenue A, 01 est devenue C, 10 est devenue G et 11 est devenue T. C'est avec cette séquence que j'ai obtenu un gène chimérique avec lequel j'ai enfin créé la plante.

Vous avez utilisé le morse lors de la réalisation de Genesis et l'ASCII durant la conception de Move 36. Est-ce un moyen pour vous d'aller à l'essentiel que d'utiliser des langages extrêmement rudimentaires évoquant, dans les deux cas, les origines des moyens de communication contemporains ?

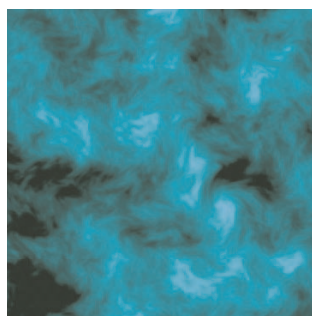
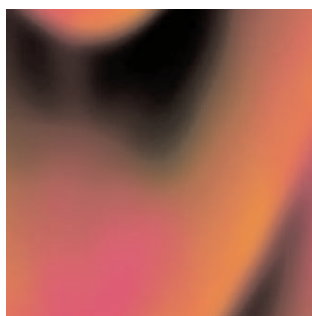
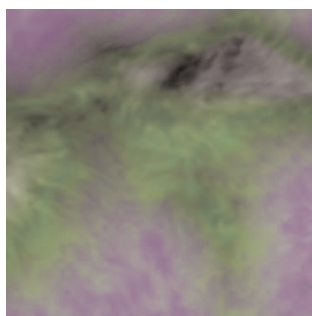
Ces langages extrêmement rudimentaires sont aussi au service de messages philosophiques, parce que c'est l'une des fonctions de la philosophie que de nous conduire aux origines d'une pensée. Durant la réalisation de Genesis, j'ai en effet utilisé le code morse qui, en plus d'être la première forme de communication universelle, est aussi une métaphore de la génétique contemporaine, puisque c'est le physicien Erwin Schrödinger qui a pour la première fois, durant les années 40, suggéré que les gènes fonctionnaient comme du code morse. La question qui se pose alors est de savoir comment

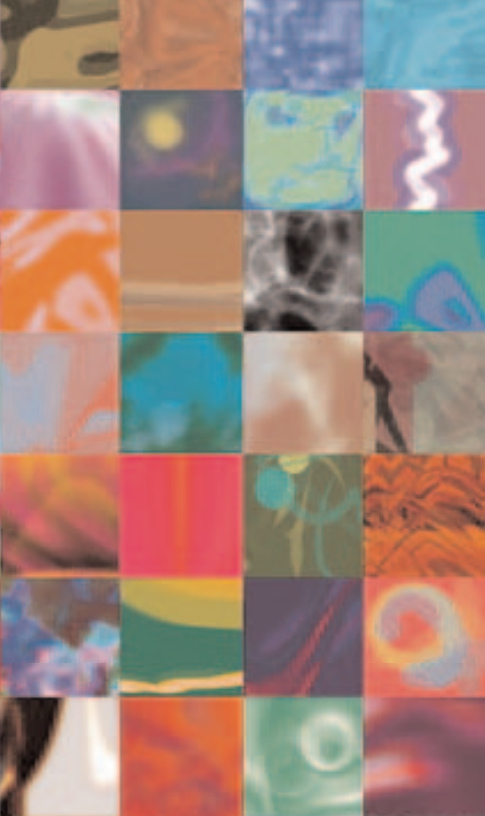


une métaphore est devenue une vérité scientifique. Mais il est aussi intéressant de remarquer que la notion de code, dans la génétique, n'était à l'origine qu'une métaphore. Or une métaphore provient généralement de la littérature ou de l'art. Cela revient à dire qu'à la genèse de la génétique contemporaine, il y a une métaphore.

Est-ce pour évoquer ce qui différencie l'homme de la machine que vous utilisez cette phrase de Descartes ?

La pensée de Descartes opère une rupture avec la vision théocratique du monde qui est prédominante à son époque. Pour la première fois dans l'histoire, on essaie de quantifier la réalité et c'est alors le commencement de la biologie, de la physique et de la pensée contemporaine. Évidemment, c'est aussi le début de l'univers des ordinateurs. Mais Descartes a aussi spéculé, dans le *Discours de la méthode*, autour du fait que les animaux, comme les machines les plus avancées, n'avaient ni raison ni langage. Or, depuis cette époque, notre appréhension des animaux et des machines a évolué, et c'est cela que je trouve très intéressant.





Dans cette pièce, est-ce la plante ou bien la machine qui nous dit "Je pense donc je suis" ?

C'est la plante, parce que cette installation n'est pas là pour illustrer une partie d'échecs. Je prends cette partie comme un contexte propice à une réflexion sur l'avenir. Or, dans l'avenir, c'est peut-être la plante qui nous dira : "Je pense donc je suis". De plus, ce n'est pas simplement une plante, mais une plante créée avec du code ASCII. Aussi, où commence la plante, où se termine le code universel de l'ordinateur, où est l'homme ?

La fusion est une notion transversale dans votre travail. N'est-il pas, ici encore, question de fusion mais, cette fois, entre la plante et la machine ?

Je m'intéresse en effet beaucoup à la notion d'hybridation qui est indissociable de celle de pureté. Lorsque nous pensons trouver quelque chose de pur, souvent, nous nous apercevons qu'il s'agit en fait d'éléments hybrides. Aussi, je peux peut-être, en tant qu'artiste, mettre en évidence ce fait fondamental.

Cette plante "unique", créée par vous, reçoit quelques rayons d'une lumière blanche provenant du dessus. N'est-ce pas là une façon, comme le faisaient les anciens, d'évoquer le divin ?

C'est une façon de suggérer qu'il

ya des choses que nous ne pourrions jamais comprendre. Il n'est pas question ici de religion ou d'obscurantisme, mais simplement de dire que même avec toutes les sciences et toutes les technologies, il y aura toujours des choses que nous ne pourrions pas expliquer. Il faut simplement accepter ce fait, sachant que c'est aussi le rôle d'un artiste de poser des questions comme de suggérer des possibilités à venir.

On pourrait, pour qualifier cette œuvre, utiliser des termes tels que installation ou dispositif, alors que vous semblez préférer la notion d'œuvre transgénique. Pouvez-vous définir cette notion ?

Cette notion de transgénique se situe dans la continuité de mon travail qui, depuis les années 80, s'articule autour de la notion d'hybridation. Je trouve en effet très intéressant que la transgénique représente souvent la monstruosité, alors que la recherche génomique a mis en évidence le fait que certaines séquences du génome humain proviennent de virus ou de bactéries. Finalement, cela revient à dire que l'homme est transgénique. Ainsi, les monstres, c'est nous.

Move 36 est une pièce d'une relative complexité où la mise en scène est primordiale. Ne s'agit-il pas, tout simplement, d'une œuvre conceptuelle ?

Non, je ne pense pas, parce que créer du vivant n'est pas un acte conceptuel. C'est une démarche qui force les spectateurs, les critiques et autres historiens d'art à développer un nouveau vocabulaire, car nous ne pouvons pas utiliser un vocabulaire qui existe déjà pour définir des œuvres d'art transgéniques.

L'œuvre évoquée dans cette interview est documentée par l'artiste à l'adresse : www.ekac.org

Nouveaux médias Événements

John Maeda, Nature + "Eye'm hungry"

John Maeda, du fait de sa formation comme de son activité, est apprécié au sein de communautés aussi différentes que celles des développeurs, artistes et autres Web designers. Issu d'une famille d'immigrés japonais, il étudie la programmation aux Etats-Unis, puis l'art au Japon, avant de devenir enseignant au Media Laboratory du MIT (Massachusetts Institute of Technology). John Maeda expose actuellement deux séries de travaux à la Fondation Cartier pour l'art contemporain.

La série *Nature* regroupe les projections vidéo d'univers abstraits s'articulant autour de la notion de nature. John Maeda, comme à son habitude, a développé ses propres applications lui permettant, cette fois-ci, de "peindre dans l'espace et dans le temps", ce qu'il nomme encore des "Motion paintings", évoquant respectivement de l'herbe, des arbres, le ciel, la lune, le feu, la pluie et la neige.

Une autre série de pièces interactives est davantage destinée aux enfants, qui peuvent interagir à l'aide de Trackballs, de claviers ou de micros sur des aliments du quotidien tels que des brocolis, des frites ou des oranges. Alors que les œuvres de la série *Nature* incitent à la contemplation, celles de la série "Eye'm hungry" transforment les spectateurs en acteurs, qui respectent donc le seul conseil que l'artiste donne à ses étudiants : "Ne réfléchissez pas, agissez".

*John Maeda, Nature + "Eye'm hungry", Fondation Cartier pour l'art contemporain, jusqu'au 19/02/06, 261 bd Raspail (1^{er}), tél : 01 42 18 56 50.
www.fondation.cartier.fr - www.maedastudio.com*



John Maeda, Nature, 2005, installation vidéo.

Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures



Le livre *Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures* est un ouvrage collectif, issu d'un séminaire coordonné par l'association Alphabétville et l'Espace culture multimédia ZINC à la friche Belle-de-Mai de Marseille, qui traite de l'émergence des nouveaux médias dans l'art ou, plus généralement, dans l'espace culturel. Les textes qui y sont regroupés

questionnent les rapports qu'induit l'usage des nouvelles technologies de l'information et de la communication tant entre les médias et les messages qu'entre les outils numériques et les nouvelles formes d'écritures. *Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures* (Jean Cristofol, Colette Tron, Douglas Edric Stanley, Michel Simonot, Alain Giffard, Emmanuel Vergès), collection L'Electron musagète, éditions L'Entretemps, 2005.