

Documents : collectionner l'art numérique. Tome 2, 2007-2018

Marie Rousseau



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/46889>

ISSN : 2265-9404

Éditeur

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

Référence électronique

Marie Rousseau, « Documents : collectionner l'art numérique. Tome 2, 2007-2018 », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 27 mai 2020, consulté le 14 juin 2019. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/46889>

Ce document a été généré automatiquement le 14 juin 2019.

EN

Documents : collectionner l'art numérique. Tome 2, 2007-2018

Marie Rousseau

- ¹ Avec une couverture qui s'apparente à une trame de pixels composant une image numérique, *Documents. Collectionner l'art numérique* est le deuxième tome des acquisitions de l'Espace multimédia Gantner. Réversible, bilingue français/anglais, le catalogue présente les vingt-six acquisitions, réalisées entre 2007 et 2018, qui ont intégré la collection du centre d'art contemporain spécialisé dans la circulation et la diffusion des œuvres numériques, et dans leur conservation alors qu'elles sont intrinsèquement liées à une « obsolescence technologique » (p. 15). « L'acquisition de l'œuvre devient simultanément l'occasion d'une sauvegarde, d'une documentation, d'une archive de l'œuvre » (p. 17). Nous observons en effet un passage des « œuvres d'art sur support numérique aux œuvres d'art numérique » (p. 12). L'ouvrage apporte à la fois un ancrage théorique avec des essais sur le statut de l'art numérique et sa conservation, ainsi qu'un glossaire. Le corpus d'œuvres présente les pratiques artistiques et les enjeux inhérents à l'art numérique. La richesse et la diversité des artistes présentés construit et étaye une histoire de l'art numérique autour de figures phares comme JODI par exemple. Dans l'installation *Untitled (Street Legal)* de 2004, le duo composé de Joan Heemskerk et Dirk Paesmans utilise le code informatique comme matériau plastique en s'appropriant le code source d'un jeu vidéo. Ils interrogent ainsi le rapport entre l'homme et la machine et plus particulièrement les comportements générés par les *bugs*, les dysfonctionnements techniques susceptibles d'apparaître. Le spectateur prend conscience qu'il reste un simple témoin sans possibilité d'interférer mais que le numérique est un vecteur et un reflet de notre expérience de l'œuvre. Ainsi, la « question de ce que ça signifie de penser, de voir, de ressentir nos émotions à travers le filtre du numérique » ouvre sur celle de la « numérisation de notre expérience » (p. 42).