



HAL
open science

Artistes & Robots

Marie-Sylvie Poli

► **To cite this version:**

Marie-Sylvie Poli. Artistes & Robots. Culture et Musées, 2020, 35, pp.358-361. 10.4000/culture-musees.5288 . hal-03660801

HAL Id: hal-03660801

<https://univ-avignon.hal.science/hal-03660801v1>

Submitted on 13 Mar 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Artistes & Robots

Grand Palais, Galeries nationales, Paris, 5 avril - 9 juillet 2018

Marie-Sylvie Poli



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/culturemusees/5288>

DOI : 10.4000/culturemusees.5288

ISSN : 2111-4528

Éditeur :

Avignon Université, UGA Éditions/Université Grenoble Alpes

Édition imprimée

Date de publication : 1 juin 2020

Pagination : 358-361

ISSN : 1766-2923

Ce document vous est offert par École des hautes études en sciences sociales (EHESS)



Référence électronique

Marie-Sylvie Poli, « *Artistes & Robots* », *Culture & Musées* [En ligne], 35 | 2020, mis en ligne le 19 juin 2020, consulté le 04 mai 2023. URL : <http://journals.openedition.org/culturemusees/5288> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/culturemusees.5288>

Artistes & Robots

Grand Palais, Galeries nationales,
Paris, 5 avril - 9 juillet 2018

Marie-Sylvie Poli

Avignon Université, laboratoire
Culture et Communication

On connaît la formule du philosophe des médias Marshall McLuhan, « *the medium is the message* », que certains citent comme un slogan pour dire que dans une situation de communication, les propriétés du média comptent plus que le contenu du message. Si cette thèse convient pour les médias de masse, elle est moins adaptée lorsqu'il s'agit des effets d'une exposition d'art moderne et contemporain sur ses visiteurs. D'autant que l'exposition en question, *Artistes & Robots*, examine les œuvres d'art créées par des artistes qui utilisent des robots ou qui confient à des algorithmes mathématiques la genèse, la conception et la fabrication d'œuvres qu'expérimenteront les spectateurs. L'objectif affiché par les commissaires est ambitieux, comme le montrent leurs témoignages vidéo, les écrits de sections placés aux moments clés du parcours, ainsi que tous les outils de promotion conçus par le service de communication du Grand Palais. Leur objectif : convier le visiteur à valider la thèse que le couple artiste-machine œuvre depuis longtemps, avant les récentes avancées technologiques et numériques. Leur thèse est ainsi résumée dans cet extrait du panneau introductif :

« Cette exposition nous invite à expérimenter des œuvres d'art créées à l'aide de robots de plus en plus intelligents. Une quarantaine d'artistes donnent ici accès à un monde digital immersif et interactif, à une expérience sensible du corps augmenté, de l'espace et du temps bouleversés. Dans une société de plus en plus robotisée, ces artistes s'intéressent à l'Intelligence Artificielle qui est en train de révolutionner l'existence des humains et jusqu'à la condition de l'œuvre d'art : sa production, son exposition, sa diffusion, sa conservation, sa réception. »

Ambition selon moi atteinte, voyons pourquoi.

En gageant que la thématique de l'emploi de robots par des artistes, traitée en 2018 à la façon des historiens de l'art (parcours chronologique de 1956 à 2018), permettrait de montrer avec profit des œuvres dans lesquelles artistes et robots travaillent de concert, les commissaires et les mécènes de l'exposition n'ont guère pris de risques. Car tous les ingrédients des expositions à succès du Grand Palais sont là : titre

d'exposition attractif, campagne d'affichage judicieuse, opération de communication offensive, dossier de presse percutant, artistes de renommée internationale, parcours d'exposition didactique, design expographique soigné, ambiance « tendance », dispositifs technologiques opérants, qualité des applications pour smartphones et tablettes, textes de médiation adéquats, typographie *ad hoc*, mobilier confortable, boutique-librairie très bien pourvue, médiateurs engageants. Notons également que le titre, *Artistes & Robots*, profite d'une couverture médiatique assez large pour que le succès de fréquentation soit au rendez-vous, car ce sujet croise des questions de philosophie, d'art, d'économie, de sciences et même d'écologie.

Preuve en est que les deux commissaires de l'exposition, Laurence Bertrand Dorléac et Jérôme Neutres, historienne de l'art et professeure à Sciences Po pour l'une, curateur dans le domaine des arts et directeur de la stratégie et du développement de la Réunion des musées nationaux - Grand Palais pour l'autre, mettent tout au long du parcours la focale sur l'idée que des œuvres d'art sont de plus en plus créées par des robots dits intelligents. Une tendance au transhumanisme accélérée par l'« intelligence artificielle » qui bouleverserait en profondeur les rapports que nous entretenons à notre propre humanité. Les deux commissaires s'adressent d'ailleurs directement au visiteur par l'intermédiaire de vidéos dans lesquelles ils tracent les idées fortes de l'exposition, exactement comme on voit de plus en plus souvent des scientifiques parler aux visiteurs dans les musées de science, de société, d'histoire. Un format de type interview auquel les internautes que nous sommes sont désormais habitués.

Certains experts en art contemporain ou des étudiants zélés des écoles d'art ont peut-être perçu quelques approximations dans les notices et les cartels qui présentent succinctement les artistes et leurs démarches, parfois extrêmement éloignées

les unes des autres. C'est la règle du genre de cette « médiation grand public » qui cherche à interpeller, à guider, plus qu'à interroger les assertions des curateurs. Il n'empêche, la trame narrative historique qui soutient le propos et permet de répartir en trois chapitres les œuvres d'art m'est apparue tout à fait pertinente : 1) Les machines à créer ; 2) L'œuvre programmée ; 3) L'émancipation du robot. Trame d'autant plus pragmatique qu'elle est corroborée par une mise en intrigue qui transmue le robot mécanique des années 1960 en un robot numérique « intelligent » des années 2020. L'artiste, l'humain, deviendraient-ils l'esclave du robot ? On rejoint là les débats de société sur nos addictions à la machine, aux algorithmes de recommandation. Un sujet inquiétant pour les artistes et pour tout un chacun, que la Cité des sciences abordait en 2017 avec *Terra data, nos vies à l'ère du numérique*.

Ce récit est conforté par les ambiances visuelles et sonores, et par un design de salles qui changent du tout au tout selon les artistes, leurs œuvres et leurs robots exposés : ainsi, la sculpture mécanique et électrique de Jean Tinguely de 1959, *Méta-Matic n° 6*, est présentée dans une salle blanche du type white cube sans artifice autre que le bruit du mécanisme ; alors que l'installation générative de Raquel Kogan, *Reflexão #2, 2005-2016*, plonge le visiteur dans une ambiance sombre parcourue de codes informatiques projetés sur les corps des visiteurs et les murs de la salle ainsi que sur la moquette noire au sol. Au fil de sa progression, le visiteur change d'ambiance, doit adapter tous ses sens, son intelligence et son sens de l'humour (car certains artistes n'en manquent pas !) à des formes mouvantes, à des discours déstabilisants, à des ambiances sonores appropriées aux types de robots artistes agissant dans, par et en amont de l'œuvre.

Mais revenons à nos préoccupations de muséologue en scrutant certaines astuces sémiotiques utilisées pour convaincre le visiteur. La question du texte expographique tout d'abord, car la pertinence des choix graphiques mérite d'être soulignée. Ainsi,

la police de caractères utilisée dans les notices et les cartels de l'exposition est le Space Mono, développé par Colophon Foundry, libre de droits et diffusé par Google Fonts. Ce caractère à chasse fixe qui vient des machines à écrire est utilisé pour l'écriture des langages de programmation informatique, ceux-là mêmes qu'ont probablement utilisés des artistes exposés. Parions que le fait que les commissaires de *Artistes & Robots* aient choisi un caractère libre distribué par Google est significatif de leur volonté de nous faire réfléchir sur les modes de circulation et d'appropriation des formes typographiques aujourd'hui, alors que les robots des GAFAs et autres géants de l'Internet façonnent nos imaginaires par l'intermédiaire de nos outils numériques de travail¹. Un autre point de design graphique important : les cartels sont écrits sur des supports papier perforés, à la manière des fiches des imprimantes matricielles des débuts de l'informatique. Période propice au rapprochement entre art et informatique, comme le prouvent nombre d'œuvres exposées.

Trois remarques maintenant à propos des formes langagières d'adresse au public. La première porte sur la présence des déictiques *nous, nos, nôtres* :

« Cette exposition nous invite à expérimenter des œuvres d'art créées à l'aide de robots de plus en plus sophistiqués. [...] Nous sommes prévenus : le règne de l'Intelligence Artificielle peut nous aider autant qu'il menace de s'ériger en maître [...]. La sélection rassemblée ici s'appuie sur les interrogations des créateurs qui sont aussi les nôtres [...]. Il appelle à comprendre et à dominer le fonctionnement du cerveau humain en vue d'une évolution qui nous rendrait plus performants, immortels et téléchargeables. [...] nos vies sont de plus en plus connectées et gérées par des systèmes artificiels, leurs œuvres

d'art nous donnent à penser, à ressentir, et à rire des robots. [...] Les œuvres qui descendent du robot comme nous descendons du singe parlent de poésie, de politique, de philosophie. Elles nous obligent à revoir la mesure de l'humain. Elles sont l'objet d'un travail en commun où s'affairent l'artiste, l'ingénieur, le robot, et nous qui passons en modifiant des œuvres interactives². »

Ces choix traduisent la volonté des commissaires – plutôt rare dans les expositions d'art – de s'adresser au visiteur en le traitant comme apte à comprendre les artistes, leurs questionnements sur le monde qui les entoure ; à mesurer, comme le font les historiens de l'art, les risques pris en s'ouvrant sans cesse à la modernité des langages et des outils de la création.

La seconde remarque concerne la récurrence du syntagme « le public », récurrence qui, comme dans les deux exemples ci-après, permet au visiteur qui lit ces textes de prendre la mesure de la dimension participative des œuvres, de la nécessité pour les artistes que leurs œuvres vivent grâce et par les personnes qui les regardent, les touchent, les manipulent, les sollicitent, les actionnent, les manœuvrent parfois :

« Des logiciels de plus en plus puissants donnent aux œuvres une autonomie toujours plus grande, une capacité de générer des formes à l'infini et une interactivité avec le public qui modifie le jeu en permanence. [...] *Extra-Natural* est un nouveau jardin virtuel génératif et interactif qui confronte le public à une nature numérique ré-inventée composée de fleurs imaginaires aux formes stylisées [...]³. »

Enfin, pour étudier objectivement les corrélations entre la mise en scène (le médium) d'*Artistes & Robots* et le message des textes expographiques, j'ai

1. Lise Brosseau, qui mène sa recherche doctorale à Avignon Université sur l'exposition du design graphique, m'a fourni de précieuses informations à propos de ces caractères.

2. Nous soulignons.

3. Nous soulignons.

soumis ces derniers à un logiciel d'analyse automatique du discours. Il s'avère que statistiquement, les textes parlent en priorité d'art, de robotique, d'œuvre, de machine, d'informatique, de temps, de musique, d'image, de création, d'ordinateur, de langage informatique. Voilà un constat qui révèle scientifiquement la concordance entre le message des curateurs et les messages plastiques des œuvres-robots exposées. En conséquence, n'en déplaise aux partisans de la thèse de McLuhan, je soutiens qu'ici le message compte tout autant que le médium. Autrement dit, lorsque l'exposition mobilise le visiteur, « *the medium needs the message* ».

Auteure

Courriel : [marie-sylvie.poli\[at\]univ-avignon.fr](mailto:marie-sylvie.poli@univ-avignon.fr)