

PAYSAGE

Et

ARTS NUMÉRIQUES

*Éléments de questionnement à travers les œuvres de la collection de
l'Espace multimédia Gantner.*

LE PAYSAGE.

Réaliste, construit, naturel, contemplatif, urbain, industriel, périphérique, sublime, quotidien, iconique, traditionnel, laid, beau, immuable ou tumultueux, social, artistique, ancestral, moderne, dérangeant, contemplatif, méditatif....

La liste est infinie, celle des adjectifs qu'il est possible d'employer afin de définir la notion de paysage. Le paysage dans l'art, sujet, matière, matériau ou lieu de l'œuvre.

Appréhender le paysage consiste presque à s'en extraire. C'est en prenant du recul que l'on observe cette nature suscitant soit le désir soit la répulsion, cet espace délimité qui confère presque au sacré. Cette illusion, cette image approchant le réel qui trompe l'esprit selon Alberti. Le paysage, jamais naturel rend très souvent compte des aménagements humains, il est construit par le regard.

Cette définition valable pour le paysage traditionnel, la peinture de chevalet depuis la fin de l'époque médiévale évoluera à l'époque contemporaine sous le poids des pratiques de Land Art. Robert Smithson, Walter de Maria ou encore Nancy Holt sont entrés dans le paysage, ils ne sont pas restés face à lui.

Quoi qu'il en soit on peut dire que le paysage en art est culturel, il construit, partage un certain regard, il est le produit d'un travail de représentation poétique mais aussi politique parfois.

L'œuvre d'art contemporaine appartenant au champ des Arts Numériques fait sienne également cette notion de paysage. Le paysage comme représentation d'un lieu, d'un environnement, témoin d'un mode d'existence poétique, politique, technologique au sein d'un espace réel ou virtuel.

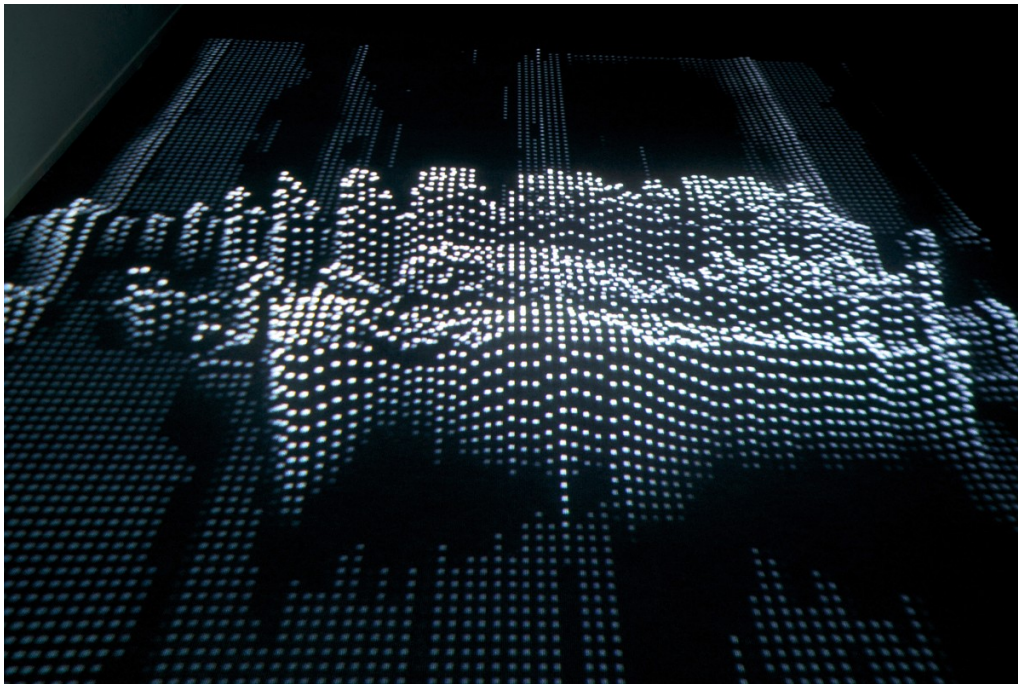
Dans les œuvres sélectionnées au sein de la collection de l'EMG le paysage apparaît comme un élément mobile, lié aux techniques et à la technologie. Ces éléments techniques, outils et matériaux de l'œuvre d'art numérique, impliquent également une autre manière de penser l'espace et l'espace habité, conceptualisé, par l'artiste et/ou le spectateur de l'œuvre, ce dernier souvent acteur de l'œuvre elle-même dans le cadre de productions interactives.

Nous verrons que, pour chacune des œuvres sélectionnées, le rôle de la technique s'exprime très largement et sous de multiples angles afin d'offrir une vision contemporaine et diversifiée de la notion de paysage.

Si la question de la technique semble fortement reliée aux arts numériques de par les outils de conception employés on peut toutefois remarquer que depuis la Renaissance la notion de « technique » est intimement liée au concept de paysage. Le moulin à eau du Moyen-Age, les horloges de la Renaissance, les chemins de fer du XIXe siècle et la révolution industrielle, les autoroutes, la désertification ont influencé notre perception du paysage et la manière dont les hommes ont vécu ou vivent au sein du « pays ». Ces éléments ont permis une évolution des usages et par la même des perceptions et du regard. Le paysage sans cesse soumis aux manipulations humaines est artificiel par essence et provoque des expériences spatiales et sensorielles en perpétuelle évolution.

Lors du Festival de l'Histoire de l'Art qui s'est tenu à Fontainebleau au printemps 2023 le spécialiste de Rubens, conservateur aux Musées Royaux d'Anvers, Nico Van Out, a, lors d'une table ronde consacrée à l'actualité de la recherche sur Rubens et intitulée « Revisiter et réviser Rubens », évoqué une œuvre célèbre du peintre, *Paysage avec arc-en-ciel* (huile sur panneau, 135,6 x 235 cm conservé à la Wallace Collection de Londres). Le constat est le suivant: cette œuvre tardive rend compte géographiquement des caractéristiques du domaine acquis par l'artiste à la fin de sa vie et géré par son épouse. Toutefois des aménagements avec la réalité sont mis en place et des éléments à forte valence symbolique viennent s'insérer dans cette œuvre. Par exemple il est à l'époque inenvisageable de cultiver du blé si proche d'un cours d'eau. Ce blé serait un hommage à son épouse (richesse, référence patronymique, valeur symbolique...). Cette œuvre, référence de l'histoire de l'art, rend compte clairement des nombreuses expériences liées à la représentation du paysage. Ici la technique (agricole, paysagère, picturale) se lie au symbole, au message, au souvenir, à l'hommage, à la poésie.

Ce n'est qu'à l'époque contemporaine que le mot paysage a remplacé celui de pays pour désigner un espace rural puis urbain ayant avant tout des fonctions réelles dans le quotidien des habitants, observateurs ou arpenteurs de ces régions. C'est l'espace vécu ou observé dans sa globalité qui a subi depuis quelques siècles le processus d'artification.



La topographie est une technique liée ancestralement à la question de l'arpentage. Mesurer les terrains agricoles, préparer les chantiers en architecture, donner une dimension juste des sols. La topographie évoque les relevés de sol mais également les configurations des espaces naturels ou construits.

L'espace présenté ici par le collectif Art of Failure est un nouvel espace, technologique et numérique, invisible dans la réalité première mais rendu perceptible ici.

Il s'agit ici d'un paysage numérique et sonore au sein duquel nous évoluons depuis de nombreuses années sans en avoir conscience. Un paysage induit par la technologie, qui, tout comme les chemins de fer du XIXe siècle, permet de relier les hommes et les choses sur de grandes distances.

LUMIÈRE **ESPACE** COULEUR FORME GESTE/CORPS **SUPPORT** OUTIL/S TEMPS **MATIÈRE**

RACONTER, MONTRER LE RÉEL NON PERCEPTIBLE. L'INSTALLATION, L'ESPACE LITTÉRAL ET L'ESPACE SUGGÉRÉ. ABSTRAIT OU NON ? LES INCIDENCES DU NUMÉRIQUE SUR LA CRÉATION PLASTIQUE. LA RÉALITÉ CONCRÈTE DE L'ŒUVRE. LES SENS DU SPECTATEUR. LA FONCTION DE L'ŒUVRE. ESPACE ET TEMPS COMME MATÉRIAUX DE L'ŒUVRE.



9 mars 2011 place Tahir au Caire.

Enregistrement sonore.

Paysage politique, sonore et poétique.

Dans un premier temps cette œuvre offre un témoignage non journalistique, constitue une archive en lien avec un événement politique. Toutefois en arrière plan c'est un paysage habité par les manifestants qui apparaît auditivement au public. Physiquement l'œuvre apparaît comme une installation de tapis persans ronds. Les spectateurs sont invités à s'y installer afin d'entendre l'enregistrement et d'en suivre l'évolution sur un livret qui évoque les livrets d'opéra.

Le paysage apparaît ici par suggestion, les voix raisonnent, semblent proches ou lointaines. L'expérience sonore de l'œuvre engage presque ici une expérience physique d'un espace juste entendu. La disparation progressive des voix lors de la diffusion et les quelques traces qu'il en reste offrent l'expérience du vide, du lieu ayant vécu, maintenant en attente.

A travers les modalités de cette installation sonore mais aussi visuelle les artistes reconstituent une place, un lieu où on attend et où on écoute.

LUMIÈRE **ESPACE** COULEUR FORME **GESTE/CORPS** SUPPORT OUTIL/S **TEMPS** MATIÈRE

INVENTION DE DISPOSITIFS ARTISTIQUES POUR RACONTER. DE LA RÉALITÉ À LA FICTION. ART SONORE ET / OU ART VISUEL. LE LIEU DE L'ŒUVRE, LE LIEU DE L'EXPOSITION, L'INSTALLATION. LE DÉTOURNEMENT DES OBJETS DANS UNE INTENTION ARTISTIQUE. LE CORPS DU SPECTATEUR. LES DISPOSITIFS DE PRÉSENTATION. L'ESPACE PERÇU. LE RAPPORT AU TEMPS.



Cette œuvre a été présentée dans le cadre d'une exposition sur l'art brut contemporain en 2016, « Brut Now ». Le paysage est celui par défaut du jeu Minecraft au sein duquel l'auteur crée un univers complexe, il y reproduit des catastrophes (inondations) auxquelles il cherche à échapper à travers des constructions toujours plus hautes. Cette architecture de la catastrophe envisagée correspond à l'univers intime d'Enzo Shott, le paysage est considéré comme un lieu de péril mais aussi comme un lieu offrant la possibilité d'échapper à ce péril. On peut alors s'interroger sur la « virtualité » de ce paysage qui finalement constitue une production matérielle des pensées et craintes de son créateur. A la manière presque des représentations de volcans et de montagnes du XIXe siècle qui mettent l'homme face à la puissance incontrôlable de la nature.

LUMIÈRE **ESPACE** **COULEUR** FORME **GESTE/CORPS** SUPPORT **OUTIL/S** TEMPS **MATIÈRE**

RESSEMBLANCE. VRAISEMBLANCE. RÉALITÉ ET FICTION. LA CONSTRUCTION DE L'ESPACE EN TROIS DIMENSIONS. LES PROPRIÉTÉS SYMBOLIQUES ET PLASTIQUES DES IMAGES ANIMÉES. LE NUMÉRIQUE ET LA CRÉATION DES IMAGES ANIMÉES. L'APPROPRIATION DES OUTILS NUMÉRIQUES À VISÉE ARTISTIQUE.



Avant que les progrès techniques permettent, dès le début du XIXe siècle, des vues aériennes documentées, la « perspective aérienne » a toujours été exploitée par les artistes. Que ce soit dans les plans, les vues de ville, les paysages ruraux. Ces vues reconstituées en atelier alternent entre conception idéalisée et tentatives de représentation du réel. Dans l'œuvre de Marie Lienhard le spectateur est installé sur un siège suspendu et porte un masque de réalité virtuelle à 360°. Il est complètement immergé dans l'œuvre et vit l'expérience de l'ascension et la chute du ballon, il perçoit le paysage et est mobile par rapport à celui-ci. Sous l'apparence d'une expérience quasi réaliste c'est la place de l'homme dans le monde qui est interrogée tout comme les limites de notre perception.

LUMIÈRE ESPACE COULEUR FORME GESTE/CORPS SUPPORT OUTIL/S TEMPS MATIÈRE

LA NARRATION VISUELLE : MOUVEMENT ET TEMPORALITÉ SUGGÉRÉS OU RÉELS, DISPOSITIF SÉQUENTIEL ET DIMENSION TEMPORELLE, DURÉE, VITESSE, RYTHME, MONTAGE, DÉCOUPAGE, ELLIPSE. LA TRANSFORMATION, LES DÉTOURNEMENTS DES OBJETS DANS UNE INTENTION ARTISTIQUE ; LA SUBLIMATION, LA CITATION, LES EFFETS DE DÉCONTEXTUALISATION ET DE RECONTEXTUALISATION DES OBJETS DANS UNE DÉMARCHE ARTISTIQUE. L'APPROPRIATION DES OUTILS ET DES LANGAGES NUMÉRIQUES DESTINÉS À LA PRATIQUE PLASTIQUE. LES RAPPORTS ENTRE L'ESPACE PERÇU, RESSENTI ET L'ESPACE REPRÉSENTÉ OU CONSTRUIT ; L'ESPACE ET LE TEMPS COMME MATÉRIAU DE L'ŒUVRE, LA MOBILISATION DES SENS ; LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR ET DU SPECTATEUR DANS SES RELATIONS À L'ESPACE.



Dans cette œuvre l'artiste donne à voir un paysage inaccessible. A travers un système de cartographie en trois dimensions il permet aux formes de se manifester. Il s'agit ici d'une installation réellement immersive, à laquelle le spectateur a accès via un casque de réalité virtuelle.

LUMIÈRE **ESPACE** COULEUR FORME GESTE/CORPS SUPPORT **OUTIL/S** TEMPS **MATIÈRE**

LE RAPPORT AU RÉEL ET LA VALEUR EXPRESSIVE DE L'ÉCART EN ART. MOUVEMENT ET TEMPORALITÉ SUGGÉRÉS OU RÉELS, DISPOSITIF SÉQUENTIEL ET DIMENSION TEMPORELLE, DURÉE, VITESSE, RYTHME, MONTAGE, DÉCOUPAGE, ELLIPSE. LES INCIDENCES DU NUMÉRIQUE SUR LES IMAGES FIXES ET ANIMÉES, SUR LES PRATIQUES PLASTIQUES EN DEUX ET EN TROIS DIMENSIONS. LA TRANSFORMATION, LES DÉTOURNEMENTS DES OBJETS DANS UNE INTENTION ARTISTIQUE.

Christina Kubisch

La Serra

2017 version 2023 pour l'Espace multimédia Gantner
Installation sonore - câbles électriques, résistances
électriques, casques à induction, composition à 12
canaux



<https://christinakubisch.de/old-news/la-serra>

Pour cette installation, qui met en œuvre la technique du field recording, Christina Kubisch a enregistré des sons liés à l'environnement tropical allant de bruissements d'eau et de vent à des sons émis par des animaux - grenouilles, grillons et oiseaux. Ces sons s'alternent

avec ceux des champs électromagnétiques produits par des appareils et dispositifs électriques et électroniques.

Ces superpositions ainsi que l'amplification des sons dépendent des mouvements et des positions des visiteurs au sein de l'installation. Telle une serre, l'installation transpose par le biais de l'écoute, une faune et flore de pays lointains que nous connaissons souvent mieux à travers des images et des représentations digitales qu'en réalité. L'œuvre brouille les frontières entre le naturel et l'artificiel, l'intérieur et l'extérieur...

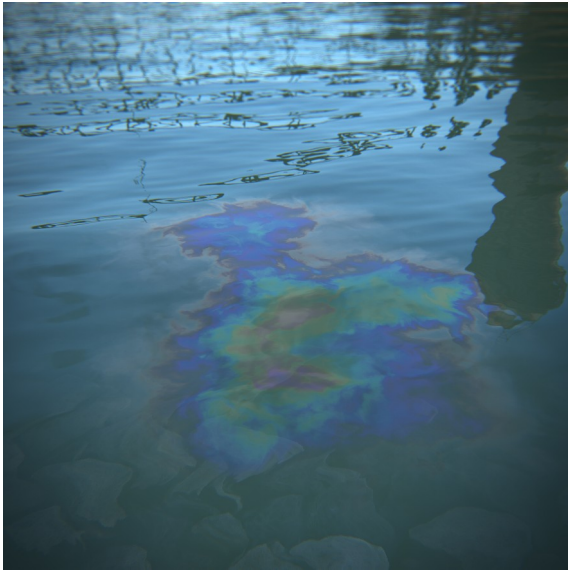
Texte issu du guide de l'exposition :

https://www.espacemultimeddiagantner.cg90.net/wp-content/uploads/2023/07/WEB_GUIDE_EXPO_IM-2.pdf

LUMIÈRE **ESPACE** COULEUR FORME **GESTE/CORPS** SUPPORT OUTIL/S **TEMPS** MATIÈRE

+ SON

John Gerrard
Flag (Danube)
2017
collection privée
Dépeint une portion du Danube près de Vienne.



<http://www.johngerrard.net/world-flag.html>

Image mobile, film du Danube traité ensuite en post production.

Le travail de John Gerrard étudie les possibilités émotionnelles des technologies numériques, produisant des œuvres interrogeant nos identités physiques et psychologiques, nos relations interpersonnelles et envers l'environnement.

Travaillant dans le domaine des nouvelles technologies, Gerrard explore le fossé entre le réel et le virtuel en reprogrammant l'espace / temps réel selon le comportement du virtuel.

Ses sculptures et ses images s'articulent autour des potentialités temporelles et expérientielles issues la 3D en temps réel.

Texte issu du Guide de l'exposition

Terre/Mer/Signal :

http://www.espacemultimediantner.cg90.net/wp-content/uploads/2018/04/LSS_France_booklet_Proof.pdf

LUMIÈRE ESPACE COULEUR FORME GESTE/CORPS SUPPORT OUTIL/S TEMPS MATIÈRE

Matajuegos,
Atuel,
2022,
jeu vidéo,
collection privée.

<https://matajuegos.itch.io/atuel>



Jeu vidéo sur le thème de la crise climatique en lien avec un documentaire du même nom (voir lien ci-dessus). L'objectif est de découvrir les liens intimes qui unissent hommes et nature.

Voir le guide d'exposition :

https://www.espacemultimediagantner.cg90.net/wp-content/uploads/2024/01/BAT_GUIDE_EXPO_AFA-2.pdf

LUMIÈRE ESPACE COULEUR FORME GESTE/CORPS SUPPORT OUTIL/S TEMPS MATIÈRE

Petite **Bibliographie** sur le paysage.

Bergé, A., & Collot, M. (2007). *Paysage & modernité(s)*. Ousia.

Centre d'études et de recherches interdisciplinaires sur les processus de la création. (2003). *Paysage et la question du regard (Le) Catalogue en ligne* (Ed. Aleph). Malissard.

Desportes, M. (2005). *Paysages en mouvement : Transports et perception de l'espace, XVIIIe-XXe siècle...* (1-1). Gallimard.

Kubisch, C., & Pérrin, V. (2023). *Christina Kubisch : Inaudible, invisible*. Les Presses du réel.

Mérot, A. (2009). *Du paysage en peinture dans l'Occident moderne* (1-1). Gallimard.

Roger, A. (2017). *Court traité du paysage* (1-1). Gallimard.