

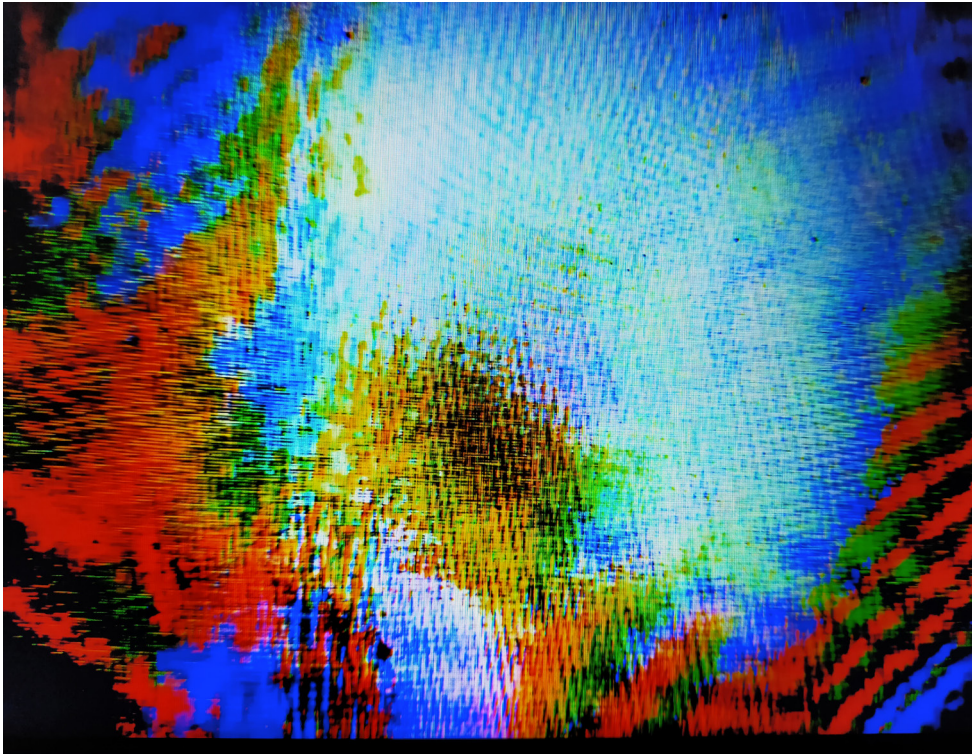
# ART NUMÉRIQUE

## Entropie de la copie

Si l'acte de copier est inhérent au médium numérique, il se décline en de nombreuses formes. Les machines numériques, conçues à partir des principes de la théorie de l'information, tendent à maximiser le rapport signal/bruit, de manière à éviter toute erreur dans la transmission, le stockage et la duplication des données, ce que Claude Shannon nommera, par les similitudes que le concept présente avec le domaine de la Physique, l'entropie de l'information. Régi par cette vision d'unification et de réduction de toute information en séquence binaire et d'une «copie» en tout point identique à un «original», le médium numérique a mis en place des processus d'itération, de combinatoire, de transcodage, ... le concept d'original semblant être rendu obsolète, la libre circulation et duplication de l'information étant une vertu, Internet ne faisant qu'accélérer la marche vers ce nouveau paradigme. Mais il semblait toujours curieux, alors même que chaque chose qui habite notre quotidien devient en partie numérique, que le concept d'original unique ne se retrouve pas à son tour digéré, transformé et réécrit par un médium dont la versatilité ne semble pas connaître de limite. C'est désormais, et très récemment, chose faite, le «NFT Art» (Non Fungible Token) marche sur les traces du Bitcoin et du protocole qui le supporte, à savoir le Blockchain, recyclant le certificat de propriété en certificat d'authenticité, garantissant l'unicité et donc la valeur commerciale et artistique, d'œuvres qui n'ont d'autre existence que celle de signaux électriques volatiles, abandonnant toute matérialité sans en adopter les «inconvenients».

L'ARC art numérique s'est penché sur ces grands principes du médium numérique. Afin de construire une approche artistique, les étudiants ont mené des recherches autant sur la technique, que sur l'impact social ou sur les multiples anecdotes qui peuplent son histoire, histoire qui a beau être déjà longue et mouvementée, s'écrit encore alors que j'écris ces lignes. Que ce soit à travers l'itération et les altérations que supposent un jeu de transmission et de transformations d'informations numériques dans le monde sensible (et analogique), à travers la gestuelle qui sert de fil conducteur entre différents médiums et de principe alliant mouvement et regard au sein d'un robot, à travers une composition du plan, de sa duplication et de sa combinatoire, ou une copie manifeste évoquant la zone grise entre respect des droits d'auteur et droit de citation, toutes les recherches présentées s'inscrivent dans une matière à penser, qui ne cesse de faire polémique, suscitant des questionnements qui ouvrent une démarche artistique et dont se sont fortement inspirés les quelques pièces et prototypes qui se sont matérialisés.

Je crains fort qu'il ne s'agisse pour ces jeunes artistes non pas de la fin mais du début d'une aventure dans une société qui évolue, sans l'ombre d'un doute, vers un avenir encore plus numérique.



### **Thibaut Drouillon**

Le dispositif *Cascade* interroge la notion de capture du réel. De l'ère mécanique à celle du numérique, la granularité des modes de captation et d'affichage nous propose toujours une vision limitée de notre réalité. En mettant plusieurs appareils en cascade, les imperfections se voient amplifiées à chaque itération et deviennent le vecteur d'un effet de moirage donnant lieu à des abstractions colorées.

### **Clémence Hautcoeur**

Le terme copier soulève parfois une notion d'illégalité, voire d'infraction. En effet, les droits d'auteur que nous connaissons tous font qu'un document original ne peut pas être copié puis diffusé sans se soumettre à ces droits qui reviennent au créateur original. Dans ce travail, Clémence soulève cette question de droits d'auteur en filmant un film qui a lui-même été mis illégalement sur une plateforme de streaming. En filmant ce film via son téléphone, elle en crée une copie qui s'éloigne de l'original, car des imperfections, reflets, sons parasites viennent s'y juxtaposer. Elle tente, durant le processus de *Screeener*, de publier sa copie de film sur les plateformes de streaming en contrant les différentes barrières existantes. Elle effectue également des vérifications au fil des semaines sur les nombres de vues, les autres films publiés... La question de copie imparfaite se pose, sa copie n'étant pas une copie parfaite, peut-elle braver les sécurités protégeant les biens culturels?

### **Louise Lievens**

*La Grille* est une œuvre sur le thème de la copie, basée sur une composition géométrique et combinatoire, conçue de manière modulaire, ce qui permet de coller une composition à sa jumelle, pour former une seule et immense grille. L'œuvre est un assemblage de feuilles format A3, toutes copies de la grille nue dont seule la partie centrale est colorée et variable. En comptant le nombre de permutations des 9 cases centrales, il y a 362880 combinaisons uniques. Si on y ajoute le principe d'absence/présence, case vide ou remplie, on multiplie ce nombre par 512. Le nombre de combinaisons semble contredire la relative simplicité du découpage géométrique, et ce qui est abstrait, simple et élémentaire révèle en fait un univers de possibles, qui s'il n'est pas infini, nécessiterait presque une vie entière pour être achevé.

### **Raphaëlle Meic Ilic**

Dans *Translation*, le mouvement est le principe définissant l'acte de peindre, la représentation des corps et l'exécution robotique. Chaque volet est une étape de transfert de l'image; depuis l'image vidéo, interprétée en peinture, ensuite travaillée par la machine vers l'écran. Ces passages adoptent la forme du triptyque mais se comprennent aussi avec la notion d'image-multiple. La vidéo avance cette idée d'image-multiple par le fait qu'elle est une succession d'images mais également par les diverses sources qu'elle présente. Par la suite, plusieurs images de cette vidéo sont reprises et recomposées en peinture. Contrairement à la vidéo, la peinture est un médium statique, mais peut néanmoins faire coexister une multitude d'images symboliques. La capacité de générer et d'interpréter des images est mise en question autant lors de la réalisation de la peinture, que de sa transformation par la machine. Ces deux volets s'articulent autour de cette question ; qu'est-ce qu'une image et qu'est-ce qu'une interprétation? À travers cette proposition artistique, l'image peut être symbolique, scénique, ou plus largement narrative. Les étapes qui constituent le triptyque peuvent évoquer des principes comme la copie, l'inspiration, l'interprétation ou la référence.