

HOLY FIRE art of the digital age



H
O
L
Y
F
I
R
E
e
r
t
o
f
t
u
n
d
i
l
i
t
e
r
e
g
e
s
e
g
e

PRODUCED BY / PRODUIT PAR



FOR THE EXHIBITION / A L'OCCASION DE L'EXPOSITION

Holy Fire. Art of the Digital Age

April 18-30, 2008

iMAL Center for Digital Cultures and Technology, Brussels (BE)

EXHIBITION CURATORS / CURATEURS

Yves Bernard

Domenico Quaranta

EDITED BY / EDITES PAR

Yves Bernard

Domenico Quaranta (Chief Editor)

TEXTS BY / TEXTES DE

**Inke Arns & Jacob Lillemose – Yves Bernard –
Aristarkh Chernyshev, Roman Minaev & Alexei
Shulgin – Vuk Cosic – Régine Debatty – Steve Dietz –
Joan Leandre – Olia Lialina & Dragan Espenschied –
Patrick Lichy – Wolf Lieser – Vicente Matallana –
Eva & Franco Mattes aka 0100101110101101.org –
Fabio Paris – Christiane Paul – Domenico Quaranta –
Charles Sandison – Magdalena Sawon & Tamas
Banovich – Paul Slocum – Bruce Sterling –
Michele Thursz – Mark Tribe – UBERMORGEN.COM –
Karen A. Verschooren**

PUBLISHED BY / PUBLIE PAR



LINK Editions

_Domenico Quaranta, *In Your Computer*, 2011
_Valentina Tanni, *Random*, 2011
_Miltos Manetas, *In My Computer – Miltos Manetas*, 2011
_Gene McHugh, *Post Internet*, 2011
_Domenico Quaranta (ed.), *Collect the WWWWorld. The Artist as Archivist in the Internet Age*, 2011.
Exhibition Catalogue. Texts by Josephine Bosma, Gene McHugh, Joanne McNeil, Domenico Quaranta
_Brad Troemel, *Peer Pressure*, 2011
_Domenico Quaranta (ed.), *Gazira Babeli*, 2008 [2011]
_Yves Bernard, Domenico Quaranta (eds.), *Holy Fire. Art in the Digital Age*, 2008 [2011].
Exhibition Catalogue.

HOLY FIRE art of the digital age

Publisher: LINK Editions, Brescia, November 2011
www.linkartcenter.eu

This work is licensed under the Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License.
To view a copy of this license, visit
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> or send
a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900,
Mountain View, California, 94041, USA.

Printed and distributed by Lulu.com
www.lulu.com

ISBN: 978-1-4709-3874-1

INDEX



ARTISTS

- 4 _ **Cory Arcangel**
6 _ **Gazira Babeli**
10 _ **Boredomresearch**
12 _ **Christophe Bruno**
14 _ **Grégory Chatonsky**
18 _ **Miguel Chevalier**
20 _ **Yuk Cosic**
22 _ **Shane Hope**
26 _ **Jodi**
28 _ **LAb[au]**
32 _ **Joan Leandre**
36 _ **Golan Levin**
38 _ **Olia Lialina & Dragan Espenschied**
42 _ **Eva and Franco Mattes aka 0100101110101101.ORG**
48 _ **Alison Mealey**
50 _ **Mark Napier**
52 _ **Casey Reas**
54 _ **Charles Sandison**
56 _ **Antoine Schmitt**
58 _ **Yacine Sebti**
60 _ **Alexei Shulgin & Aristarkh Chernyshev**
64 _ **John F. Simon Jr.**
66 _ **Paul Slocum**
68 _ **Wolfgang Staehle**
70 _ **Eddo Stern**
72 _ **UBERMORGEN.COM (Lizvlx/Hans Bernhard)**
78 _ **Carlo Zanni**



82 _ ENGLISH TEXTS

- 83** _ **Holy Fire: Just One Step**
[YVES_BERNARD]
87 _ **HOLY FIRE or: My Last New Media Art Exhibition**
[DOMENICO_QUARANTA]
93 _ **"Just What is it That Makes New Media Art
so Different, so Appealing?"**
[DOMENICO QUARANTA_YVES BERNARD]



104 _ TEXTES FRANÇAIS

- 105** _ **Holy Fire: une étape dans un processus continu**
[YVES_BERNARD]
109 _ **HOLY FIRE ou: ma dernière exposition d'Art
des Nouveaux Médias**
[DOMENICO_QUARANTA]
116 _ **"Qu'est-ce qui rend les arts des nouveaux
médias si différents, si séduisants?"**
[DOMENICO QUARANTA_YVES BERNARD]

Cory Arcangel

[USA_1978]

In the beginning were the clouds. Super Mario's clouds. A NES cartridge running just an electric blue sky, with puffy little 8 bit clouds making their way across it. A conceptual, yet poetic hack that reveals an undying love for obsolete technologies. And where the game proper ends, intelligence, memories and imagination come into play.

Cory Arcangel cut his teeth at Oberlin College, where he studied music and began working with Paul B. Davis. Together they founded Beige, a programming ensemble into multidisciplinary explorations of alternative uses for technology, all with a decidedly low-tech approach.

Super Mario Clouds (2002) was followed by other modified cartridges, such as *I shot Andy Warhol* (2002), *Super Mario Movie* (with Paperrad, 2005) and *Japanese Driving Game* (2004), which does away with the car race to focus on the landscape (the American dream of life on the road).

Alongside these works Arcangel performs sophisticated operations of "reverse engineering" and "social engineering", transferring hacking strategies to the mass media and the culture industry: convincing Quicktime to interpret a file of data as a video stream (*Data Diaries*, 2002); coming up with the software to launch *Pizza Party* (2004); asking Google to translate *Kurt Cobain's Suicide Letter* into financial ads (2006); moving from games to videoclips and music videos, constantly grappling with the participatory culture of the Internet generation.

Arcangel's work was included in the 2004 Whitney Biennial and the *Greater New York* exhibition at PS1 in 2005.

He has also shown his work in New York at MOMA, The New Museum of Contemporary Art and The Guggenheim Museum, and he staged a solo exhibition at Zurich's Migros Museum in 2005.

Au commencement étaient les nuages. Ceux de Super Mario. Une cartouche NES qui affiche de petits nuages 8 bit se baladant sur un ciel bleu électrique; un piratage conceptuel, et néanmoins poétique, révélateur d'un immuable amour pour les technologies obsolètes. Là où la partie se termine, l'intelligence, les souvenirs et l'imagination entrent en jeu. Cory Arcangel a fait ses armes à l'Oberlin College, où il a étudié la musique.

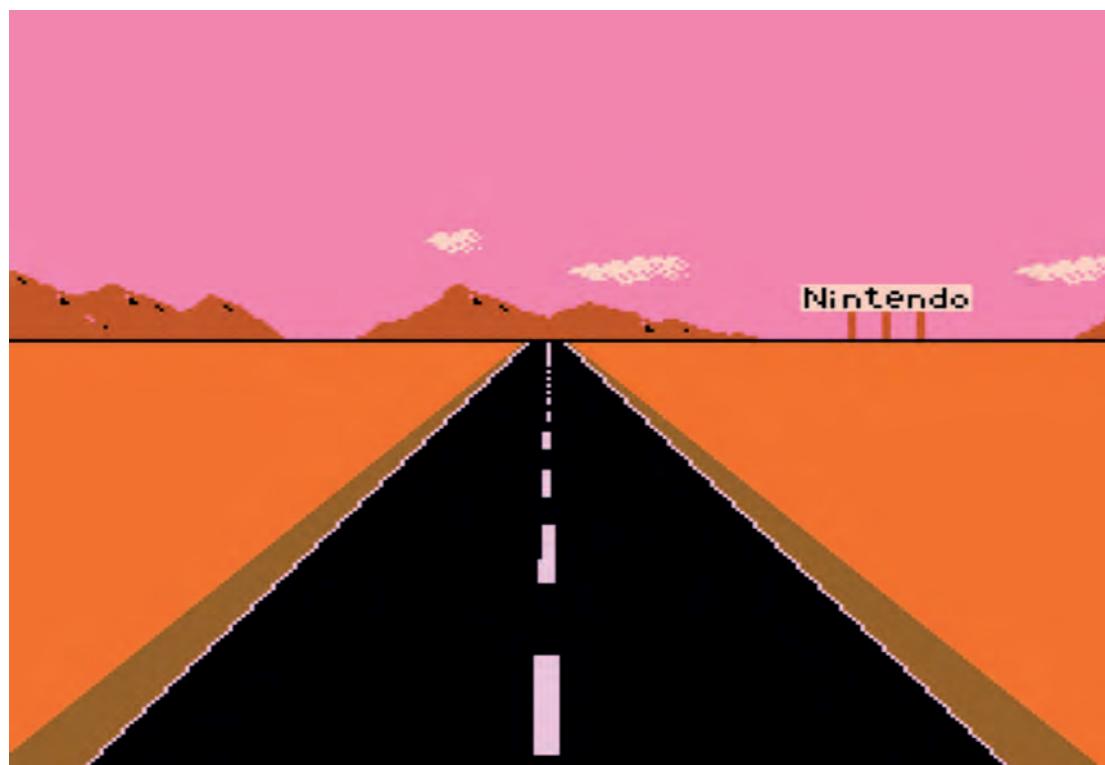
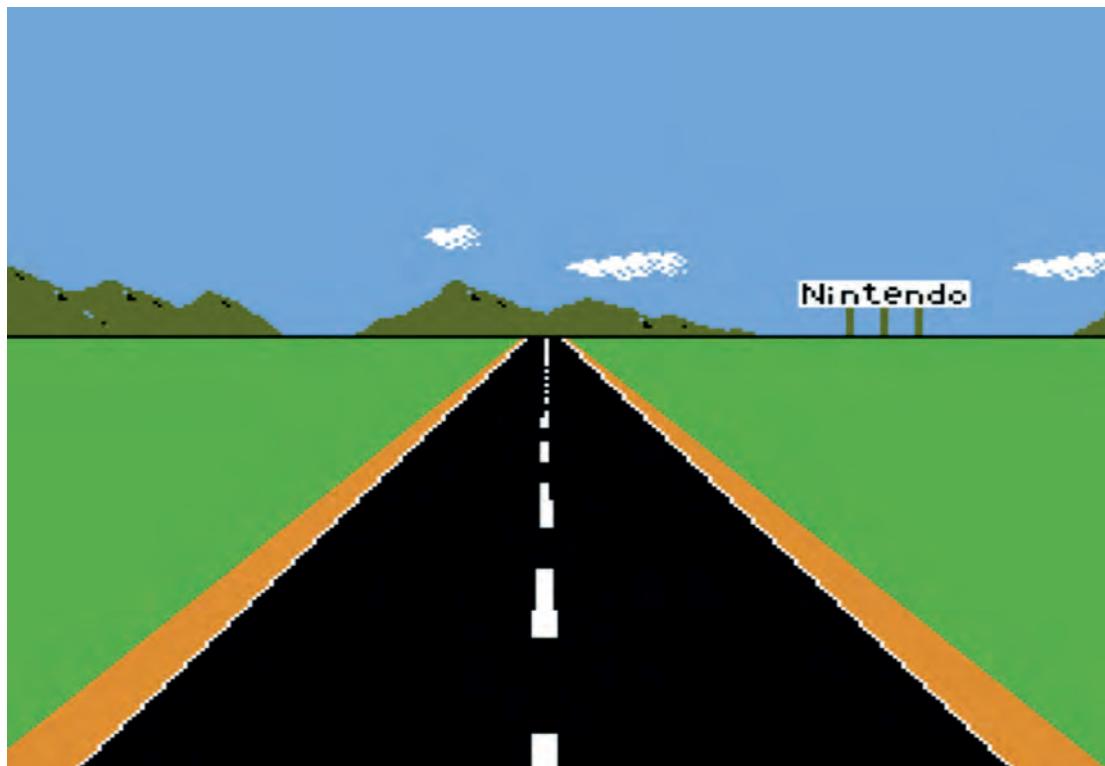
C'est là qu'il commence à travailler avec Paul B. Davis. Ensemble, ils fondent Beige, un groupe de programmation dédié à l'exploration pluridisciplinaire et à l'utilisation alternative de la technologie, avec une orientation résolument low-tech. À *Super Mario Clouds* (2002) succèdent d'autres cartouches de jeu modifiées, comme *shot Andy Warhol* (2002), *Super Mario Movie* (avec Paperrad, 2005) et *F1 Japanese Driving Game* (2004), qui soustrait les voitures à un jeu de course, pour permettre au spectateur de se concentrer sur le décor (le rêve américain de la vie *on the road*). Avec ces travaux, Arcangel emprunte aux pirates informatiques des techniques sophistiquées *d'ingénierie inversée et d'ingénierie sociale*, et introduit leurs stratégies dans l'industrie culturelle et les médias de masse: il oblige le logiciel Quicktime à lire un fichier de données comme s'il s'agissait d'une vidéo (*Data Diaries*, 2002); il invente un logiciel qui permet d'organiser des *Pizza Party* (2004); il utilise Google pour transformer la lettre de suicide de Kurt Cobain (*Kurt Cobain's Suicide Letter*) en publicités financières (2006); il passe ensuite des jeux aux clips vidéos, toujours aux prises avec la culture participative de la génération Internet.

Le travail de Cory Arcangel était visible à la Biennale du Whitney de 2004, ainsi qu'à l'exposition *Greater New York* du PS1, en 2005.

Il a également exposé son travail à New York; au MOMA, au New Museum of Contemporary Art et au Guggenheim. À Zurich, le Musée Migros lui a consacré une exposition individuelle en 2005.

Japanese Driving Game

2004. Hacked Nintendo Famicom cartridge. Edition of 5.
Courtesy Galerie Rodolphe Janssen, Brussels.



Gazira Babeli

[SECOND LIFE_2006/2010]

Gazira Babeli is an artist who lives and works in the virtual world of Second Life. Like all inhabitants of virtual worlds she is an identity construction known as 'avatar', but unlike them, she does not acknowledge the presence of a "human" controlling her. In this short space of time she has earned attention and respect with her provocative performances which explore the issues of the body, space and identity in virtual worlds. Babeli acts like a virus, unleashing earthquakes and showers of icons extrapolated from pop culture, or spreading epidemics which deform the bodies of other residents of Second Life.

Babeli is a "virtual" artist, but her work is "real". She explores the body, space, identity. She compares her oeuvre with art history. She talks about us. She is closer than we think, with our multiple identities, our way of representing ourselves, our lives in front of the screen. She lives in a software, a realistic, 3D universe generated by castles of computing code, yet "inhabited" and experienced on a daily basis by millions of people. Her work explores the conventions and contradictions of this world, addressing concepts like time, space and the body by simply manipulating language. Her work is performance in the purest sense of the term: language which generates action. But Babeli's main work is Gazira herself, and the knowing manipulation of her legend, as shown in the video triptych *Saint Gaz' Stylite*, which mixes hagiography and slapstick, surrealism and country music, to tell the story of her life behind the screen, midway between isolation and sociality, asceticism and temptation.

Babeli has taken part in many festivals and exhibitions, both inside and outside Second Life (Peam, Pescara 2006; Deaf, Rotterdam 2007; Performa 07, New York - with the collective Second Front). The retrospective *Collateral Damage*, put on in Second Life in a museum-sized venue, attracted more than one thousand visitors.

Gazira Babeli est une artiste qui vit et travaille dans l'univers virtuel de Second Life. Comme tout les habitants de ces mondes virtuels, c'est une identité fabriquée: un avatar... mais, contrairement aux autres, elle réfute tout contrôle humain.

En très peu de temps, ses performances provocatrices explorant les questions du corps, de l'espace et de l'identité dans les mondes virtuels lui ont attiré attention et respect.

Babeli se comporte comme un virus, déclenchant tremblements de terre et pluies d'icônes extraits de la culture populaire, ou propageant des épidémies qui déforment le corps des autres habitants de Second Life. Babeli est une artiste "virtuelle", mais son travail est "réel".

C'est le corps, l'espace et l'identité qu'elle explore. Elle compare son œuvre à l'histoire de l'art. Elle parle de nous et de nos identités multiples, nos différentes représentations de nous-mêmes et nos vies face à l'écran. Elle vit dans un logiciel, un univers réaliste, tridimensionnel, généré par des kilomètres de lignes de code, et pourtant "habité", "éprouvé" quotidiennement par des millions de personnes. Son travail explore les conventions et les contradictions de ce monde, questionnant des concepts comme le temps, l'espace et le corps en manipulant simplement un langage.

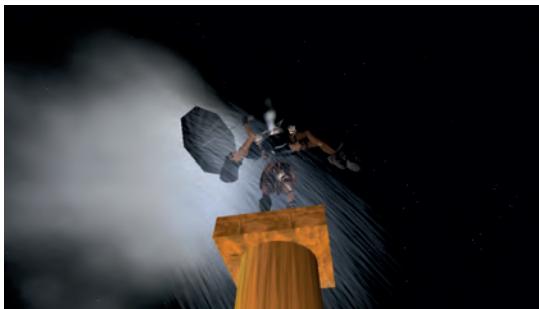
Son travail est performance au sens premier du terme: langage qui crée l'action. Mais l'œuvre principale de Babeli, c'est Gazira elle-même, et la manipulation consciente de sa légende.

Ainsi, le triptyque vidéo *Gaz' Stylite* mélange hagiographie et gags tarte à la crème, surréalisme et musique country, pour nous raconter l'histoire de sa vie derrière l'écran, à mi-chemin entre isolation et mondanité, ascétisme et tentation.

Babeli a participé à de nombreux festivals et expositions, aussi bien à l'intérieur qu'en dehors de Second Life; Peam, Pescara (2006);

Deaf, Rotterdam (2007); Performa 07, New York - avec le collectif Second Front).

La rétrospective *Collateral Damage* a attiré, dans un lieu de Second Life semblable à un musée, plus d'un millier de visiteurs.

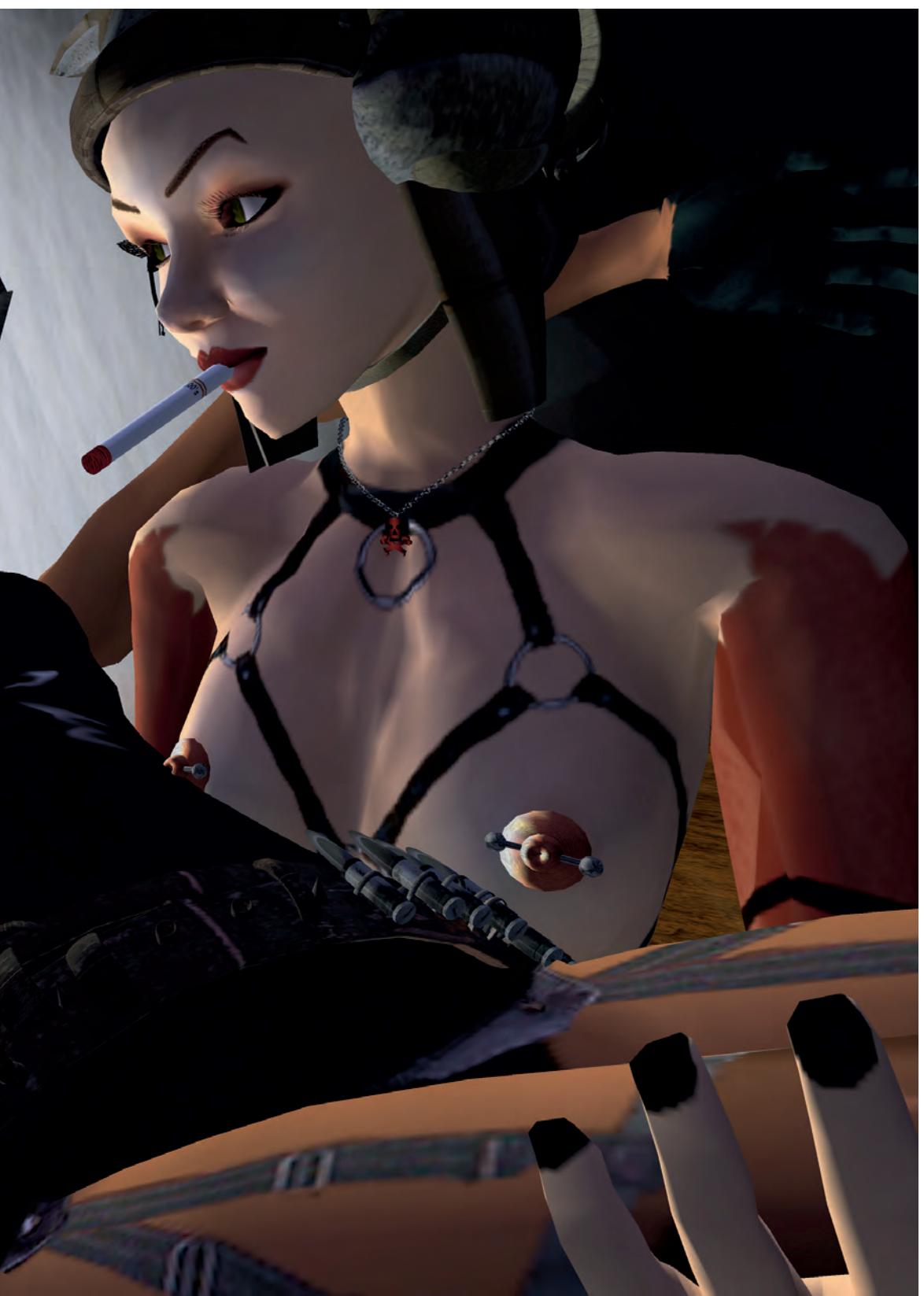


Saint Gaz' Stylite - The Third Temptation

2007. Digital video. 06:00 min. Edition of 5. Courtesy Fabio Paris Art Gallery, Brescia.



Gaz Of The Desert - Pieta 2007. Lambda print. 70 x 107 cm. Edition of 3. Courtesy Fabio Paris Art Gallery, Brescia.



Boredomresearch

[Paul Smith, UK_1975 and Vicky Isley, UK_1974. Working together since 2001]

Boredomresearch is a digital design studio founded by Paul Smith and Vicky Isley, who since 2005 have both been Research Fellows in Computer Animation & Computer Art at Bournemouth University. If boredom has anything to do with their work, then that is because it is a good antidote against boredom itself.

Interested in scientific modelling techniques and the way natural systems work, but also in game dynamics, social systems and building environments, Boredomresearch creates autonomous, vital systems whose infinite variety is always remarkable. This approach also influences their own artistic practice, often based on workshops and laboratories.

Talking about *Ornamental Bug Garden*, people often use the term "beauty". It is not only the way the hardware and software are designed that is beautiful, or the interface which is inspired by Japanese ornamental gardens and Hokusai's prints, life itself is beautiful in this work in the way that the living garden reveals nature's rhythm and its astounding richness. For these very reasons Meredith Hoy, commenting on *OBG*, talks about "temporal sublime". *OBG* is a closed ecosystem, which shows how "simple rules can be combined to create systems that display complex behaviour" and generate an illusion of life.

Boredomresearch has shown its work in many solo and collective exhibitions.

A copy of *OBG* is part of the British Council Collection.

Boredomresearch est un studio de design numérique, fondé par Paul Smith et Vicky Isley. Ils travaillent ensemble depuis 2005 dans le domaine de l'animation et des arts numériques à l'Université de Bournemouth.

S'il existe un lien entre leur travail et l'ennui (boredom), c'est précisément qu'il s'agit d'un excellent remède contre l'ennui lui-même. Fasciné par les techniques de modélisation scientifique, le fonctionnement des systèmes naturels, mais aussi par la dynamique des jeux, les systèmes sociaux et la construction d'environnements, Boredomresearch crée des systèmes autonomes vivants qui étonnent toujours par leur infinie variété. Cette approche influence également leur pratique artistique, souvent basée sur des workshops et des laboratoires.

Lorsqu'on parle d'*Ornamental Bug Garden*, c'est le mot "beauté" qui revient le plus souvent. Cette beauté ne réside pas uniquement dans la qualité de l'exécution matérielle ou logicielle, ni dans l'interface, inspirée des jardins ornementaux japonais et des estampes d'Hokusai.

Non, c'est la nature elle-même qui est belle, et la façon dont ce jardin animé en imite le rythme et l'incroyable richesse.

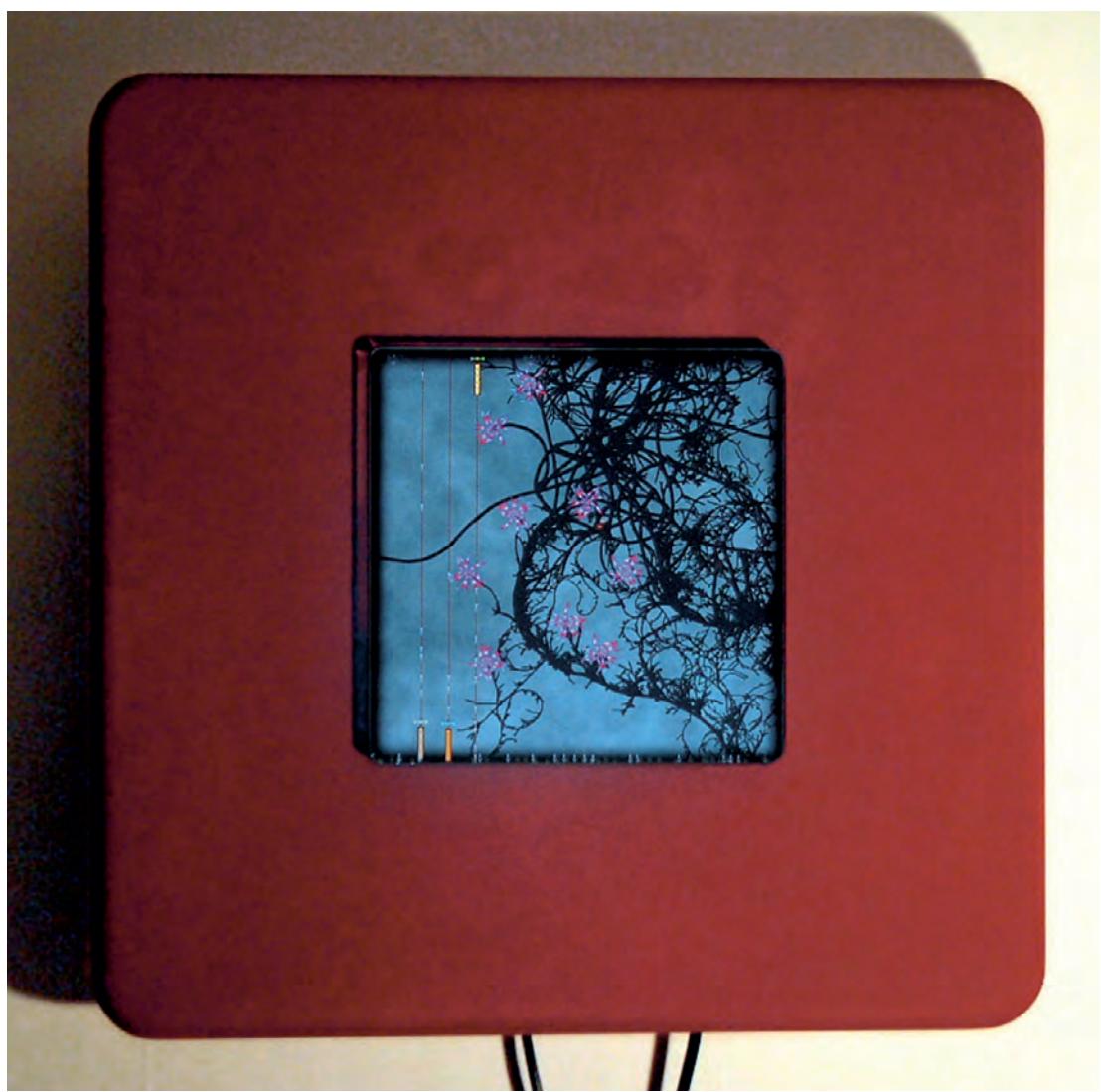
Meredith Hoy, à propos d'*Ornamental Bug Garden*, parle de "sublime temporel". OBG est un écosystème fermé, qui démontre à quel point "des règles simples peuvent être combinées pour créer un système qui présente un comportement complexe" et provoquer l'illusion de la vie.

Les œuvres de Boredomresearch ont été exposées dans de nombreuses expositions individuelles et collectives.

Un exemplaire d'*Ornamental Bug Garden* appartient à la collection du British Council.

Ornamental Bug Garden

2004. Custom software, computer, TFT screen. Edition of 3.
Courtesy Digital Art Museum, Berlin.



Christophe Bruno

[FRANCE_1964]

Christophe Bruno made his debut in 2001 with *Epiphanies*, one of the first Google hacks. It is a text generator which produces a “response” combining slices of text coming from a Google search, based on the words inserted by users. His next work, *Fascinum* (2001), is based on Yahoo’s image search engine, and arranges in echelon formation the most viewed images (ranked from 1 to 10) on different national Yahoo portals. The work is a real time portrait of the issues which hold people’s attention in a particular moment, or, as the artist writes, “a panoptic vision of the topics of mankind’s fascinations”.

Such works foreshadow the interests that will shape Bruno’s activity in the following years: the subversion of “global symbolic structures” such as search engines; the research on the relationship between art and technology, poetry and the commodification of language (explored with the *Google Adwords Happening*, 2002); the development of new interfaces and the focus on the connections between art history, image making and the privatization of the glance (*Logo.Hallucination*, 2006). Bruno does not consider himself a “digital artist” even if he sometimes adopts sophisticated technologies such as search engines, manipulation and wi-fi. We could describe him as a conceptual artist a la Hans Haacke, exploring the socio-cultural dynamics of the age he lives in using more appropriate media and languages.

Bruno lives and works in Paris. He was awarded the ARCO new media prize 2007 at the Madrid Contemporary Art Fair and received an honorary mention at the Prix Ars Electronica 2003.

His work has been shown worldwide, in places such as Palais de Tokyo (Paris), MOCA Taipei, New Museum of Contemporary Art (New York), Transmediale (Berlin), ICC (Tokyo).

Christophe Bruno fait ses débuts en 2001 avec *Épiphanies*, un des premiers «Google hacks». Il s’agit d’un générateur de texte qui, à partir d’un mot clé introduit par l’utilisateur, combine des morceaux de textes trouvés grâce à Google. Son œuvre suivante, *Fascinum* (2001) affiche, sous la forme d’une grille hiérarchisée, les 10 images les plus vues sur les différentes versions nationales du portail Yahoo. C’est un portrait en temps réel de ce qui retient l’attention des personnes à un moment donné, ou, comme l’écrivit l’artiste, “une vision panoptique des sujets de la fascination humaine”.

Ces premiers travaux annoncent les préoccupations qui vont diriger le travail de Bruno par la suite: la subversion des “structures symboliques globales” comme les moteurs de recherche; la recherche d’une relation entre l’art, la technologie, la poésie et la marchandisation du langage (thème exploré dans *Google Adwords Happening*, 2002); le développement de nouvelles interfaces, et un intérêt pour les liens entre l’histoire de l’art, la fabrication de l’image et la privatisation du regard (*Logo.Hallucination*, 2006). Bruno ne se considère pas lui-même comme un “artiste numérique”, bien qu’il emploie parfois des technologies sophistiquées comme les moteurs de recherche, la manipulation et le wi-fi. On pourrait plutôt le décrire comme un artiste conceptuel qui, dans la lignée d’Hans Haacke, explore la dynamique socioculturelle de son époque, mais en utilisant médias et langages d’aujourd’hui.

Bruno vit et travaille à Paris. Il a reçu le prix Nouveaux Médias ARCO 2007, à la Foire d’Art Contemporain de Madrid, et reçu une mention honorable au Prix Ars Electronica de 2003. Son travail a été exposé mondialement, dans des lieux comme le Palais de Tokyo, Paris; le MOCA de Taipei; le New Museum of Contemporary Art, New York; la Transmediale, Berlin et l’ICC, Tokyo.

Fascinum

2001. Networked computer, LCD screen. Edition of 5.
Property of the artist.

	U.S.	France	Germany	Italy	Spain	U.K.	India	
1								1
2								2
3								3
4								4
5								5
6								6
7								7
8								8
9								9
10								10

Grégory Chatonsky

[FRANCE_1971]

Since the beginning of the Nineties, Paris born artist Grégory Chatonsky has developed a huge body of work which explores the relationship between technologies and affectivity utilising a wide range of media: installations, networked and urban devices, photographs and sculptures.

In 1994, Chatonsky founded a pioneering net.art collective, incident.net, and he has worked on numerous solo and group projects in France, Canada, the United States, Italy, Australia, Germany, Finland and Spain.

Dislocation is a work in progress which began in 2003 and tries to explore, using digital and photographic print, sculpture and video, the aestheticization of destruction by the mass media, and the relation between matter and object.

The obvious reference and starting point is September 11 and the way it was represented by the media. In *Dislocation II* (2006), what the artist is doing is working out, using a 3D software, what a piece of furniture would be, during and after a process of destruction.

Each object (a computer keyboard, a chair, and an office chair) is presented in three different states: a digital print snapshot of its explosion, a stereolithographic reconstruction broken into parts, and a video showing the explosion process of the 3D model. The object does not even exist in its "real" state, but only through different degrees of visual representation, always mediated by software: as the artist explains, "the dislocated pieces of furniture are produced from the same computer's files which are then translated into synthesis' process and stereolithography."

Chatonsky's works have been acquired by public collectors such as the Maison Européenne de la Photographie, and have been exhibited internationally, in such venues as the Museum of Contemporary Art, New York, Palais de Tokyo and Villette Numérique, Paris.

Depuis le début des années nonante, l'artiste d'origine parisienne Grégory Chatonsky a développé une œuvre qui explore les relations entre technologie et affectivité, en utilisant des médias multiples: installations, dispositifs urbains et en réseau, photographie et sculpture. En 1994, Chatonsky fonde le collectif incident.net, pionnier du net.art. Seul, et en groupe, il a développé de nombreux projets en France, au Canada, aux États-unis, en Italie, en Australie, en Allemagne, en Finlande et en Espagne. Oeuvre en cours commencée en 2003, *Dislocation* tente d'explorer – via l'impression numérique et photographique, la sculpture et la vidéo – l'esthétisation de la destruction opérée par les médias de masse, ainsi que la relation entre la matière et l'objet. La référence évidente, et point de départ de ce projet est le 11 Septembre, et la manière dont cet événement fut représenté par les médias. Avec *Dislocation II* (2006), l'artiste étudie, grâce à un logiciel 3D, la transformation d'un objet de mobilier pendant et après son processus de destruction. Chaque objet (un clavier d'ordinateur, une chaise, un siège de bureau) est présenté dans trois états différents: une impression numérique, capturant un moment de son explosion; une reconstruction stéréolithographique de l'objet détruit; et une vidéo montrant l'explosion du modèle informatique 3D. L'objet n'a aucune existence "réelle", sinon au travers de ses différentes représentations visuelles provenant du logiciel. Comme l'explique l'artiste: "les meubles disloqués sont produits à partir des mêmes fichiers informatiques qui sont traduits par des procédés de synthèse et de stéréolithographie".

Les œuvres de Chatonsky ont été acquises par des collections publiques, dont celle de la Maison Européenne de la Photographie, et sont exposées internationalement dans des lieux comme le Museum of Contemporary Art, New York; le Palais de Tokyo, Paris; et la Villette Numérique, Paris.

Dislocation II

2006. Digital print on diasec, 92 x 61 cm. Edition of 3
Courtesy Gallery Numeriscausa, Paris.







Miguel Chevalier

[MEXICO_1959. Lives and works in Paris, France]

Since the beginning of the Eighties, Miguel Chevalier's work has focused on digital technologies as a medium to explore the information fluxes and networks on which contemporary society is based. In particular, his work focuses on three important issues: the body, the fabric of the city and organic life. This last theme is particularly developed in the *Other Natures* series, which also includes *Virtual Herbarium*. The herbarium consists of fifteen, autonomous virtual seeds which grow up, blossom and die according to their "morphogenetic code". The plasma screen becomes the scenario for a living process, or, better still, a new place for a living form to place its roots and develop in an eternal cycle of growth and destruction. Chevalier re-proposes the same concept in many different versions, often in the form of a site-specific installation – both in the urban context or in a closed environment, developing the herbarium into a virtual greenhouse, a complex ecosystem in which the unaware (and enthralled) spectator plays an important role, influencing the life of the plants through his own magnetism.

During his long career, Chevalier showed his work in numerous solo and group exhibitions throughout the world. Major exhibitions and presentations of his work have included Musée d'Art Moderne, Paris 1988; Pompidou Centre, Paris 1994; Stuttgart Staatsgalerie, 1997; Kwangju Biennale, Korea 2000. In 2000 Flammarion published a monograph with texts by Pierre Restany, Laurence Bertrand Dorléac and Patrick Imbard. His monumental *Inhabiting Networks* (2000) is on permanent display in the lobby of the Palais des Congrès at the Porte Maillot, Paris.

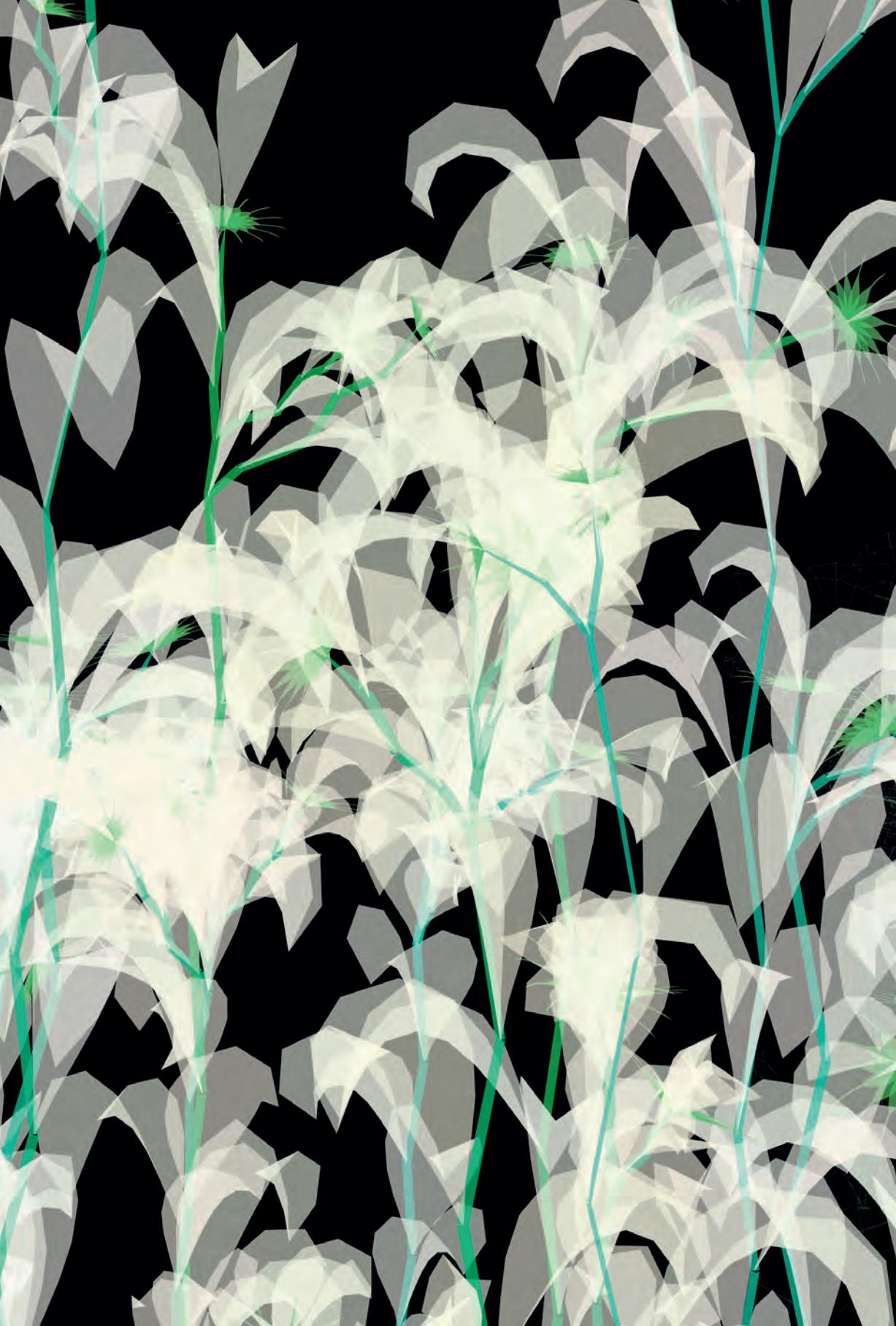
Depuis le début des années quatre-vingt, le travail de Miguel Chevalier se concentre sur les technologies numériques, qu'il utilise pour étudier les réseaux et flux d'information sur lesquels repose notre société contemporaine.

Ses travaux se concentrent en particulier sur trois questions importantes: le corps, le tissu urbain et la vie organique. Ce dernier sujet est au cœur de sa série *Other Natures*, qui comprend entre autres *Virtual Herbarium* (herbier virtuel), composé d'un ensemble de quinze graines virtuelles qui sortent de terre, fleurissent et meurent selon leur propre "code morphogénétique". L'écran plasma devient le lieu d'un processus vivant, ou, mieux encore, le terreau dans lequel un organisme vivant plante ses racines et se développe dans un cycle perpétuel de croissance et destruction. Ce concept a été décliné en différentes versions d'installations, souvent spécifiques au lieu, autant en contexte urbain qu'en environnement clos, transformant l'*herbarium* en une serre virtuelle, un écosystème complexe dans lequel le spectateur joue à son insu un rôle important: il influence la vie des plantes de son propre magnétisme.

Au cours de sa carrière, Chevalier a participé à de nombreuses expositions individuelles ou collectives. Parmi les lieux d'exposition les plus importants, le Musée d'Art Moderne, Paris (1988); le Centre Pompidou, Paris (1994); la Stuttgart Staatsgalerie (1997); la Biennale de Kwangju, Corée (2000). En 2000, les éditions Flammarion ont publié une monographie, avec des textes de Pierre Restany, Laurence Bertrand Dorléac et Patrick Imbard. Son monumental *Inhabiting Networks* (2000) est en exposition permanente dans le hall du Palais des Congrès de la Porte Maillot à Paris.

Virtual Herbarium

2005. Custom software (Music2eye), Plasma screen, computer, Seed n°7.
Collection Claude Deby, Belgium.



Vuk Cosic

[BELGRADE_1966. Lives and works in Slovenia]

Vuk Cosic does not need much introduction. A former archaeologist, political activist and art manager, he discovered the Internet in 1994, found it sexy and decided to devote himself to it full time. Legend has it that he coined the expression net.art; what is certain is that his interviews and his first artworks (from *net.art* per se to *History of Art for Airports*, from *Documenta X* to *Classics of net.art*) made him one of the main trailblazers behind this myth and one of the authors of the ‘narrative superstructure’ which makes net.art a collective work.

He soon became interested in ASCII code, whose appeal for a lover of combinative literature and all possible forms of ‘text’ is almost taken for granted. From the early 1960s, the characters of the American Standard Code for Information Interchange were used to produce all kinds of images, resulting in an animated and largely unexplored amateur art scene. Cosic appropriated this visual style during a long period of research (1996–2001) on low-tech aesthetics, the economy, ecology and archaeology of the media, on the intersections between text and computer code, on the use of spaces in information, its fluid nature and infinite convertibility. Out of this came *History of Art for the Blind*, *ASCII Unreal*, *ASCII Camera*, *ASCII Architecture*, *Deep ASCII* and *ASCII History of Moving Images*, a history of the cinema converted into text format.

Following his participation in the Slovenian Pavilion at the Venice Biennale in 2001, which he characteristically transformed into a further networking opportunity, inviting collaboration from other net.artists, Cosic plays the role of ‘retired net.artist’ with Duchampian irony. In 2005, London’s ICA held a retrospective of his work.

Vuk Cosic n'a plus besoin d'être présenté. Ancien archéologue, activiste politique et curateur, il découvre Internet en 1994 avec beaucoup d'excitation et décide de s'y consacrer pleinement. D'après la légende, c'est lui qui aurait utilisé pour la première fois le terme 'net.art'. Une chose est sûre: ses interviews et premières œuvres (de net.art per se à *History of Art for Airports*, de *Documenta X* à *Classic of net.art*) font de lui un pionnier que l'on peut considérer comme un des auteurs de la "superstructure narrative" qui a fait du net.art un travail collectif. Il s'est très tôt intéressé au code ASCII, une attirance naturelle pour un amoureux de littérature combinatoire et de toutes les formes possibles du texte. Déjà au début des années 60, les caractères du Code Standard Américain pour l'Échange d'Information (ASCII) étaient utilisés pour produire des images, donnant naissance à un mouvement d'art amateur, vivace mais trop peu étudié. Cosic s'est réapproprié cette esthétique pendant une longue période de recherche (1996–2001) sur l'esthétique low-tech, l'économie, l'écologie et l'archéologie des médias, sur l'intersection entre le texte et la programmation informatique, sur l'utilisation d'espaces d'information, sa nature fluide et son infinie convertibilité. De cette période sont issus de *Art for the Blind*, *ASCII Unreal*, *ASCII Camera*, *ASCII Architecture*, *Deep ASCII* et *ASCII History of Moving Images*, une histoire du cinéma en texte animé.

A la suite de participation au Pavillon Slovène de la Biennale de Venise de 2001, où il crée un réseau opportun en invitant la collaboration d'autres artistes du net, Cosic joue le jeu "d'artiste du net retraité"s, avec une certaine ironie à la Duchamp. L'ICA de Londres a organisé une rétrospective de son œuvre en 2005.

ASCII History of Moving Images - Psycho

1998. Java and ASCII programming Luka Frelih, Production Ljubljana Digital Media Lab. Standalone application on customized screen.
Private Collection, Brussels / Bryce Wolkowitz Gallery, New York.

Shane Hope

[USA_2072]

It is not easy to describe the work of Shane Hope without adopting the hybrid language actually created by the artist, which he always uses in his written communications: the titles of his works, posts on his blog, even his curriculum and biography... a presence so pervasive that maybe one needs to start from there and assume that the 'text' is the key to everything. Futuristic jargon and computer language, biotechnology and science fiction mix together to create a textual jam that is set, as many of his works, in an unspecified but defined future: "year two-thousand-n'-twenty-wait-a-minute", "year 2020 give or take a day", "year near re-ancient".

In his paintings and prints, blog pages alternate with indecipherable diagrams, textual documents seem to come to life in a folly of ideograms, evolving into molecular patterns to then regress to the state of obsolete fonts; and then there are further constellations and flow charts, half-alive weapons and transitional figures between the human and the vegetable.

The *Atomolecular Collages* are complex 3D molecular patterns of beings or materials made possible in the age of molecular manufacturing, transformed into fascinating universes created by a modified version of software used by bio- and nanotechnology firms. They bring to mind the whole lineage of biomorphic abstraction, but if Kandinsky fantasized about what he saw under the microscope, Hope offers us a model of reality we can only imagine for now, and he does so with molecular precision. Or to use his own words: "To build that which exceeds our imaginations, we'll of course firstly have to invent new imagination engines."

Il est difficile de décrire le travail de Shane Hope sans passer par le langage hybride qu'il a créé et qu'il utilise systématiquement dans ses communications écrites, qu'il s'agisse du titre de ses œuvres, de son blog, de son curriculum ou de sa biographie... Une telle omniprésence en fait probablement un excellent point de départ, à partir du moment où on accepte que le "texte" est la clé de son travail.

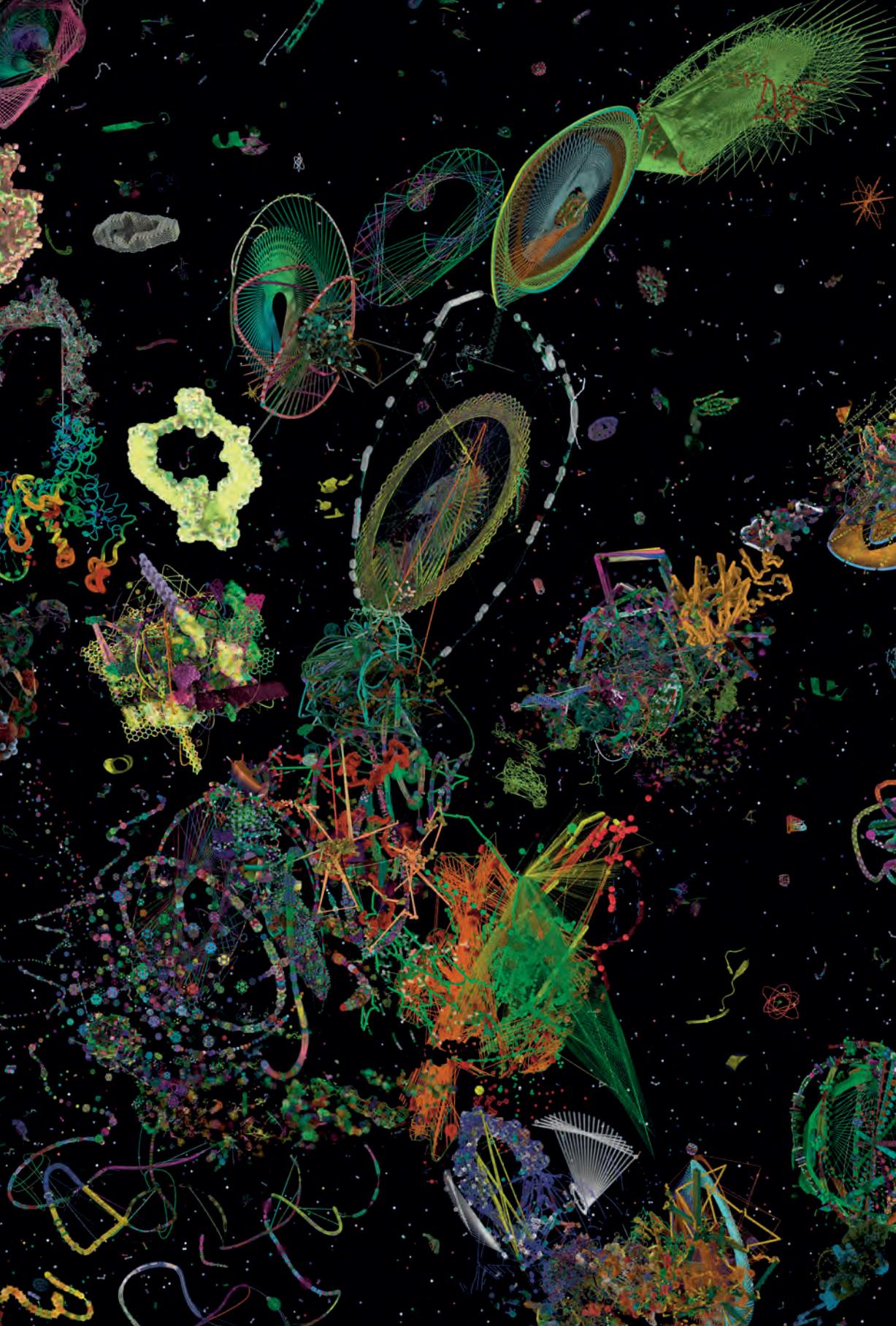
Jargon futuriste et langage informatique, biotechnologie et science-fiction se mêlent dans un chaos textuel qui est situé dans un futur imprécis mais défini, et cela dans la plupart de ses travaux comme "year two-thousand-n'-twenty-wait-a-minute", "year 2020 give or take a day", "year near re-ancient".

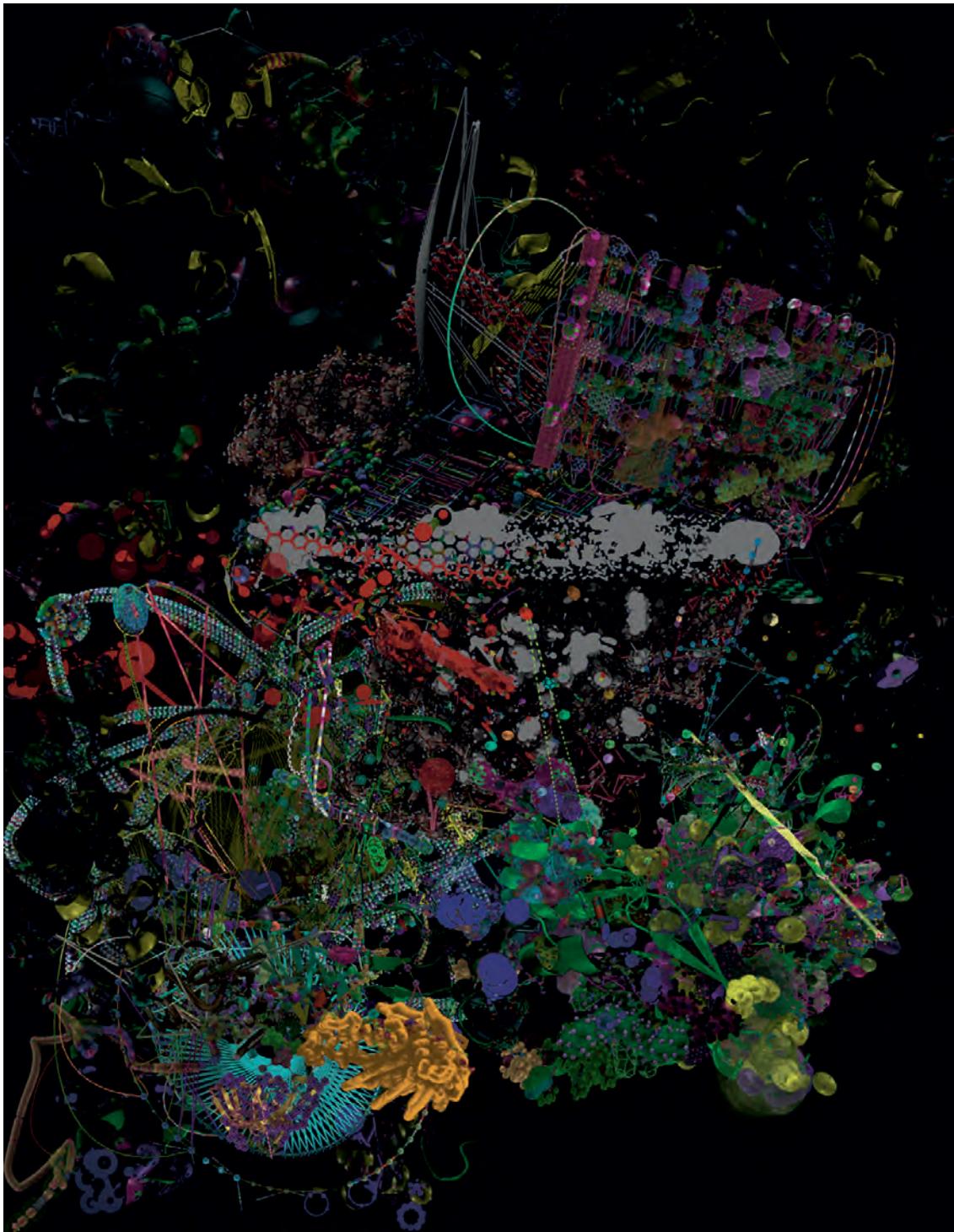
Dans ses peintures et impressions, des diagrammes indéchiffrables alternent avec des pages de blog, des textes s'animent dans un enchevêtrement d'idéogrammes, entre motifs moléculaires et caractères obsolètes, constellations graphiques où se croisent des armes semi-vivantes et des schémas illustrant la transition entre l'humain et le légume.

Les *Atomolecular Collages* sont des motifs complexes et tridimensionnels d'êtres ou de matériaux qui, grâce à la version modifiée d'un logiciel utilisé dans les firmes de bio et nanotechnologie, sont transformés en des univers fascinants.

Ces collages ne sont pas sans rappeler l'histoire de l'abstraction biomorphique. Là où Kandinsky a fantasmé ce qu'il voyait sous l'objectif du microscope, Hope nous offre un modèle de réalité que nous ne pouvons pour l'instant qu'imaginer, et il le fait avec une précision moléculaire. Selon ses propres mots: "afin de construire ce qui dépasse nos imaginations, nous devons, bien sûr, d'abord créer des nouveaux moteurs d'imagination".

Detail of **Speculativernacular Folk-Flock of a Eco-Exo Envirornmental Makeshift Biomass Megaplex All Genomicmons-Collablobj-Oriented Atomclustering Like White Sniffing Sapient Fungibles but Dividually Disguised as a DistribuDeev Data-Debased Dark Matter of Infectious Informorphically-Biorouted Acceluture Future-Pharmada of Molecular Mind Machines Freeconomically Flapping in Fabbed Fertilizer Foglets.**
Year thirty-thirty-something, C-print on plexiglass. 242x304 cm. Courtesy Project Gentili, Prato.





C-Boundary Clipping Plane-Brane Protein Protrusions of Qbit-Built-Bonded

String Art, Atomolecularly Manufactured Misalignment Matters on Graphite

Year 2020 and then some. C-print on plexiglass. 70x50 cm

Courtesy Project Gentili, Prato.



Smartificial world-debut custom molecular molecules all cosmetically infected
with ornamental augmentation and all like self-assembling too and stuff
Year 2020 and then some. C-print on plexiglass. 70x50 cm
Courtesy Project Gentili, Prato.

Jodi

[Joan Heemskerk, THE NETHERLANDS; Dirk Paesmans, BELGIUM. Work together since 1994]

It is very difficult for me to imagine the net without jodi.org or to think of it in terms other than those used by Bookchin and Shulgın in their *Introduction to net.art* (1994–1999): “A mall, a porn shop and a museum”. In its transparent coherence, what this mysterious European duo have done in the last 15 years has been unsurpassed in many ways – and for many it remains a revelation. Jodi have taught us to puncture the interface, to go beyond the surface, to contaminate languages, to look for a new way of interacting with the software; and they have done this without ever labelling their work as ‘art’, without ever creating an online ‘gallery’, but allowing others to do it for them. Even today, the only real homepage for Jodi is the entry in Wikipedia. This means one can still come across their work ‘by chance’, without any preconceived ideas: still the best approach. Falling headlong into Jodi’s web without a safety net is an experience that leaves its mark.

Starting with *SOD* in 1999, this web was enriched with new offshoots: Jodi had started to neglect HTML to instead concentrate on re-programming old consoles, modifying pieces of video game archaeology or violating the graphic engine of 3D videogames, discovering the glitches and examining their aesthetic consequences.

Max Payne Cheats Only (2005) goes in this direction: Jodi appropriates a hard-boiled videogame and ‘tricks’ it, immediately revealing the pack of lies of the conventions on which it is based – conventions that make us perceive the game as an alternative believable reality where we can experience adventures – and making the suspension of disbelief an impossible journey.

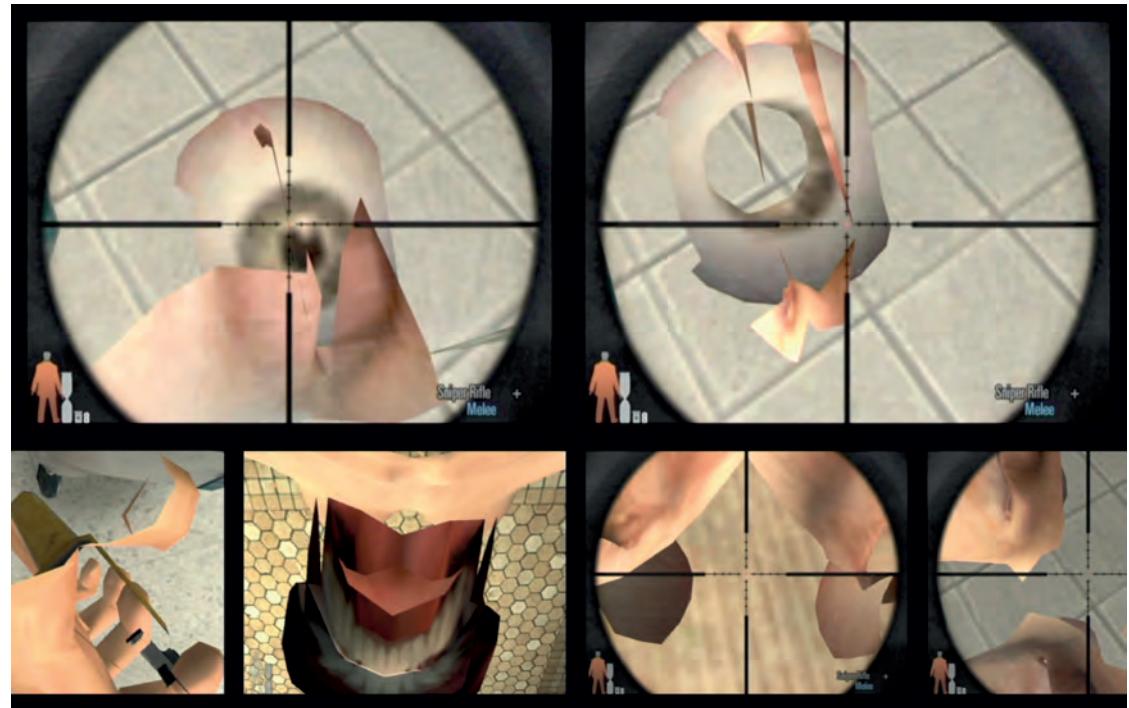
Jodi’s work has been included in many international exhibitions and festivals, including *Documenta X* in 1997. In 1999, they received a Webby Award in the Arts category, proclaiming in their compulsory five-word acceptance speech, “Ugly corporate sons of bitches!”

Il m'est presque impossible d'imaginer Internet sans jodi.org, ou d'y penser en d'autres termes que ceux employés par Bookchin et Shulgın dans leur *Introduction to net.art* (1994–1999): “Un centre commercial, un sex-shop et un musée”. Ce qui a été accompli par ce mystérieux duo européen ces 15 dernières années dans une transparente cohérence est toujours inégalé, et reste pour beaucoup une révélation. Jodi nous a appris à percer l'interface, à aller au-delà de la surface, à contaminer les langages, à chercher de nouveaux moyens d'interaction avec les logiciels. Et sans jamais étiqueter leur travail “d'art”, sans jamais créer de “galerie” en ligne, mais en laissant d'autres le soin de le faire pour eux. Encore aujourd'hui, c'est l'entrée Wikipédia qui leur fait office de page d'accueil. On peut tomber sur leur travail «par hasard», sans la moindre idée préconçue, ce qui reste la meilleure approche. Cette découverte tête la première, sans filet de sécurité, dans la toile tissée par Jodi sera toujours une expérience marquante. À partir de 1999, avec *SOD*, de nouvelles ramifications s'ajoutent à cette toile: Jodi commence à abandonner l'HTML, pour se concentrer sur la re-programmation de vieilles consoles, la modification de jeux vidéos préhistoriques ou le détournement de moteur 3D de jeux vidéos pour en découvrir les failles et en étudier les conséquences esthétiques. Ainsi, avec *Max Payne Cheats Only* (2005), Jodi se réapproprie et modifie un jeu vidéo brutal pour révéler des conventions sur lequel il repose – conventions censées nous faire voir le jeu comme une réalité alternative crédible dans laquelle l'on peut vivre des aventures – et transformer la suspension de l'incrédulité en un voyage impossible.

Le travail de Jodi a été exposé dans un grand nombre d'expositions et festivals internationaux, dont la *Documenta X* de 1997. En 1999, ils reçoivent un Webby Award, dans la catégorie Arts, proclamant lors de l'obligatoire discours ces cinq mots “Ugly corporate sons of bitches!”.

Max Payne Cheats Only

2004. Video installation (2 channels). Private Collection, Brussels.



Lab[au]

[BELGIUM_1997 (Manuel Abendroth, Jerome Decock, Alexandre Plennevaux and Els Vermang)]

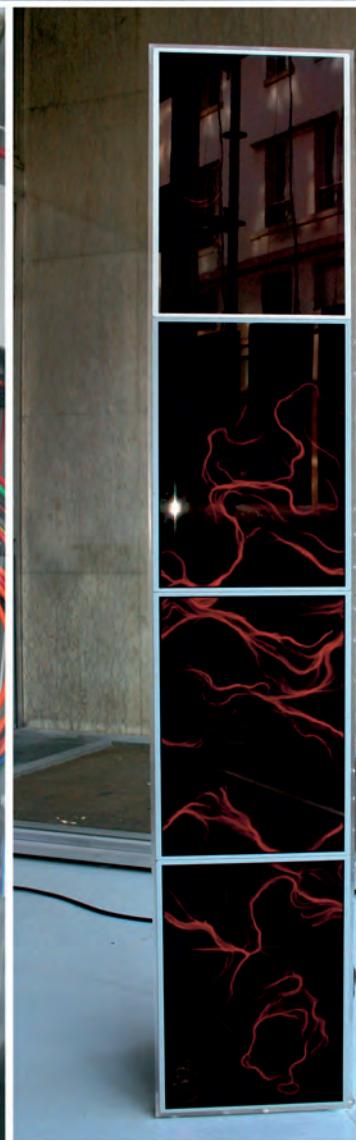
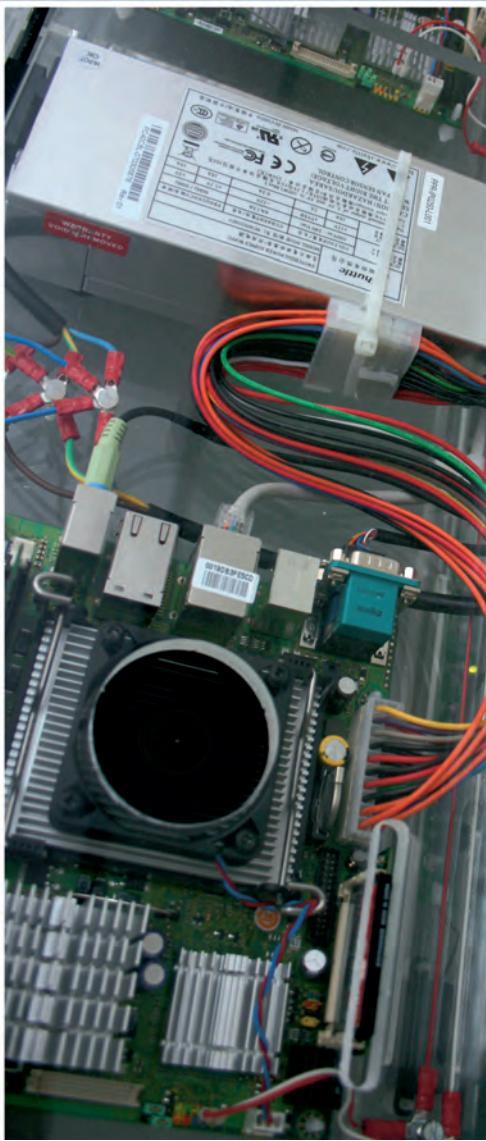
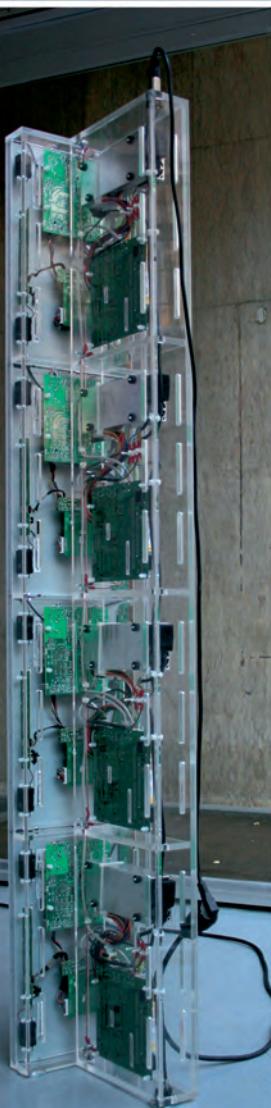
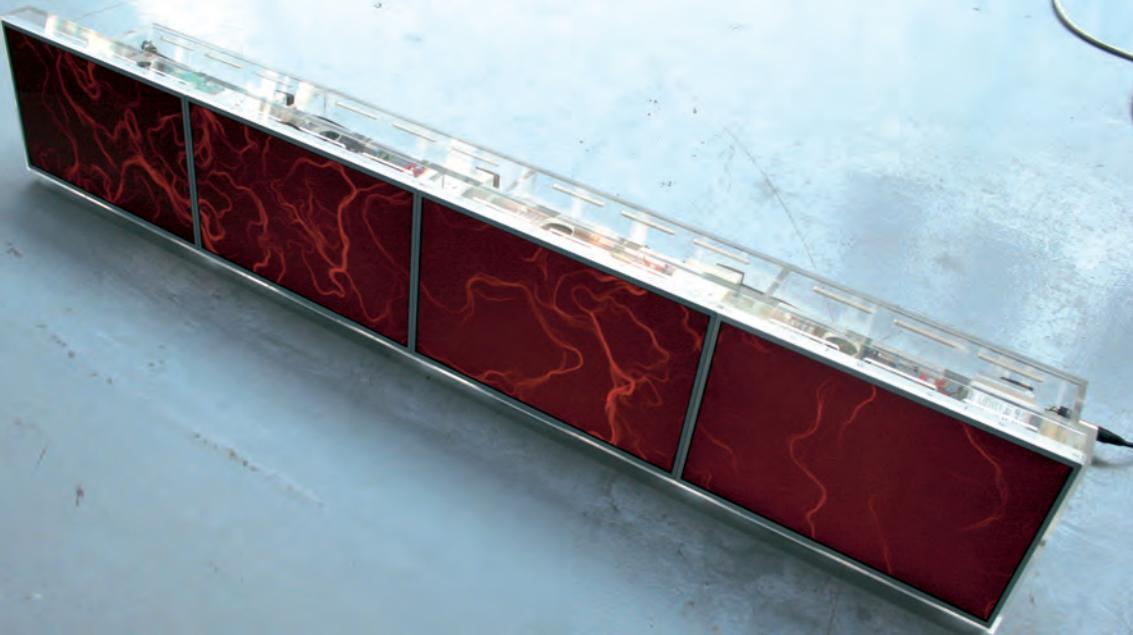
Founded in 1997 in Brussels, LAb[au] is a "laboratory for architecture and urbanism" which developed a trans-disciplinary and collaborative approach based on different artistic, scientific and theoretical methods, examining the transformation of architecture and spatial-temporal structures according to a technological process within a practice entitled 'Metadesign'. Metadesign displays the theme of space-constructs relative to information processes - architecture as a code. It concerns the transposition of informational processes in n-dimensional forms (visual, sound or spatial forms). LAb[au] mainly creates interactive artworks, audiovisual performances and scenographies, for which it develops its own software and interfaces. *PixFlow #2* is a generative artwork showing a vector field and moving particles/pixels shaping into flows as their density evolves. Out of the mutual influence between vectors and particles results an unsuspected, highly evolving behavior. *PixFlow #2* is running on an 'art-console', crafted by LAb[au], a T-shaped Plexiglas box, integrating 4 stripped screens and 4 networked computers. *16" f5³* is an interactive kinetic light sculpture, extending the bi-dimensional screen space by transposing its pixel resolution to the physical space. Conceived as a modular infrastructure, *16" f5³* is a communication and computation system, propagating – in form of light and sound – the events it inhabits.

Both diffusing and absorbing the light, its modules constitute a binary language (0,1) and a space of pixels allowing to transcribe captured data from the physical environment in a kinetic and luminous play – in between opening and closing, transparency and reflection, light and dark.

Fondé à Bruxelles en 1997, LAb[au] est un laboratoire d'architecture et d'urbanisme qui a développé une approche transdisciplinaire et collaborative sur base de différentes méthodes théoriques, scientifiques et artistiques. Munis de cette approche, nommée Metadesign, ils examinent les transformations que subissent l'architecture et les structures spatio-temporelles soumises à un processus technologique. Le Metadesign met en exergue la conversion de notions spatiales en information pure – le code comme architecture – transposant des processus d'information dans des formes n-dimensionnelles (visuelles, sonores, spatiales...). LAb[au] produit principalement des œuvres interactives, des performances audiovisuelles et scénographiques, pour lesquelles ils développent leurs propres logiciels et interfaces. *PixFlow #2* est une œuvre générative en un champ vectoriel de particules/pixels qui prennent forme au fur et à mesure que leur densité évolue. De l'influence mutuelle entre les vecteurs et les particules émerge un comportement très évolué et imprévisible. *PixFlow #2* fonctionne sur un dispositif sculptural fabriqué par LAb[au]: une boîte de plexiglas en T, composée de 4 écrans et 4 ordinateurs en réseau. L'installation *16" f5³* est une sculpture de lumière, cinétique et interactive, qui étend l'espace de l'écran bidimensionnel en transposant sa résolution pixels dans l'espace physique. Conçu comme une infrastructure modulaire, *16" f5³* est à la fois un dispositif de communication et de computation, qui propage sous forme de lumière et de son les événements qui l'habitent. Basés sur un carré dont une face réfléchit la lumière (blanc) et l'autre l'absorbe (noir), les modules constituent un langage binaire (0,1) et un espace de pixels qui permet de transcrire des données capturées dans l'environnement physique du dispositif sous forme de flux cinétique et lumineux, entre transparence et occultation, entre lumière et ombre, entre ouverture et fermeture.

PixFlow #2

2006/2007. Software, 4 custom computers, 4 LCD screens, plexiglass, 172 x 29 x 32 cm. Edition of 3.
Property of the artists.





L'Ab[au] showed its work at Sonar (Barcelona, 2004), New Museum (New York, 2003), Nabi Art Center (Seoul, 2003), Bauhaus (Dessau), ICA (London, 2002), Ars Electronica (Linz, 1999), Centre Georges Pompidou (Paris), Louvre (Paris, 2000) among many other venues.

Les œuvres de L'Ab[au] ont été exposées au Sonar, Barcelone (2004), New Museum, New York (2003), Nabi Art Center, Séoul (2003), Bauhaus, Dessau, ICA, Londres (2002), Ars Electronica, Linz (1999), Centre Georges Pompidou, Paris, Louvre, Paris (2000) et en de nombreux autres lieux.

16ⁿ - f5³

2007/2008. Software, electronics, motors, LED's, aluminium. 205 x 205 x 83 mm each module.
Property of the artists. With the support of the Commission des Arts Numériques de la Communauté française de Belgique and Arcadi (Action régionale pour la création artistique et la diffusion en Île-de-France)



Joan Leandre

[SPAIN_1968]

Joan Leandre defines himself as a “media interpreter”. Active as a video artist in the field of independent media from the early 1990s, he won international recognition from 1999 thanks to *retroYou (RC)* [1999 – 2001], a progressive modification of the parameters used to construct the 3D graphics of a car racing video game. From the first alteration, simply re-setting the gravity parameters transforming the game into a surreal spatial experience, to the final mod in which the game’s dimensions of space explode in a whirling, dizzying kaleidoscope of polygons, Leandre seems intent on translating a rather conventional generator of reality into a blender of illusions. With *retroyou nostal(G)* [2002 – 2003] he goes on to violate a flight simulator. In both these cases, just as in other solo and group projects, this is not just a purely formal exercise. The artist detects a powerful ideological machine in the software to subvert and re-write.

The Dr Strangelove of computing, Leandre loves the bomb and knows its mechanisms well enough to transform them instantly into the workings of a multi-layered ambiguous narrative, esoteric and seductive at the same time. This is what we can see in his latest project, *In the Name of Kernel* (2006 – ongoing). The kernel, the heart of every operating system, becomes the myth around which coagulates a symbolic event combining travel literature, the alchemy tradition and science fiction, terrorism and conspiracy theories, programming and mountaineering, 3D modelling and satellite mapping, hallucinations and revelations. A high definition metaphor for those who love the clear air of the high peaks.

Joan Leandre se définit comme un “interprète de médias”. Actif, en tant qu’artiste vidéo, dans le milieu des médias indépendants depuis le début des années 1990, il a accédé à la reconnaissance internationale en 1999 grâce à *retroYou (RC)* (1999 – 2001), une modification progressive des paramètres employés pour produire les images 3D d’un jeu de courses de voitures. Depuis le premier changement – une simple reprogrammation des paramètres de gravité, transformant le jeu en une expérience spatiale surréaliste – à la modification finale – qui voit l’espace du jeu exploser en un tourbillonnant et étourdissez kaléidoscope de polygones – Leandre semble déterminé à faire d’un conventionnel générateur de réalité un générateur d’illusions. Avec *retroyou nostal(G)* (2002 – 2003), il déconstruit un simulateur de vol. Dans ces deux cas, comme dans d’autres projets individuels et collectifs, il ne s’agit pas d’un exercice purement formel: Leandre perçoit, dans le logiciel, une machine idéologique puissante, qu’il va alors renverser et reprogrammer. Véritable Docteur Folamour de l’informatique, Leandre aime la bombe et connaît suffisamment bien ses mécanismes pour les transformer en rouages d’une narration à la fois ambiguë, ésotérique et séduisante, multipliant les strates de sens. Son dernier projet, *In the Name of Kernel* (2006 – en cours), l’illustre à merveille: le noyau, le cœur de tout système d’exploitation, devient le mythe autour duquel se cristallise un événement symbolique mêlant le récit de voyage, la tradition alchimique et la science-fiction, le terrorisme et les théories du complot, la programmation et l’alpinisme, la modélisation 3D et la cartographie par satellite, hallucinations et révélations. Une métaphore en haute définition pour les amoureux de l’air pur des cimes.

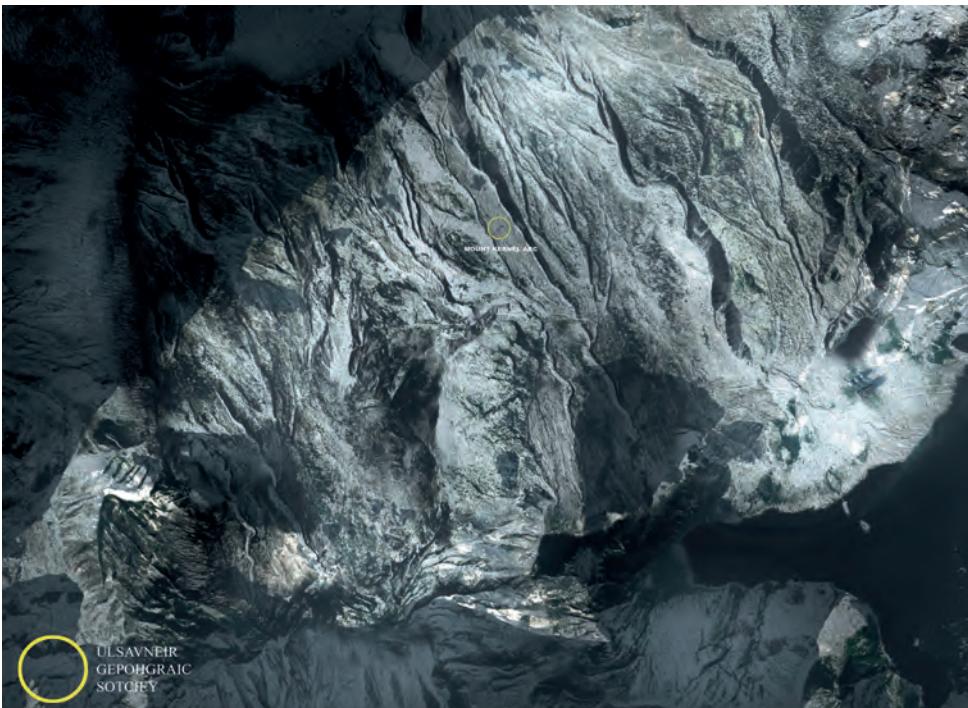
In the Name of Kernel! Song of the Iron Bird (The Flight Recording Series) 20'
2006-2008. HD Video. Edition of 5.
Courtesy Project Gentili, Prato.



..IN THE NAME OF KERNEL!..

THE FLIGHT RECORDING SERIES : Song of the Iron Bird





In 2004 Joan Leandre participated in the Whitney Biennale and has exhibited his work in a variety of museums including: Triennale, Milan (1999); Centre George Pompidou, Paris (2000); American Museum of the Moving Image, New York (2003); Ars Electronica, Linz (2003); and the LABoral Center of Contemporary Art, Gijón (2007).

En 2004, Joan Leandre a participé à la Biennale du Whitney Museum. Il a exposé ses œuvres dans plusieurs musées, dont la Triennale de Milan (1999); le Centre George Pompidou, Paris (2000); l'American Museum of the Moving Image, New York (2003); Ars Electronica, Linz (2003); et le LABoral Center of Contemporary Art, Gijón (2007).



Left. Details of **The Kernel Peak: At my Limit(Unknown Universal Series)**
2008. Digital Print. 140x102 cm. Edition of 5. Courtesy Project Gentili, Prato.

Top. Detail of **In the Name of Kernel!!: 7 Columns Mega NFO File (The Download Machine Series)**
2008. Digital Print. 153x114 cm. Edition of 5. Courtesy Project Gentili, Prato.

Golan Levin

[USA_1972]

Golan Levin is an artist, composer, performer and engineer interested in developing artefacts which explore supple new modes of reactive expression. His work focuses on the design of systems for the creation, manipulation and performance of simultaneous image and sound, as part of a more general inquiry into the formal language of interactivity and of nonverbal communication protocols in cybernetic systems.

Through performances, digital artefacts, and virtual environments Levin applies creative twists to digital technologies that highlight our relationship with machines and make visible our ways of interacting with each other.

Levin's work combines equal measures of the whimsical, the provocative, and the sublime in a variety of online, installation and performance media. He is known for the conception and creation of *Dialtones: A Telesymphony* 2001, a concert whose sounds are wholly performed through the carefully choreographed dialing and ringing of the audience's own mobile phones, and for interactive information visualizations like *The Secret Lives of Numbers* and *The Dumpster*, which offer novel perspectives on millions of online communications.

Reface [Portrait Sequencer] (2007, with Zachary Lieberman) is a surreal video mash-up that composes endless admixtures of the personalities and genetic traits of its visitors. The installation records and dynamically remixes brief video slices of its viewers' mouths, eyes and brows. The resulting kinetic portraiture maintains a sense of humour and narrative invention while creating a "generative group portrait" of the people in the project's locale.

Levin's work has been exhibited, among many other venues, at the New Museum of Contemporary Art (New York), The 2004 Whitney Biennial (New York), Ars Electronica (Linz), ICC (Tokyo), ZKM (Karlsruhe).

Golan Levin est un artiste, compositeur, performer et ingénieur s'intéressant au développement d'objets qui explorent de nouveaux modes souples d'expression réactive. Son œuvre se concentre sur le développement de systèmes de création, de manipulation et de production simultanée d'image et de son. Elle s'inscrit dès lors dans une recherche plus générale sur le langage formel de l'interactivité et des protocoles de communication non verbale dans les systèmes cybernétiques.

Par le développement de performances, d'objets numériques et d'environnements virtuels, Levin détourne les technologies digitales de manière créative pour mettre en lumière notre relation avec les machines et révéler nos interactions sociales. Les œuvres de Levin mêlent à la fois le fantasque, le provocant et le sublime dans une série d'installations et de performances en ligne.

Il est connu pour la conception et la création de *Dialtones: A Telesymphony* (2001), un concert dont les seuls et uniques sons proviennent des appels et sonneries soigneusement orchestrées des téléphones portables du public ainsi que pour ses visualisations d'information interactive comme *The Secret Lives of Numbers* et *The Dumpster*, qui présentent des perspectives nouvelles sur les millions de communications en ligne.

Reface [Portrait Sequencer] (2007, avec Zachary Lieberman) est un mash-up vidéo surréaliste qui compose en un mélange infini les personnalités et traits génétiques de ses visiteurs. L'installation enregistre et remixe de manière dynamique de brèves séquences vidéos des bouches, yeux et sourcils des spectateurs. Le portrait cinématique ainsi créé compose, non sans humour et invention narrative, un "portrait de groupe génératif" des visiteurs du lieu de l'installation.

Les œuvres de Levin ont été exposées en de très nombreux endroits, notamment le New Museum of Contemporary Art, New York; la Biennale 2004 du Whitney Museum, New York; Ars Electronica, Linz; ICC, Tokyo; ou encore ZKM, Karlsruhe.

Reface (Portrait Sequencer)

2006. Golan Levin with Zachary Lieberman, LCD screen, custom software, computer, camera,plexiglass enclosure. Display dimensions variable. Gallery installation: 44 x 53 x 9 cm
Courtesy bitforms gallery, New York.



Olia Lialina & Dragan Espenschied

[RUSSIA_1971 / GERMANY_1975]

Olia Lialina and Dragan Espenschied travelled along two extraordinarily parallel lines before they actually started working together in 2003. Lialina worked in film before creating *My boyfriend came back from the war* (1996), perhaps the most acclaimed work of net.art, of which she is considered a pioneer. In subsequent years she created various works with a similar narrative matrix, though the narration itself is entrusted to search engines, address bars and pop-ups. In 1995 Espenschied, together with Bernhard Kirsch, founded Bodenständig2000, a band making 8bit music on old atari consoles.

Both share an unconditional love for bits, obsolete technologies and the aesthetics of early years of the web.

In 2003 they created *Zombie & Mummy* together, a net project commissioned by the DIA Center in New York. This led to a shared exploration of vernacular aesthetics, which spawned both *Midnight* and *With Elements of Web 2.0*.

The former, described by Dragan as “a wonderful piece of web bijouterie”, uses the navigation bar of Google Maps to let us explore a universe of desktop icons, animated GIFs, arrows and buttons. The second transfers the conventions which condition our current web experience onto aluminium, comparing them with past icons (the deep space of old posters, for example, reworked in *Constellations*) and habits.

Both offer a tender yet cruel portrait of the web, its evolution and involution, its vacillations between commercialization and DIY, and its way of containing, just like the universe, everything and the opposite of everything.

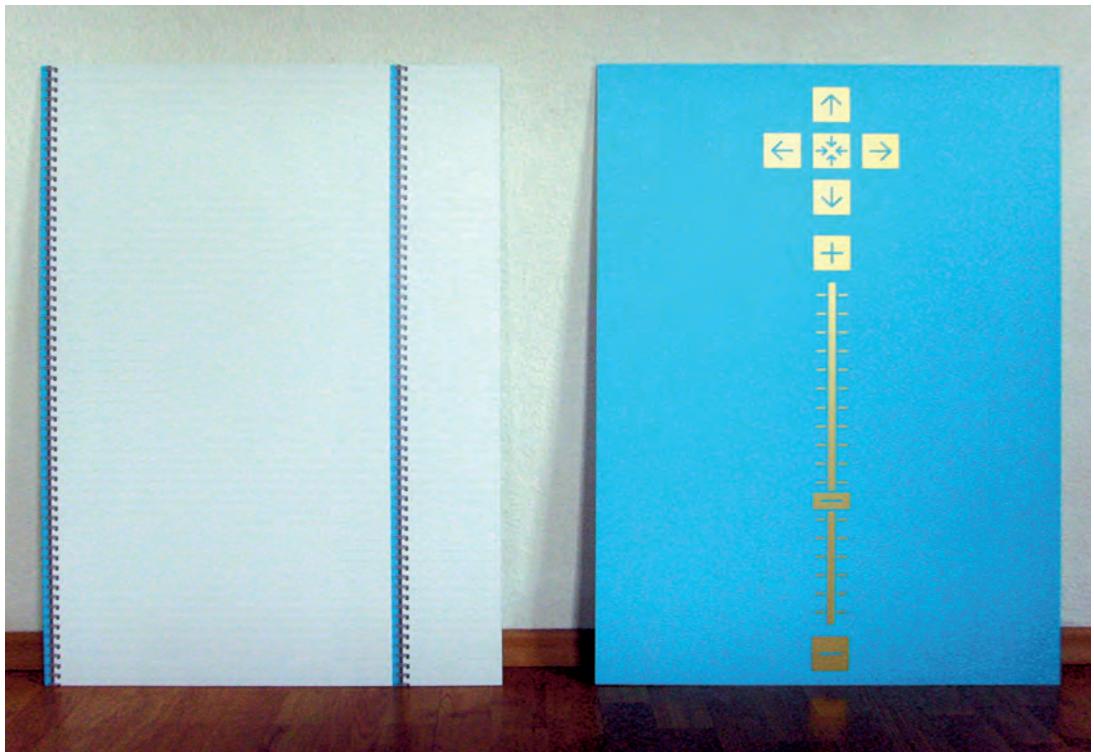
Olia and Dragan both teach at the Merz Akademie in Stuttgart, and have exhibited their works in various public and private venues.

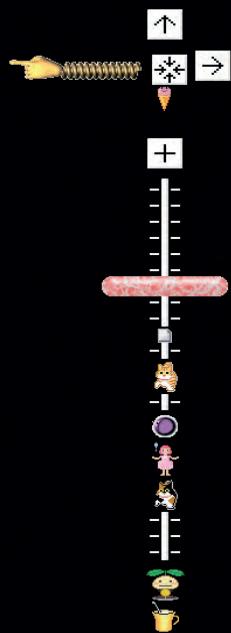
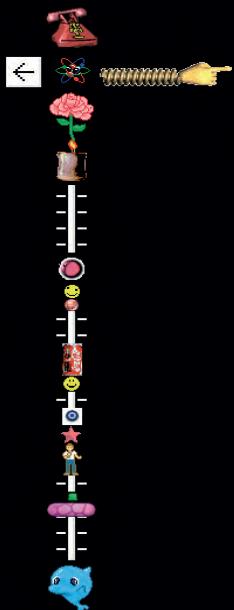
Olia Lialina et Dragan Espenschied ont eu pendant longtemps des pratiques incroyablement parallèles, avant de finalement débuter un travail commun en 2003. Lialina, issue du monde du film, réalise *My boyfriend came back from the war* (1996), œuvre pionnière et largement acclamée du net.art. Par la suite, elle crée divers travaux sur base d'une matrice narrative similaire, bien que la narration même passe par les moteurs de recherche, les barres d'adresse et les pop-ups. En 1995, Espenschied et Bernhard Kirsch forment Bodenständig2000, un groupe qui joue de la musique 8bit sur des vieilles consoles Atari. Ils partagent tous les deux un amour absolu pour les octets, les technologies obsolètes et l'esthétique des premières années du web. En 2003, ils s'associent pour créer *Zombie & Mummy*, un projet internet commandité par le DIA Center de New York, avec lequel ils vont explorer l'esthétique vernaculaire. L'expérience aboutira sur deux projets: *Midnight* et *With Elements of Web 2.0*. Le premier, décrit par Dragan comme “une œuvre magnifique de bijouterie web”, utilise l'interface de navigation de Google Maps pour explorer un univers d'icônes de bureau, de GIF animés, de flèches et de boutons. Le second transfère les conventions qui conditionnent notre expérience actuelle du web sur des plaques d'aluminium, les comparant aux habitudes et icônes du passé (les fonds “spatiaux” des vieux posters, par exemple, que l'on retrouve dans *Constellations*). Ces deux œuvres dressent un portrait tendre mais cruel du web, de son évolution comme de sa régression, de ses aller-retour entre commercialisation et bidouillage, et du fait qu'il contient, comme l'univers, tout et son contraire.

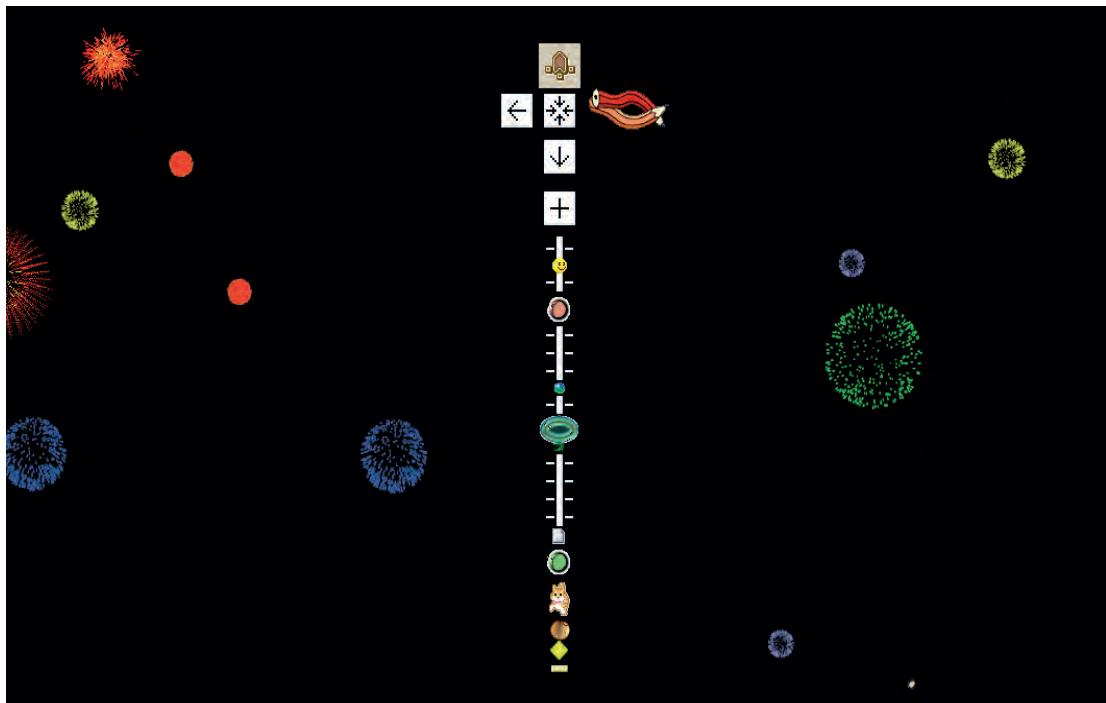
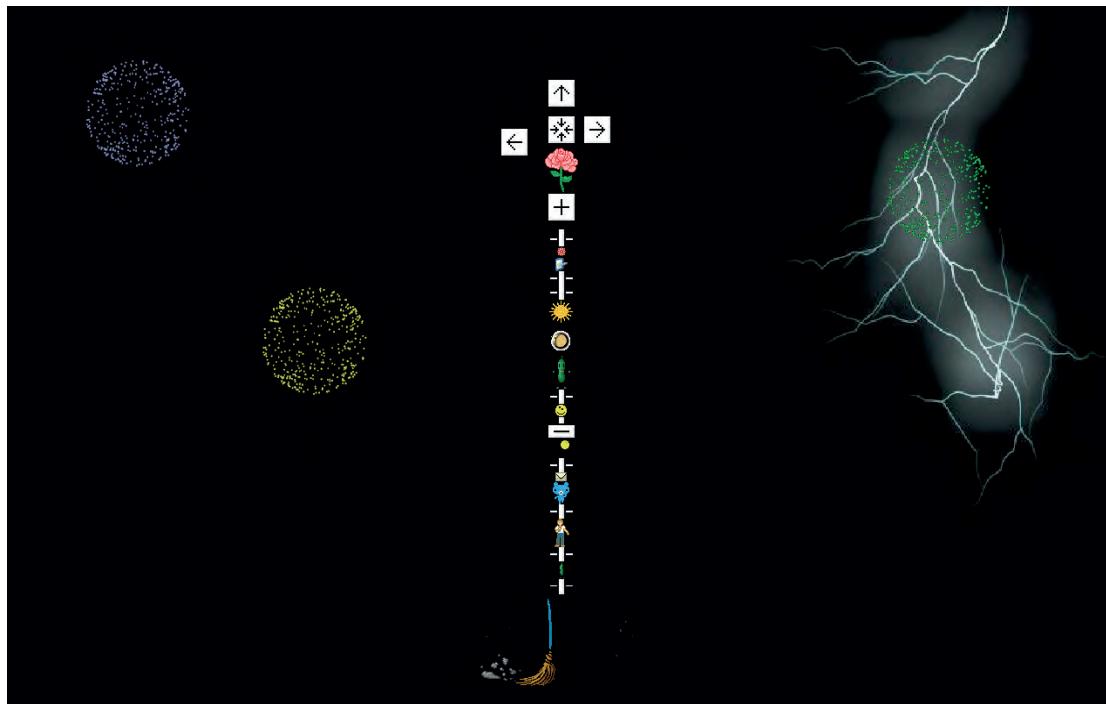
Olia et Dragan donnent tous les deux cours à la Merz Akademie de Stuttgart, et leurs travaux ont été exposés dans divers lieux publics et privés.

With Elements of Web 2.0

Top: *Constellations*, 2006. Triptych. Silkscreen over digital prints on aluminum. 59,4 x 84,1 cm each. Edition of 4. Private Collection, Brussels.
Bottom: *Dimension*, 2006. Diptych. Silkscreen over digital prints on aluminum. 84,1 x 59,4 cm each. Edition of 4. Private Collection, Brussels.







Midnight

2006. HTML, animated GIFs, touch screen. Edition of 4.
Private Collection, Brussels.

Eva and Franco Mattes (0100101110101101.ORG)

[ITALY_1976]

Eva and Franco Mattes – known internationally as 0100101110101101.org – define themselves as “con-artists”. Confidence tricks and simulations are without doubt their distinguishing artistic strategies. During their career they have run a bogus Vatican website (1998–1999); they created a fake Slovenian artist who became successful (*Darko Maver*, 1998 – 1999); they have plagiarised sites of other artists, mixed-up files and folders in an online exhibition in such a way as to disassociate the artists from their work (*FTPPermutations*, 2001). For their participation at the Venice Biennale, they used the occasion to spread a virus called *Biennale.py* (2001); on the net they have shared the entire contents of their computer (*Life_Sharing*, 2000 – 2003); and for a year they subjected themselves to uninterrupted satellite surveillance (*Vopos*, 2002).

They interpreted Nike into a complex urban performance that feigned the commercial appropriation of a public space (*Nikeground*, 2003 – 2004); organised the marketing of a non-existent blockbuster (*United We Stand*, 2005 – 2006); and publicly exposed the insignificance of *An Ordinary Building* (2006).

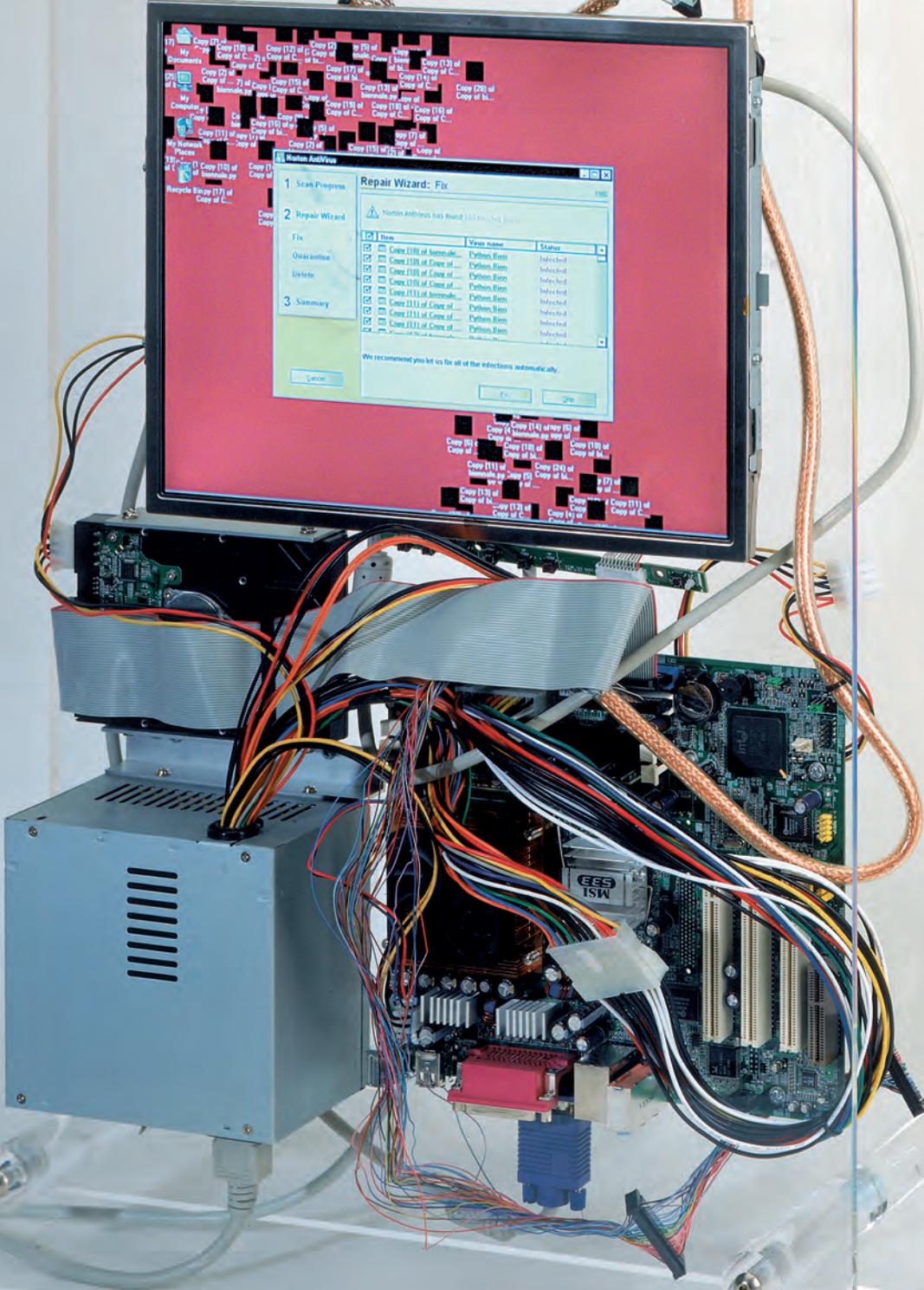
Nevertheless, analysing their work it is easy to see that their radicalism is not primarily in the spectacular nature of the stunt but rather more in the way they are able to pose important questions about identity as a narrative construct, sharing and transparency, omnipresent surveillance and the viral nature of information, originality and the reproduction of art works, the commercialisation of public spaces and the dominance of economics over politics.

Eva et Franco Mattes, connus internationalement sous le nom de 0100101110101101.ORG, se définissent comme des anti-artistes. L'escroquerie et la simulation sont sans nul doute caractéristiques de leur stratégie artistique. Au cours de leur carrière, ils ont par exemple mis en ligne un faux site du Vatican (1998–1999); créé un artiste slovène imaginaire qui devint célèbre (*Darko Maver*, 1998 – 1999); plagié les sites d'autres artistes, mélangeant fichiers et dossiers dans une exposition en ligne visant à dissocier les auteurs de leur œuvres (*FTPPermutations*, 2001). Ils ont profité de leur participation à la Biennale de Venise pour répandre un virus appelé *Biennale.py* (2001); ils ont partagé sur internet le contenu entier de leurs ordinateurs (*Life_Sharing*, 2000 – 2003) et se sont soumis volontairement à une surveillance satellite ininterrompue (*Vopos*, 2002). Ils se sont fait passer pour Nike, dans le cadre d'une complexe performance urbaine calquée sur l'appropriation commerciale de l'espace public (*Nikeground*, 2003 – 2004); ils ont organisé une campagne marketing autour d'une superproduction fictive (*United We Stand*, 2005 – 2006) et ont révélé publiquement l'insignifiance d'un bâtiment ordinaire (*An Ordinary Building*, 2006).

Il apparaît, en analysant leur œuvre, que leur radicalisme ne réside pas simplement dans la nature spectaculaire de leurs «coups», mais plutôt dans leur capacité à questionner l'identité comme structure narrative, le partage et la transparence, la surveillance omniprésente et la nature virale de l'information, l'originalité et la reproduction des œuvres d'art, la commercialisation de l'espace public et la domination de l'économie sur la politique.

Perpetual Self Dis/Infecting Machine

2001-2003. Custom made computer infected with the virus *Biennale.py*. 70 x 50 x 13 cm
Courtesy Fabio Paris Art Gallery, Brescia.



The works on display illustrate these diverse themes. *Perpetual Self Dis/Infesting Machine* is a re-assembled computer infected with *Biennale.py*, intent on an eternal process of infection and disinfection. The three works in the *Nikeground* cycle represent various aspects of the project: the desire to hijack a commercial brand name and re-use it in a creative way; dialogue with the public as a distinctive feature of many works based on net practices; the continual interrelation between urban space and information space.

Finally, the two avatar portraits belong to a series of works investigating the construction and manipulation of identity in a virtual space, between mythopoiesis and exhibitionism, simulation and make-up.

Eva and Franco Mattes' artworks have been shown internationally including: Collection Lambert, Avignon; Fondazione Pitti Discovery, Florence; Lentos Museum of Modern Art, Linz; New Museum of Contemporary Art, New York; ICC, Tokyo; and Manifesta4, Frankfurt.

They received the Jerome Commission from the Walker Art Center, and are among the youngest artists to have ever participated in the Venice Biennale. Mattes' works are part of several private and public collections such as the Walker Art Center, Minneapolis; MEIAC, Spain; MAK, Vienna.

Les œuvres exposées illustrent ces différents thèmes dont *Perpetual Self Dis/Infesting Machine*, un ordinateur réassemblé, infecté par *Biennale.py*, et pris dans un processus infini d'infection et de désinfection.

Les trois œuvres du cycle *Nikeground* présentent chacune un aspect du projet: l'envie de détourner une marque commerciale pour la réutiliser de façon créative; le dialogue avec le public, caractéristique distinctive de nombreux travaux basés sur les pratiques du net; et l'interrelation continue entre l'espace urbain et celui de l'information. Enfin, les deux portraits d'avatars font partie d'une série d'œuvres qui explorent la construction et la manipulation de l'identité dans les espaces virtuels, entre mythopoiesis et exhibitionnisme, simulation et grimage.

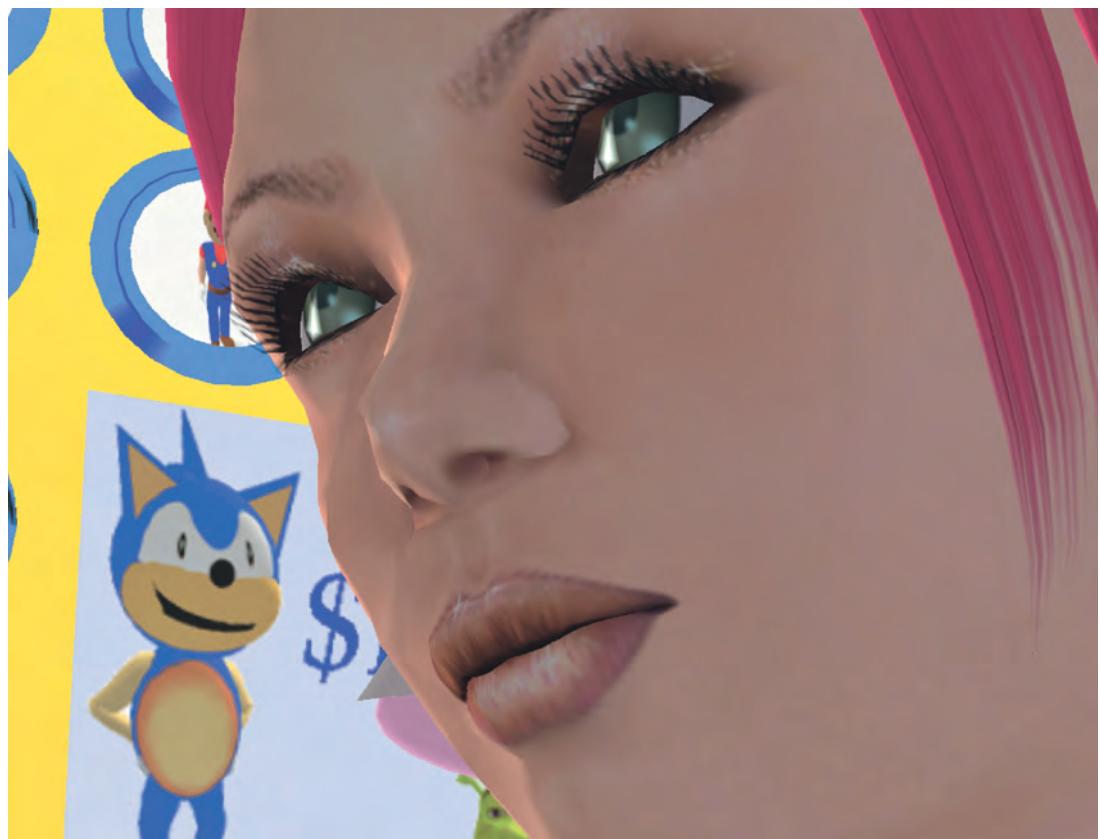
Les œuvres d'Eva et Franco Mattes ont été exposées internationalement, notamment à la Collection Lambert, Avignon; à la Fondazione Pitti Discovery, Florence; au Lentos Museum of Modern Art, Linz; au New Museum of Contemporary Art, New York; à l'ICC, Tokyo; et au Manifesta4, Francfort. Ils ont reçu la «Jerome Commission» du Walker Art Center, et sont parmi les plus jeunes artistes à avoir participé à la Biennale de Venise. Les œuvres des Mattes font partie de plusieurs collections privées et publiques, dont le Walker Art Center, Minneapolis; le MEIAC, Espagne; et le MAK, Vienne.

Top Flurry Splash

Bottom Kaori Kamenev

2006. Digital print on canvas. 87 x 114 cm. Edition of 3.

Private Collection, Brussels / Courtesy Fabio Paris Art Gallery, Brescia





Top A huge outrage!

2003-2004. DVD, frames from video. 06:00. Courtesy Fabio Paris Art Gallery, Brescia.

Right top Project for the fake Nike Monument in Karlsplatz

2003-2004. Print on canvas. 96 x 142 cm. Edition of 10.

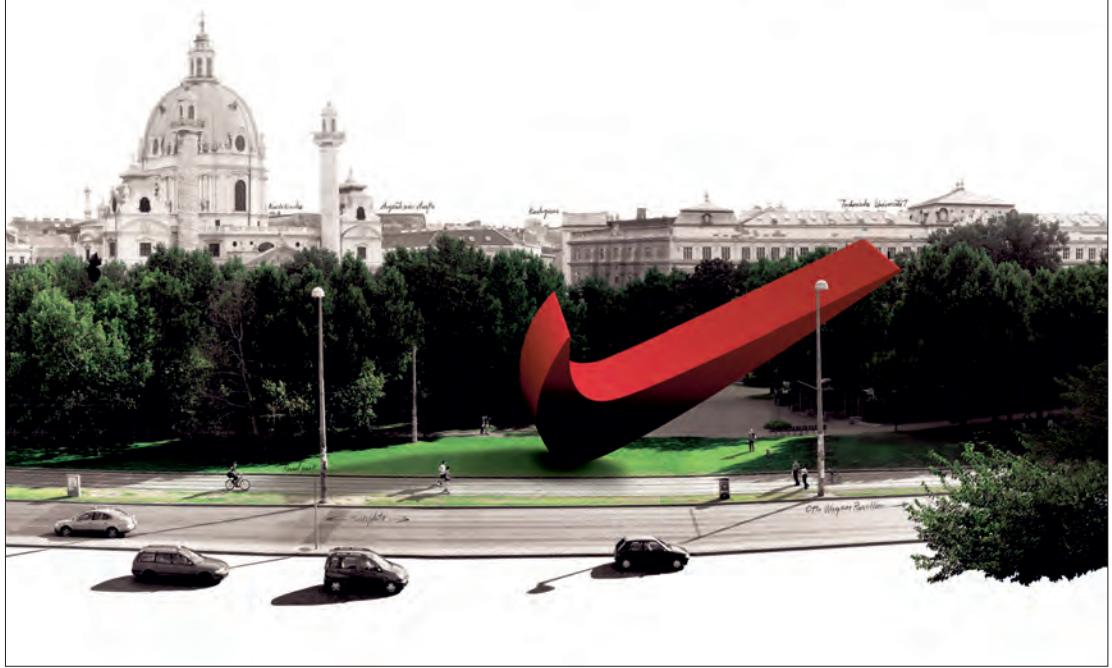
Collezione Campiani, Cellatica (Brescia) / Courtesy Fabio Paris Art Gallery, Brescia.

Right bottom Nike Ground Turbulence III

2003-2004. Customized shoes, concrete. 40 x 40 x 50 cm

Collezione Marchina, Brescia / Courtesy Fabio Paris Art Gallery, Brescia.

Nike Monument / PROJECT FOR NIKEPLATZ (FORMERLY KARLSPLATZ) / VIENNA, AUSTRIA 2003



Alison Mealey

[UK_1980]

Alison Mealey talks with bots. Literally. Her most important project, *Unreal Art*, involves persuading about 20 'divine bots' from a game-level of the popular first person shooter Unreal Tournament, that the paths she has created on the map "are a good direction in which to walk". Sometimes it works, sometimes it doesn't. The map she has drawn retraces the fundamental features of a human face, which becomes the reference point for the bots to roam around, within the level. Through software written in *Processing*, Mealey associates forms and colours to the bots' path that refer to the chromatic material of the underlying image. Depending on how much the bots respect her indications, the result will be more or less faithful to the initial picture. The image can be projected in real time as it is created, or be stopped at a certain point in its development and printed on paper or canvas. The result reveals all the complexity and ambiguity of the project. Seen close-up, the image seems a refined, abstract composition, with every detail of its structure perceptible. From faraway, the portrait is reconstructed. It remains to decipher the meaning of the process started by Mealey. Appropriating a computer game machine, an item typically resting in the male domain, steeped in masochism and violence, and persuading it to construct delicate portraits, Mealey also goes beyond the traditional practice of subverting commercial software, managing to demonstrate as few others have been able to, the malleability of software, also on an ideological level.

Mealey was a researcher at FACT in Liverpool. She lives and works in Huddersfield.

Alison Mealey parle – littéralement – avec des robots. Dans son projet le plus important, *Unreal Art*, elle persuade une vingtaine de "bots divins" d'un niveau d'"Unreal Tournament", le célèbre "first person shooter" (jeu de tir à la première personne), que les chemins qu'elle a tracés sur la carte sont "une bonne direction à suivre".

Parfois ils se laissent convaincre... et parfois non. La carte qu'elle a tracée reproduit les traits élémentaires d'un visage humain, qui deviennent le point de référence autour duquel les "bots" vont errer dans le niveau. Grâce à un programme écrit avec *Processing*, Mealey associe formes et couleurs au parcours des "bots", se référant au matériel chromatique du portrait sous-jacent. Selon le degré auquel les "bots" respectent ses indications, le résultat sera plus ou moins fidèle à l'image initiale.

L'image peut être soit projetée en temps réel, à mesure qu'elle est générée, soit interrompue dans son développement, pour être alors imprimée sur papier ou sur toile. Le résultat révèle toute la complexité et l'ambiguïté du projet: de près, l'image ressemble à une composition abstraite raffinée, chaque détail de sa structure étant perceptible; tandis que de loin, le portrait est reconstitué.

La signification du processus lancé par Mealey reste à déchiffrer. Tout en s'appropriant une machine de jeux vidéo, typiquement réservée au domaine masculin et enracinée dans le masochisme et la violence, et en la persuadant de composer de délicats portraits, Mealey dépasse également la traditionnelle pratique de corruption de logiciels commerciaux en démontrant, comme peu sont parvenus à le faire, toute la malléabilité des logiciels, y compris au niveau idéologique.

Mealey a été chercheuse au FACT de Liverpool. Elle vit et travaille maintenant à Huddersfield.

30 mins

2005. Digital print on canvas. 50 x 50 cm. Edition of 3.
Collezione Lucio Chiappa, Milan / Courtesy Fabio Paris Art Gallery, Brescia.



Mark Napier

[USA_1961]

Mark Napier studied as a painter and worked as a programmer until 1995, when he sensed that his interest in the process of creating and destroying the image could be put into practice, made reversible and shared with an audience via software and the Internet. After *Distorted Barbie* (1996), a reflection on the historic doll's presence in our subconscious, he opened *Potatoland* (1997), an “online studio” dedicated to his work on the net. Napier is interested in software as a language that challenges the consistency of the artistic object, enabling him to make art “that was permanently in a state of flux, always evolving, always a potential for change, never a final object.” His first artworks online, from *Digital Landfill* to ©Bots (2000), share an aesthetic in jamming culture, which loves merging high and low, with references to abstract tradition and pop culture. This style disappears in more recent works, surrendering its position to an elegant and clean aesthetic of software generated images. But the form should not be deceptive: his interest in the aesthetic, social and cultural consequences of software remains very high. This is seen in the series of artworks dedicated to the Empire State Building, his favourite subject from 2004 onwards: a reflection on economic and political power, on their symbols and destiny in the information age. Substituted by strings of code, the steel and cement of the industrial era become fluid, malleable: the phallic shape of the skyscraper becomes soft, apparently delicate, though actually indestructible, always able to regain its original form. But *KingKong*, *Cyclops Birth*, *Smoke* and *Spire with Shadow* are also studies on the feeling of time, in an epoch when even skyscrapers melt like snow in the sun.

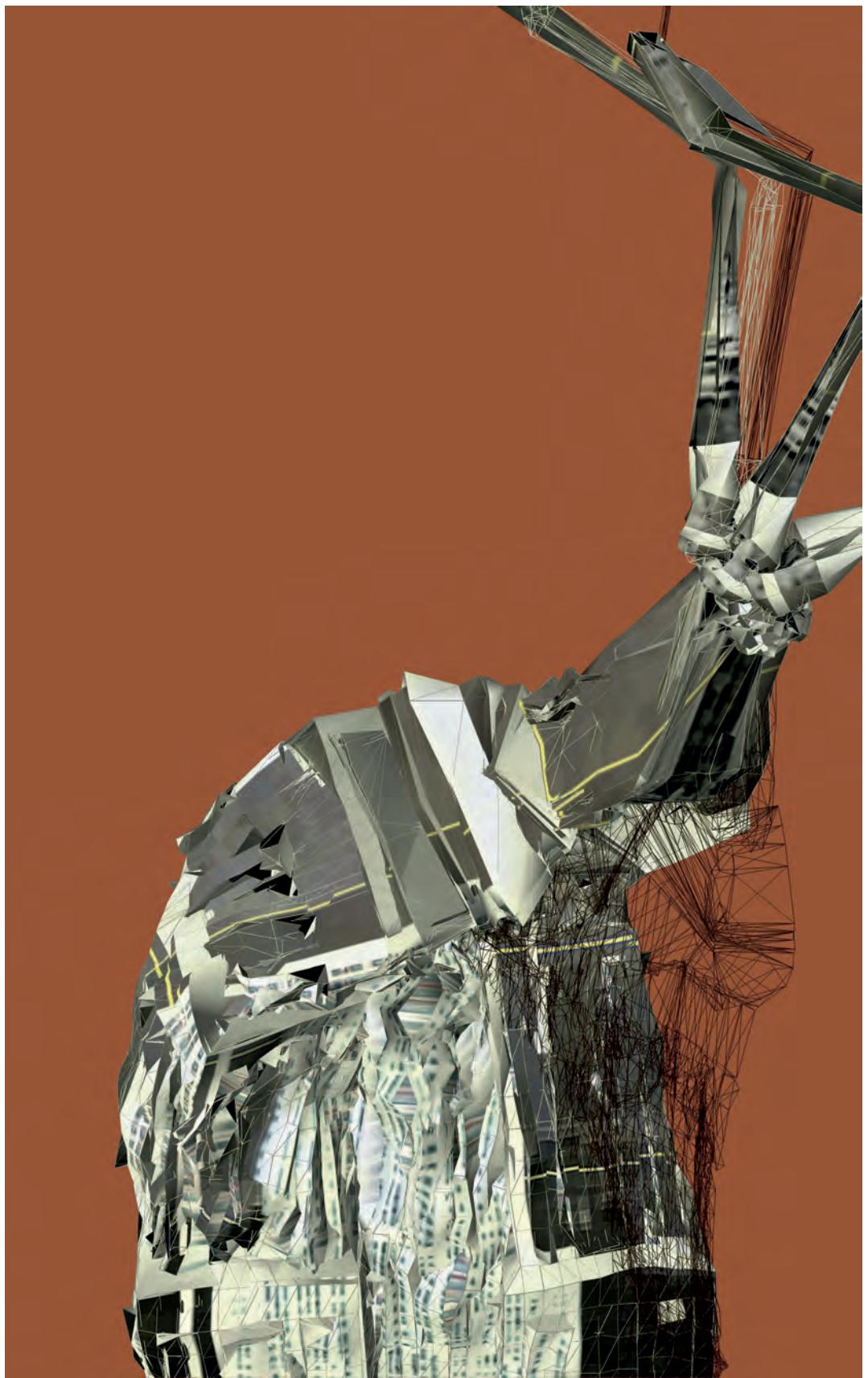
Napier has participated in the Whitney Biennale (2002) and showed his work in many solo and collective exhibitions. His artworks are in collections in museums such as the Guggenheim Museum (New York) and the Centre Pompidou (Paris).

Mark Napier a fait des études de peinture et a travaillé comme programmeur jusqu'en 1995, lorsqu'il senti que son intérêt pour le processus de création et de destruction de l'image, rendu réversible et partagé avec un public via des logiciels et Internet, pourrait être mis en application. Après *Distorted Barbie* (1996), une réflexion sur la présence de la célèbre poupée mannequin dans notre subconscient, il ouvre *Potatoland* (1997), un “studio en ligne” dédié à son travail sur Internet. Napier s'intéresse au logiciel en tant que langage défiant la cohérence de l'objet artistique, ce qui lui permet de produire un art “fluctuant en permanence, toujours en évolution, avec un potentiel éternel de changement, jamais achevé”. De *Digital Landfill* à ©Bots (2000), ses premières œuvres font appel à une esthétique du brouillage qui fusionne à tout crin, avec des références à la tradition abstraite et à la culture populaire. Ce style disparaît de ses œuvres plus récentes pour faire place à une esthétique nette et élégante d'images générées par ordinateur. La forme ne doit pourtant pas être trompeuse: son intérêt pour les conséquences esthétiques, sociales et culturelles de l'informatique reste bien présent, ainsi que l'illustre une série d'œuvres dédiées à l'Empire State Building, son sujet de prédilection depuis 2004. Il s'agit là d'une réflexion sur la puissance économique et politique, sur ses symboles et sa destinée dans l'ère de l'information. Remplacés par des lignes de code, l'acier et le ciment de l'ère industrielle deviennent fluides, malléables; la forme phallique du gratte-ciel se fait douce, délicate en apparence mais indestructible en réalité, toujours capable de revenir à sa forme originale. *KingKong*, *Cyclops Birth*, *Smoke* et *Spire with Shadow* sont d'autres études sur la sensation du temps à une époque où même les gratte-ciel fondent comme neige au soleil.

Napier a participé à la Biennale du Whitney Museum (2002) et a exposé ses œuvres dans de nombreuses expositions, individuelles et collectives. On les retrouve dans des collections et musées tels que le Guggenheim Museum, New York; et le Centre Pompidou, Paris.

Spire with Shadow

2007. Software, wood, hardware. Courtesy DAM Gallery, Berlin.



Casey Reas

[USA_1970]

One could describe Casey Reas' work in the style of his famous instructions: "define a process and translate it into an image". His work sets itself in the tradition of "process-based" art, and is in debt to Sol LeWitt in particular. The fact that, in this case, the draftsperson is a software is just, we could say, a sign of the times. In order to undertake his mission, Reas developed a dedicated tool, an open source programming language called *Processing* (2001).

The *Process series* (2005 - ongoing) is typical of his approach to programming. The artist defines, in English language, a process, based on an "element" which operates on a "form" (a circle, a line) through various "behaviours". So, *Process 5* is: "A rectangular surface filled with varying sizes of Element 1. Draw the perimeter of each Element as a white line and the centre as a black dot. If two small Elements are touching, draw a grey line between their centres." Element 1 puts the form "circle" in relation with four behaviours: Constant linear motion + Constrain to surface + While touching another, change direction + While touching another, move away from its centre. The software was implemented by Reas in Winter 2005 with C++ and OpenGL, but nothing prevents another programmer, in another time, from implementing the same process in another language. What's important, and what remains untouched, is the text. The work is the text, as in LeWitt's *Wall Drawings*. The rest is subject to the temporality of the medium it uses.

That said, Reas gives his own visual interpretations of the text an unmistakable aesthetic, and the conceptual "coldness" does not clash with the infinite variety, and surprising quality, of the aesthetic solutions: quite the contrary, it is predominantly responsible for it.

Reas has exhibited his work internationally at institutions including LABoral (Gijon, Spain), Whitney Museum (New York), and the National Museum for Art, Architecture, and Design (Oslo), at independent venues, galleries and festivals.

Le travail de Casey Reas pourrait être décrit à la manière de ses fameuses instructions: "définis un processus, et traduis le en image". Son œuvre se place dans la tradition d'un art basé sur le processus, et doit beaucoup à Sol LeWitt en particulier.

Que le dessinateur de ses images soit en réalité un logiciel, n'est, après tout, qu'un signe des temps.

La série des *Process* (2005 - en cours) est un exemple typique de son approche de la programmation. Il définit, en Anglais, un processus, basé sur un "Élément" qui opère sur une "forme" (un cercle, une ligne), via divers "comportements". Ainsi, *Process 5* consiste en une série d'instructions dont: "Une surface rectangulaire remplie de reproductions de l'Élément 1 à des tailles variables. Dessiner le périmètre de chaque Élément avec une ligne blanche, et le centre avec un point noir. Si deux petits Éléments se touche, dessiner une ligne grise entre leurs centres respectifs." L'Élément 1 met la forme " cercle" en relation avec quatre comportements: Mouvement linéaire constant + Contraindre à la surface + En cas de collision, changer de direction + En cas de collision, s'éloigner de son centre.

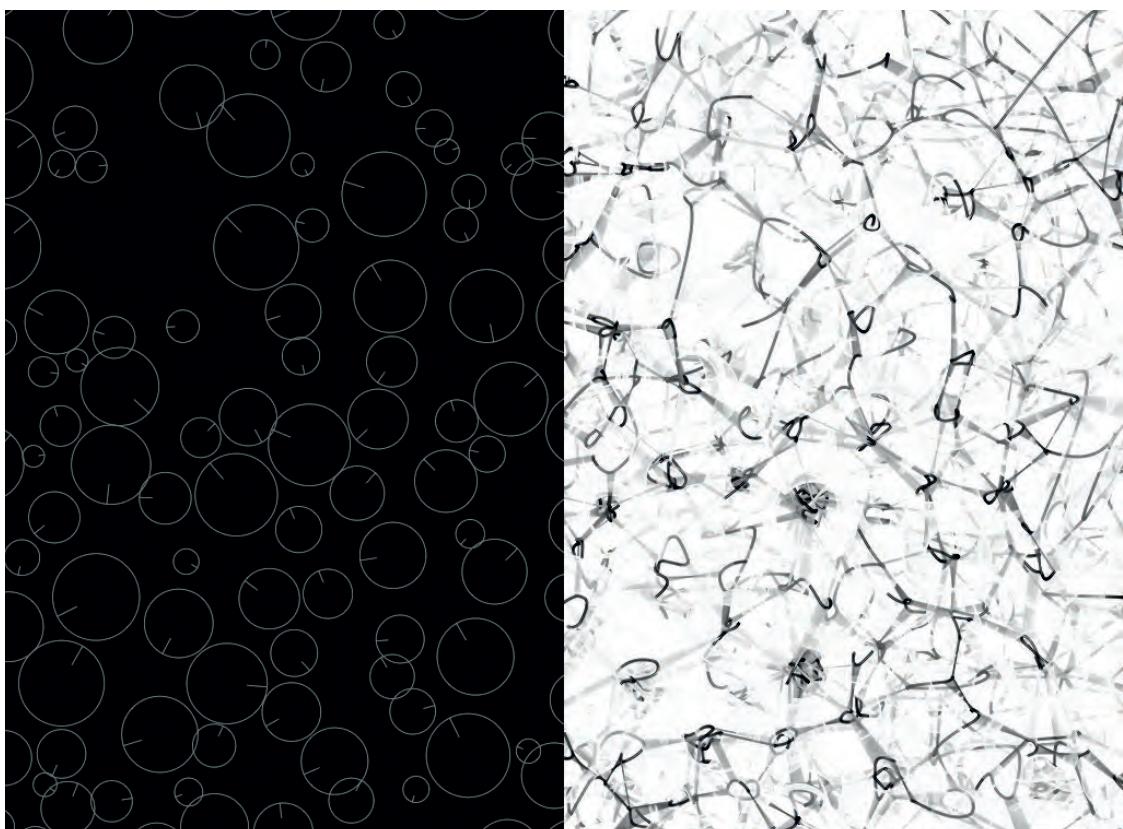
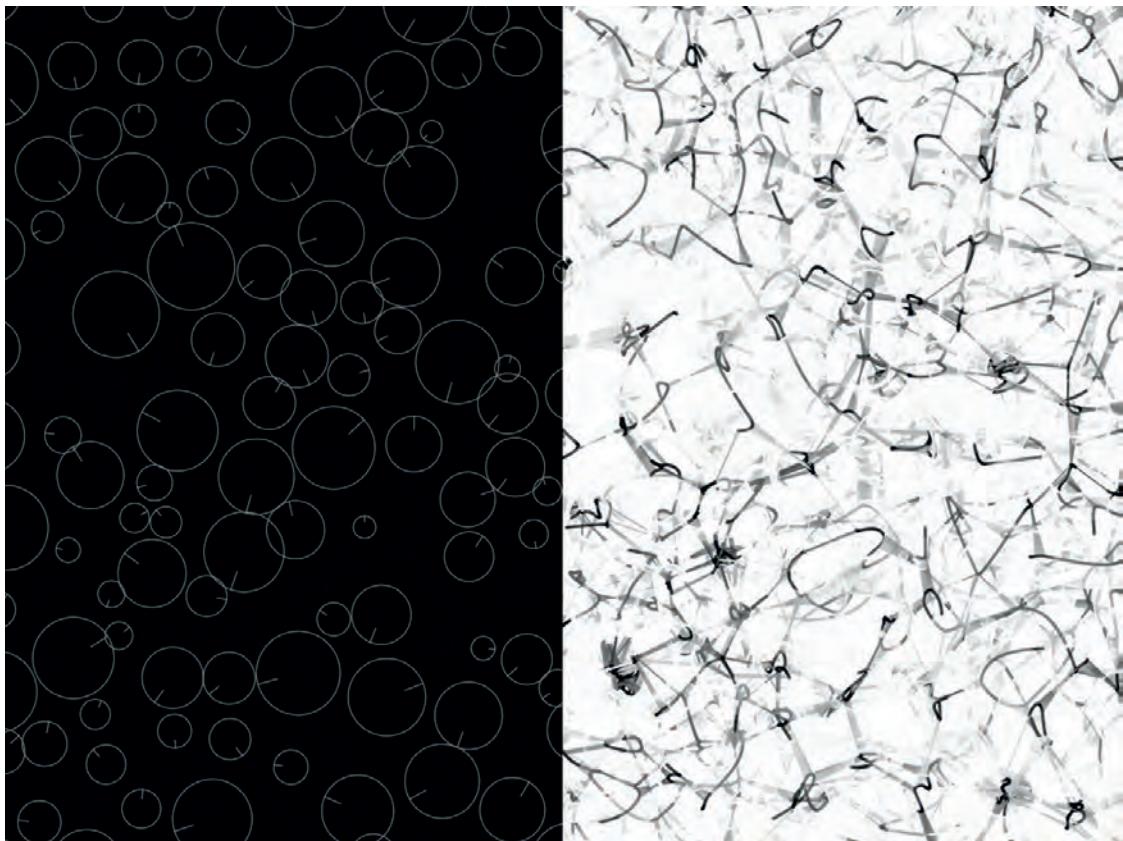
Reas a implémenté ce logiciel à l'hiver 2005, en utilisant du C++ et de l'OpenGL. Mais rien n'empêche un autre programmeur d'implémenter le même processus dans un autre langage de programmation. Ce qui est important et immuable, c'est le texte. L'œuvre est le texte, comme c'est le cas pour les *Wall Drawings* de LeWitt.

Le reste est sujet à la temporalité du médium utilisé. Cependant, Reas donne une esthétique caractéristique à ses interprétations visuelles du texte, tandis que la froideur conceptuelle ne jure pas avec l'infinie variété et l'étonnante qualité des solutions plastiques; au contraire, elle en est la cause principale.

Reas a exposé son travail dans le monde entier, dans des institutions comme Laboral, Gijon, Espagne; le Whitney Museum, New York; et le National Museum for Art, Architecture, and Design, Oslo; ainsi que dans des festivals, galeries et lieux d'exposition indépendants.

Process 5

2005. Custom software, videoprojector. Variable dimensions.
Courtesy bitforms gallery, New York.



Charles Sandison

[UK_1969]

Scottish born artist Charles Sandison studied as a painter at the Glasgow School of Art, before moving to Tampere, Finland, where he lives and works.

Sandison's work develops a very simple formula, based on video projections of words animated by algorithms which generate various processes of aggregation and repulsion; often his interventions acquire an architectural quality, changing our perception of the exhibition space. These use of words puts his work in that long tradition from Apollinaire's *Calligrammes*, through the visual poetry of the Seventies, to the works of Jenny Holzer. Sandison adds to this tradition the combinatory potential of software, and the power of suggestion of an environment based on written words apparently animated by the unpredictable vitality of micro-organisms, in a perennial fluttering between order and chaos. *Conclusion* belongs to a generation of works that begin to explore the relationships between formal structures for language (sentence, paragraph, flow direction). The really fascinating question is what is the relationship between the content of the text with its own textual narrative, and the formal patterns that language has evolved into to support narrative meaning. *Conclusion* deals specifically with the relationships between dogmatic information and textual form.

Charles Sandison has exhibited internationally in many venues, including: ZKM, Karlsruhe 2004; Yvon Lambert, New York 2005; Shanghai Biennale, China 2006; Centre pour l'image contemporaine, Geneva (solo, 2006); Museum of Contemporary Art Kiasma, Helsinki 2006; Museum D'Orsay, Paris 2007.

Originaire d'Ecosse, Charles Sandison a étudié la peinture à la Glasgow School of Art avant de déménager à Tampere, en Finlande, où il vit et travaille actuellement. L'œuvre de Sandison s'articule autour d'une formule très simple, basée sur des projections vidéo de mots animés par des algorithmes qui génèrent différents processus d'agrégation et de répulsion.

Souvent, ses interventions prennent une dimension architecturale, changeant notre perception du lieu d'exposition.

Cette utilisation des mots inscrit son œuvre dans une longue tradition, des Calligrammes d'Apollinaire aux travaux de Jenny Holzer, en passant par la poésie visuelle des années 1970. Sandison ajoute à cette tradition le potentiel de combinaison de l'ordinateur et la puissance de suggestion d'un environnement basé sur des mots écrits apparemment animés par l'imprévisible vitalité de micro-organismes, dans un tourbillonnement perpétuel entre ordre et chaos.

Conclusion appartient à une génération d'œuvres qui commencent à explorer la relation entre les structures formelles du langage (phrase, paragraphe, ordre des mots). Quelle est la relation entre le contenu du texte, comportant sa propre narration textuelle, et les modèles formels vers lesquels le langage a évolué pour permettre une signification narrative? Telle est la fascinante question qui se pose. *Conclusion* s'intéresse particulièrement aux relations entre les informations dogmatiques et la forme textuelle.

Charles Sandison a exposé dans un grand nombre de lieux à travers le monde, y compris ZKM, Karlsruhe (2004); Yvon Lambert, New York (2005); la Biennale de Shanghai, Chine (2006); le Centre pour l'image contemporaine, Genève (2006); le Museum of Contemporary Art Kiasma, Helsinki (2006); le Musée d'Orsay, Paris (2007).

Conclusion

2005. Custom software, videoprojector, computer.

Collection Claude Debey, Belgium / Courtesy Gallery Baronian Francy, Brussels.



Antoine Schmitt

[FRANCE_1961]

Starting in the late nineties, Antoine Schmitt has developed, through online projects and installations both minimal and monumental a body of work focused on programming and computational code. In his work though, code is not significant in itself, but as a means to confront such issues as the consistence of the real and the complexity of control. This approach is clear in *Still Living*, a series of installations – all marked by a cold, functional, “business style” design – which draw on the contrast between the representational function and utility of graphs and diagrams and their “vitalism” in a digital context. Schmitt’s diagrams – pie-charts, bars, curves – seem animated by the very same forces and strains they pretend to describe.

In a striking contrast with this functional layout, *Christ Mourant* displays the archetypal figure of the suffering man, the Christ dying on the cross. The artist writes: “the figure that we see never dies: it is endlessly suffering and dying. In this work, I have recreated, using 3D modeling and physics engine inspired by video games engines, the physical conditions of the death of the Christ: a body hung by nailed hands and feet, trying to pull on his arms to be able to breathe, not being able to hold this position because of exhaustion, endlessly trying. The figure that we see is actually, in his world, indefinitely suffering, and we can feel it.”

Schmitt’s work has been exhibited nationally and internationally in many venues, such as Centre Georges Pompidou (Paris, 2002, 2004, 2006), Musée d’Art Moderne de la Ville de Paris (1999), Ars Electronica (Linz, Austria, 2003) and Villette Numérique (Paris 2004).

Depuis la fin des années 1990, Antoine Schmitt réalise, au travers de projets en ligne et d’installations tant minimalistes que monumentales, une œuvre centrée sur la programmation et les codes informatiques. Ceux-ci n’y sont toutefois pas intrinsèquement porteurs de sens, mais servent de véhicules afin d’aborder des thèmes tels que la consistance du réel et la complexité du contrôle.

Cette approche est manifeste dans *Still Living*, une série d’installations – toutes caractérisées par un style “business”, un design froid et fonctionnel – qui mettent en lumière le contraste entre la fonction de représentation et l’utilité de graphes et de diagrammes, et leur “vitalité” dans un contexte digital. Les diagrammes de Schmitt – camemberts, barres, courbes – semblent animés par les mêmes tensions qu’ils entendent décrire.

L’œuvre intitulée *Christ Mourant*, archétype de l’homme souffrant sur sa croix, apparaît en contraste saisissant avec cette composition visuelle fonctionnelle. L’artiste écrit: “Le personnage que nous voyons ne meurt jamais mais il meurt toujours. Dans cette pièce, j’ai recréé, en utilisant des modèles 3D et un moteur de physique inspirés des jeux vidéo les conditions physiques de la mort du Christ: un corps pendu par les mains et les pieds cloués tentant de tirer sur ses bras pour pouvoir respirer, ne pouvant tenir cette position exténuante, essayant sans fin. Le personnage que nous voyons souffre vraiment indéfiniment, dans son monde à lui, et nous le sentons”.

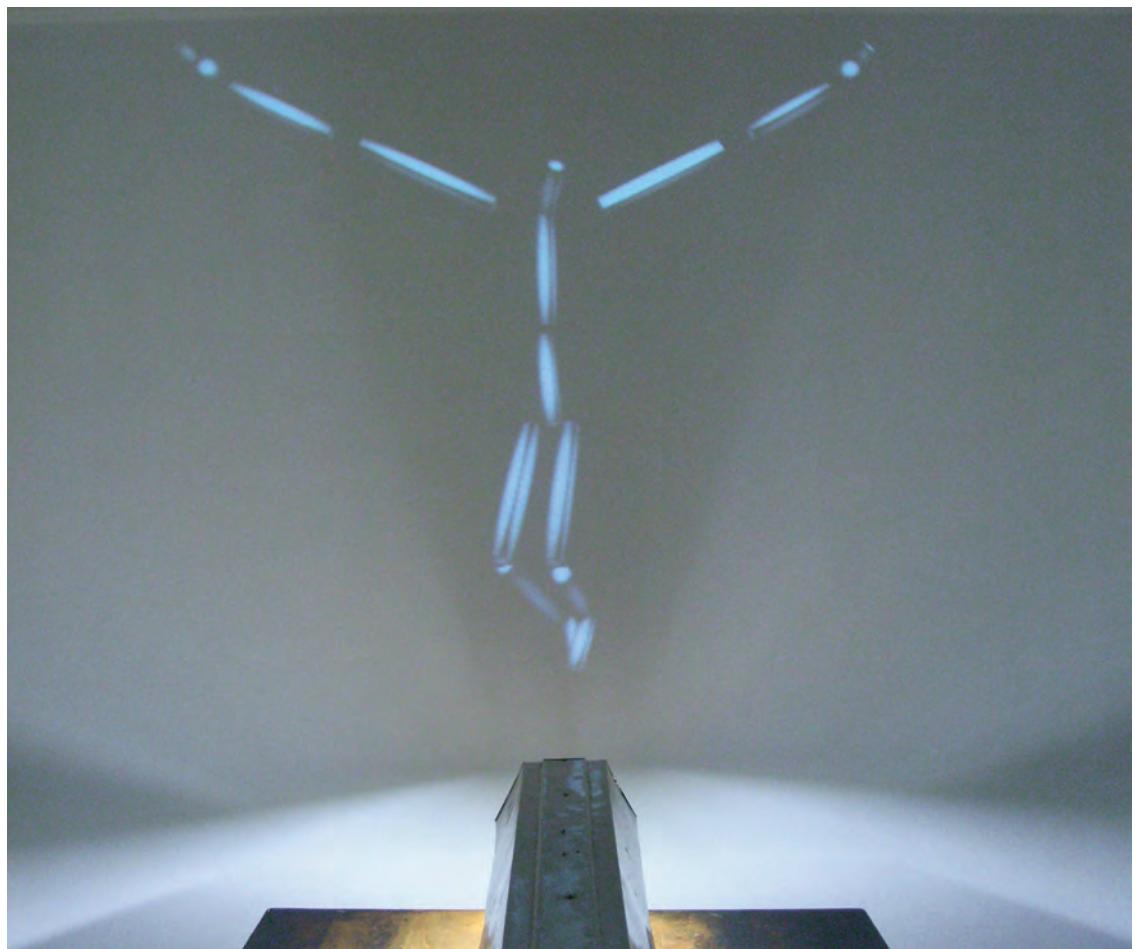
Les œuvres de Schmitt ont été exposées à de nombreux endroits en France et dans le monde, comme au Centre Georges Pompidou, Paris (2002, 2004, 2006), au Musée d’Art Moderne de la Ville de Paris (1999), à Ars Electronica, Linz, Austria (2003) et à Villette Numérique, Paris (2004).

Still Living

2006. Custom software, LCD screen. Variable dimensions. Edition of 3.
Courtesy Gallery Numeriscausa, Paris.

Dying Christ

2006. Custom Software, Computer, videoprojection. 196 x 200 cm. Edition of 5.
Courtesy Gallery Numeriscausa, Paris.



Yacine Sebti

[BELGIUM_1979]

Move in a frame questions the mirror, but through space and time. A camera is connected to a computer and the screen is divided in a grid of 4x4 cells. Each of them captures its own movement with his own temporality and memory, producing an asynchronous rendering of the space and the visitors in front of it. *Move in a frame* could be seen as a game or as a generative painting where moving intentionally or walking by without paying attention produces the same reaction of the system, being recorded and added to the endless loops. *Move in a frame* is also a contemporary reference to David Hockney's composite polaroids considered as time-space captures of a subject.

Yacine Sebti has been a student in various art schools learning video and film practice and history. Yacine was very young when he got interested in programming calculators, first as a way of creating useful tools, but also as the projection of an idea inside a machine. For a long time he used random functions to generate automatic music in different environments, first on the Hewlett Packard 48gx pocket calculator, and after that on Pc or Mac computers using Mathematica, Director and finally Max/MSP. This latest software offers extended possibilities concerning interactivity with the body, which brought Yacine to replace randomness by the influence of public's actions.

Yacine is now mainly interested in the creation of environments where the public is pushed to a reflection on his relation with his own image, the "other", on time and on technology.

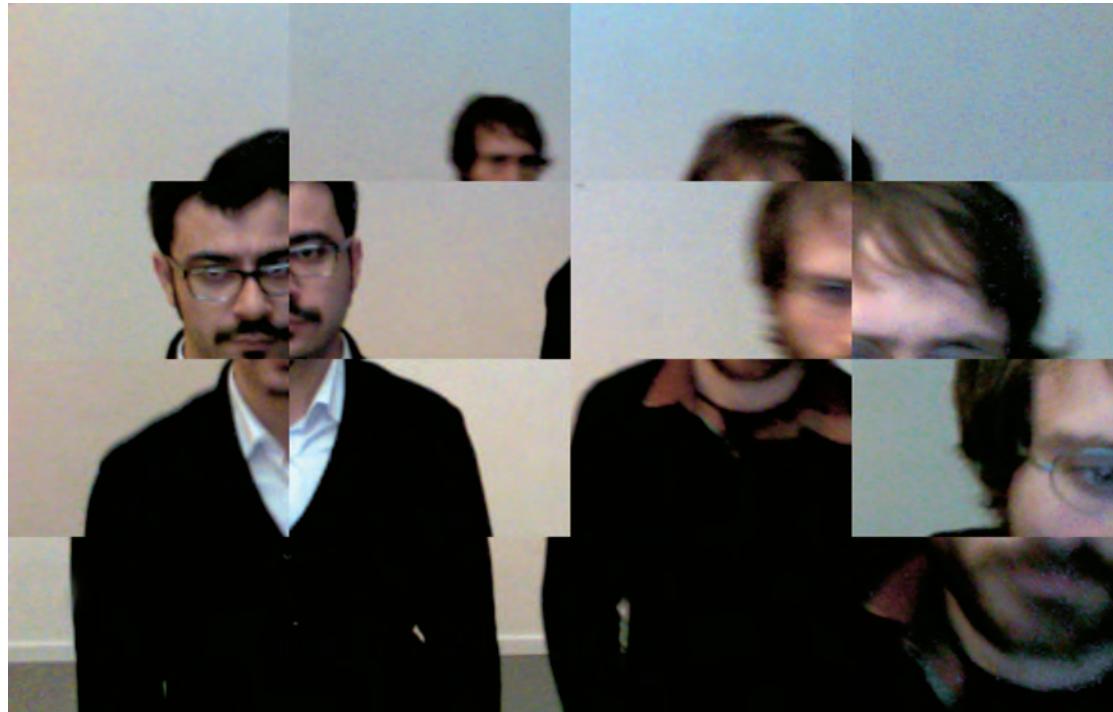
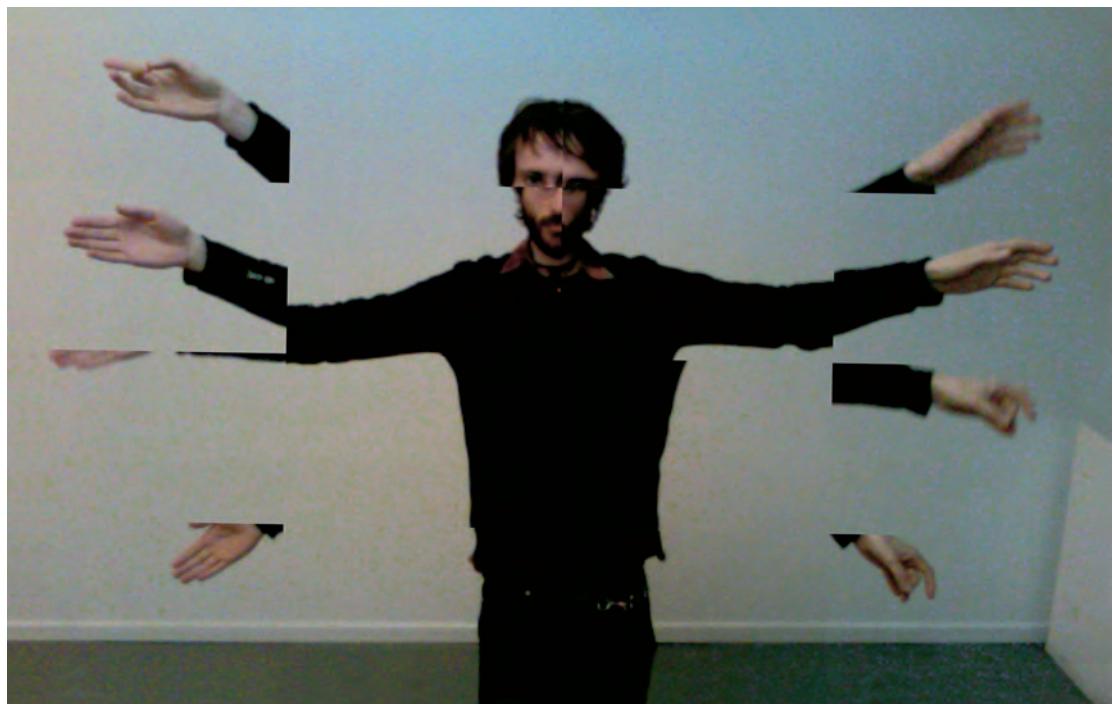
Yacine produces his own installations but collaborates on a regular basis with different artists, e.g. experimental filmmaker Pascal Baes, musician-sculptor Frédéric Marbaix, or videomaker Tom Heene. Both his personal and collaborative works have been shown widely: Viper (Basel), eArts (Shanghai), File (Porto Alegre, Rio de Janeiro), Seoul Media Arts Biennale, Vooruit (Ghent), Temps d'Images (Montréal).

Move in a frame interroge le concept de miroir au travers du temps et de l'espace. Une caméra est connectée à l'ordinateur et l'écran est divisé en une grille de 4 x 4 cellules. Chacune d'entre elles enregistre les mouvements en son sein avec sa propre temporalité et mémoire. L'ensemble produit un rendu asynchrone de l'espace et des visiteurs en face du dispositif. *Move in a frame* est à la fois un jeu et une peinture générative où le mouvement volontaire autant que le passage non intentionnel déclenche le fonctionnement du système, être enregistré comme un des nouveaux éléments des boucles infinies. *Move in a frame* est aussi une référence contemporaine au collage polaroid spatio-temporel de David Hockney. Yacine Sebti a été étudiant dans plusieurs écoles d'art où il s'est initié au film, à la vidéo et à leur histoire. Très jeune, Yacine s'est intéressé à la programmation de calculatrices, d'abord pour se fabriquer des outils pratiques, puis pour transposer des idées dans une machine. Pendant longtemps il a utilisé des générateurs aléatoires pour composer automatiquement de la musique sur calculatrice Hewlett Packard 48gx, puis après sur PC et Mac avec des logiciels tels que Mathematica, Director et Max/MSP. Avec ce dernier environnement de développement aux possibilités d'interactions gestuelles, Yacine a alors remplacé l'aléatoire par les actions directes du public. Aujourd'hui Yacine s'intéresse à la création d'environnements où le public est poussé à une réflexion sur sa relation avec sa propre image et avec l'"autre", sur le temps et sur la technologie.

Yacine réalise ses propres installations et collabore régulièrement avec d'autres artistes, tels que le cinéaste expérimental Pascal Baes, le musicien-sculpteur Frédéric Marbaix ou le vidéaste Tom Heene. Ces travaux personnels ou en collaboration ont été montrés à de nombreux festivals: Viper, Bâle; eArts, Shanghai; File, Porto Alegre, Rio de Janeiro; Seoul Media Arts Biennale; Vooruit, Gand; Temps d'Images, Montréal.

Frames from *Move in a Frame*

2008. Software, computer, camera, LCD screen, wood case. 58 x 77 x 8 cm. Edition of 10.
Courtesy iMAL, Brussels.



Alexei Shulgin & Aristarkh Chernyshev (Electroboutique)

[RUSSIA_1963_1968. Working together since 2004]

Launched in 2004, the *Electroboutique* project is the response – both ironic and serious – of its authors to the same questions raised by *Holy Fire*. Shulgin and Chernyshev play with the rhetorics of the “new”, with the appeal of high-tech design and with some stereotypes usually used in reference to New Media Art: interactivity, immersion into the virtual, and the fluid, pliable nature of every media object. They are able to develop a complex alchemy which transforms their own products into fetishes, cult objects. When the iPhone steals Mona Lisa's aura, *Electroboutique* plays a game in which a work of art is transformed into a techno fetish. This is how, for example, Shulgin and Chernyshev describe *Media Mirror*: “A custom developed electronic mirror that moves a user to a different, ‘fantastic’ reality. The mirror is based on the newest unique electronic technologies that allow real-time processing of a moving image of high quality.” Similar, *Personal Art Center* is “a machine that produces continual art”; *Commercial Protest* produces a vivid, super-ornamental chromatic texture mixing corporative logos in a continuous flow, while *Transitions* would like to be “a stunningly impressive minimalist meditative animation, where the positive beauty of the functional algorithm replaces the doubtful inner life of an artist.”

The conceptual play is clear in the clash between the manipulation of desire and the interface aesthetics, which belong to a patent low-tech taste, with refined references to Op Art, underground and pop culture, as in the legendary 386dx, the “cyberpunk rock band” founded by Shulgin teaching an old computer to sing and play music, and then became one of the first *Electroboutique* hits.

Le projet *Electroboutique*, amorcé en 2004, est une réponse à la fois sérieuse et ironique à la même question posée par *Holy Fire*. Shulgin et Chernyshev jouent avec la rhétorique du “nouveau”, l’attrait du design hi-tech, et quelques stéréotypes habituellement utilisés en parlant des Arts des Nouveaux Médias: l’interactivité, l’immersion dans le virtuel, et la nature fluide et malléable de chaque média. Ils parviennent à développer une alchimie complexe, qui transforme leurs produits en objets cultes.

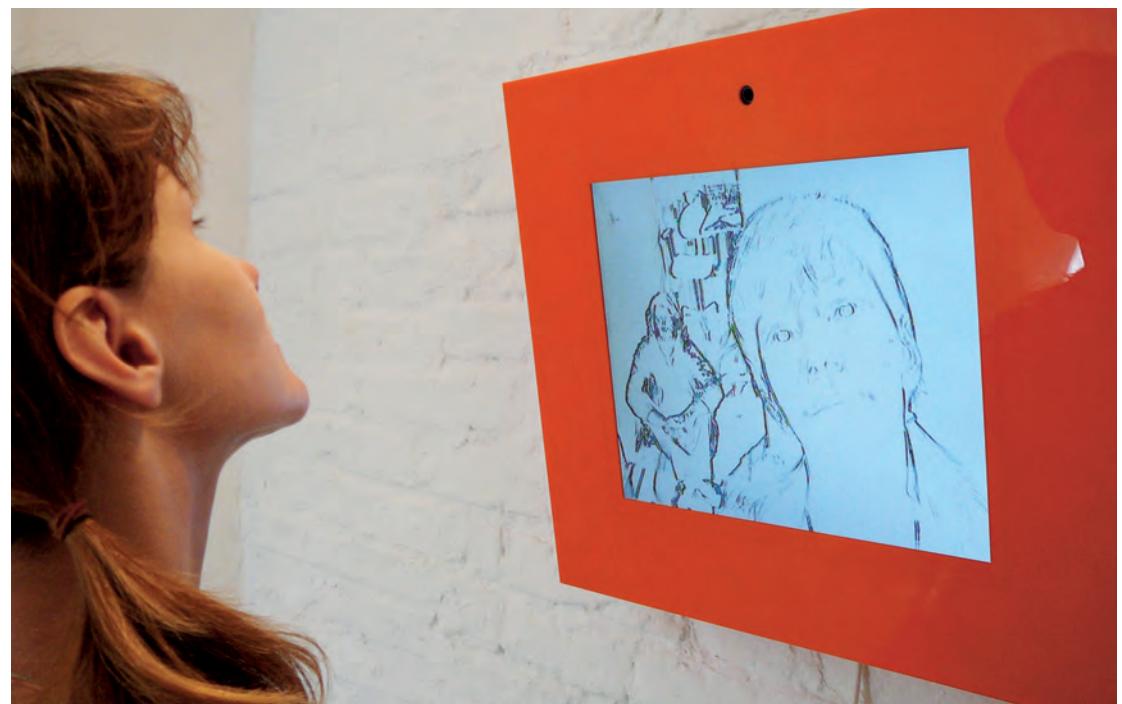
Quand l’iPhone vole son aura à Mona Lisa, *Electroboutique* entre dans un jeu où l’œuvre d’art devient un techno-fétiche. Ainsi, Shulgin et Chernyshev décrivent par exemple leur *Media Mirror* comme: “Un miroir électronique créé sur mesure, qui transporte l’utilisateur dans une réalité différente, fantastique. En son sein, le dernier cri des technologies électroniques permet le traitement en temps réel d’une image en mouvement de haute qualité”.

De la même façon, *Personal Art Center* est “une machine qui produit de l’art en continu”; *Commercial Protest* crée une texture chromatique vivace et super-ornementale, mélangeant des logos d’entreprises dans un flot continu, tandis que *Transitions* s’annonce comme “une animation méditative minimalistique absolument prodigieuse, où la beauté positive de l’algorithme fonctionnel remplace le trouble existentiel de l’artiste”.

Le jeu conceptuel apparaît clairement dans la rencontre entre manipulation du désir et esthétique des interfaces, issue d’un goût manifestement -tech et de références subtiles à l’Op Art, la culture pop et underground. Cela comme dans le légendaire 386dx, groupe de rock cyberpunk créé par un Shulgin apprenant à un vieil ordinateur à chanter et à jouer de la musique, et devenu un des premiers hits d’*Electroboutique*.

Media Mirror

2006. LCD display, acryl, custom electronics. 48 x 58 x 9 cm. Edition of 10. Private Collection, Brussels.



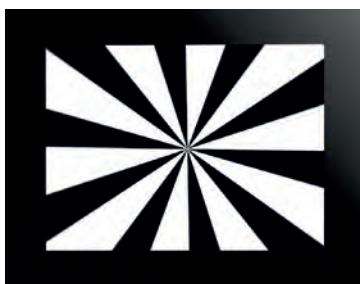


Alexei Shulgin, in the nineties, was one of the first pioneers of net.art, with a variety of different roles: artist, curator, organiser of events and festivals (such as Readme, the first software art festival). Aristarkh Chernyshev has been active since the beginning of the nineties, and he directed, between 2000 and 2004, the Media Lab at the National Centre for Contemporary Arts in Moscow.

Dans les années 1990, Alexei Shlugin faisait partie des pionniers du net.art, à la fois artiste, curateur, organisateur d'événement et de festivals, dont Readme, le premier festival d'art du logiciel. Actif depuis le début des ces mêmes années, Aristarkh Chernyshev a dirigé entre 2000 et 2004, le Media Lab du Centre National d'Art Contemporain de Moscou.

Commercial Protest

2007. LCD TV, supermarket cart, custom electronics. 95 x 100 x 7 cm. Edition of 7.
Courtesy Electroboutique and XL Gallery, Moscow.



Transitions

2007. LCD screen, acrylic, custom electronics. 48 x 58 x 9 cm. Edition of 10.
Courtesy Electroboutique and XL Gallery, Moscow.

John F. Simon Jr.

[USA_1963]

John. F. Simon Jr. is perhaps the artist who has managed to connect his research on software to his minimalist roots more than anyone else, using it to retrieve the whole 20th century abstract tradition, from Paul Klee to Peter Halley. In 1997 he created *Every Icon*, now considered a classic: an online application that, from the day of its activation, patiently seeks to perform the task it was assigned; that is, to generate all black and white combinations possible within a 32 x 32 grid. It will take hundreds of millions of years before the first recognisable image appears. In 1998 the application was put on a "customized" LCD screen, his first "art appliance". Since then, his research has progressed in various directions, though it has always been highly consistent. Simon continually returns to his starting point of abstract drawing, using it to plan his work, develop drawings from its applications and create his own drawing software (*Mobility Agents*, published in 2005). In 2002, the Guggenheim commissioned him to do *Unfolding Object*, an online work for its website. Simon enters and exits from the screen, translating the software generated images into sculptures made out of Formica®, laser-cut linoleum or plexiglass. *Endless Bounty* is an LCD screen surrounded by an elegant frame in laser-sculpted acrylic, where the software recalls the eternal dilemma between urban life and the longing for nature, consumer culture and conservation. The software reveals an endless combination of natural and artificial images. Design products and abstract drawings, urban models and skyscrapers stand side-by-side with the wonders of nature, in such a way that you need more than one lifetime to see all the possible combinations within.

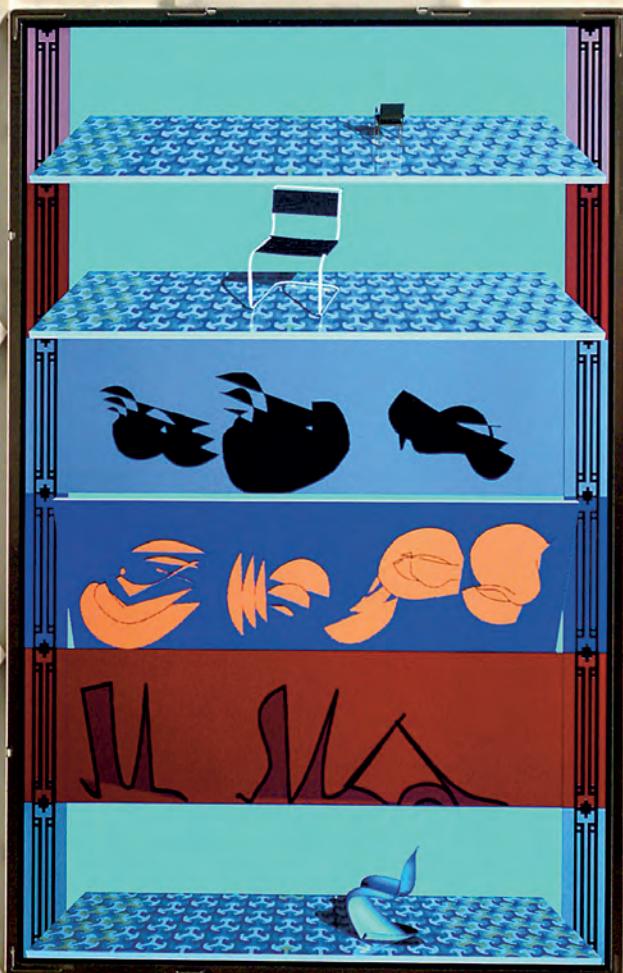
Since 1994, John Simon has shown his work in many solo and collective exhibitions. His artworks can be found in the collections of MoMA, New York; Solomon R. Guggenheim Museum, New York; Whitney Museum of American Art, New York; and SFMOMA, San Francisco.

John. F. Simon Jr. est peut-être l'artiste qui est le mieux parvenu à lier ses recherches en informatique à ses racines minimalistes, les mettant en œuvre pour retrouver toute la tradition abstraite du XX^e siècle, de Paul Klee à Peter Halley. En 1997, il crée *Every Icon*, aujourd'hui considéré comme un classique, il s'agit d'un programme en ligne qui, depuis le jour de son activation, cherche patiemment à accomplir la tâche qui lui a été assignée: générer toutes les combinaisons possibles de noir et de blanc dans une grille de 32 x 32. En 1998, le programme est relié à un écran LCD "customisé", et considéré comme son premier "appareil artistique". Depuis, les recherches de Simon ont évolué dans plusieurs directions, bien qu'elles soient toujours restées extrêmement cohérentes. Il revient continuellement à son point de départ: l'abstraction, dont il fait appel pour planifier son travail, créer les dessins dans ses applications et développer son propre logiciel de dessin (*Mobility Agents*, publié en 2005). En 2002, le musée Guggenheim lui commande *Unfolding Object*, une œuvre en ligne pour son site. Simon entre et sort de l'écran, traduisant ces images générées par ordinateur en sculptures de Formica®, de linoleum coupé au laser ou de plexiglas. *Endless Bounty* est un écran LCD entouré d'un élégant cadre d'acrylique sculpté au laser, sur lequel le programme évoque l'éternel dilemme entre la vie urbaine et l'amour de la campagne, entre la culture de la consommation et la protection de la nature. Le programme déploie des combinaisons infinies d'images naturelles et artificielles. Produits design et dessins abstraits, modèles urbains et gratte-ciels côtoient les merveilles de la nature... Il faudrait plus d'une vie pour pouvoir voir toutes les combinaisons possibles.

Depuis 1994, John Simon a présenté ses œuvres lors de nombreuses expositions individuelles et collectives. Il a notamment exposé au MoMA, New York; Solomon R. Guggenheim Museum, New York; Whitney Museum of American Art, New York; et SFMOMA, San Francisco.

Endless Bounty

2005. Software, acrylic, hardware. Edition of 8. Courtesy Digital Art Museum, Berlin.



Paul Slocum

[USA_1974]

At the turn of the Millennium, digital art was tremendously drawn to old hardware and obsolete software found in an attic or bought from a second-hand dealer. The machines' limits for image visualization and sound management became the aesthetic of a new generation of artists; using old games, machines and standards but with a new approach, and recovering for artistic purposes, hackers and avid video-gamers' ways of communicating and using machines: ASCII art, animated gifs, cheats, mods, demos, tags... Paul Slocum is one of these artists.

In 2003 he co-founded Tree Wave, a rock-band which plays with obsolete computers and 8bit consoles, such as Commodore 64 and Atari 2600. In the same year he hacked into an old Epson LQ-500 printer creating *Dot Matrix Synth*, a machine that, while printing an image, plays music. Slocum manipulates cassettes, circuits, videogames, html pages, delivering them from their utility destination and hijacking them for new, unexpected purposes.

In the context of this research, the installation *Color Sequencer* reveals an interesting aesthetical and conceptual simplicity. As the artist explains, "the setup is 3 TVs facing the wall attached to 3 Atari 2600 consoles, and the Ataris are programmed to play a repeating sequence of colour that lasts about 4 minutes." Every colour is the result of the mix of light emitted by the two strips – each with a different colour – in which the screen is split, generating a sensation of light vibration enforced by the modulation of the TV monitor refresh frequency. What we get could be described as a Rothko of the 8bit generation.

Slocum has had exhibitions and conferences in many venues, and recently showed his work at the New Museum of Contemporary Art in New York (2008). Since 2006 he has been the director of the And/Or Gallery in Dallas.

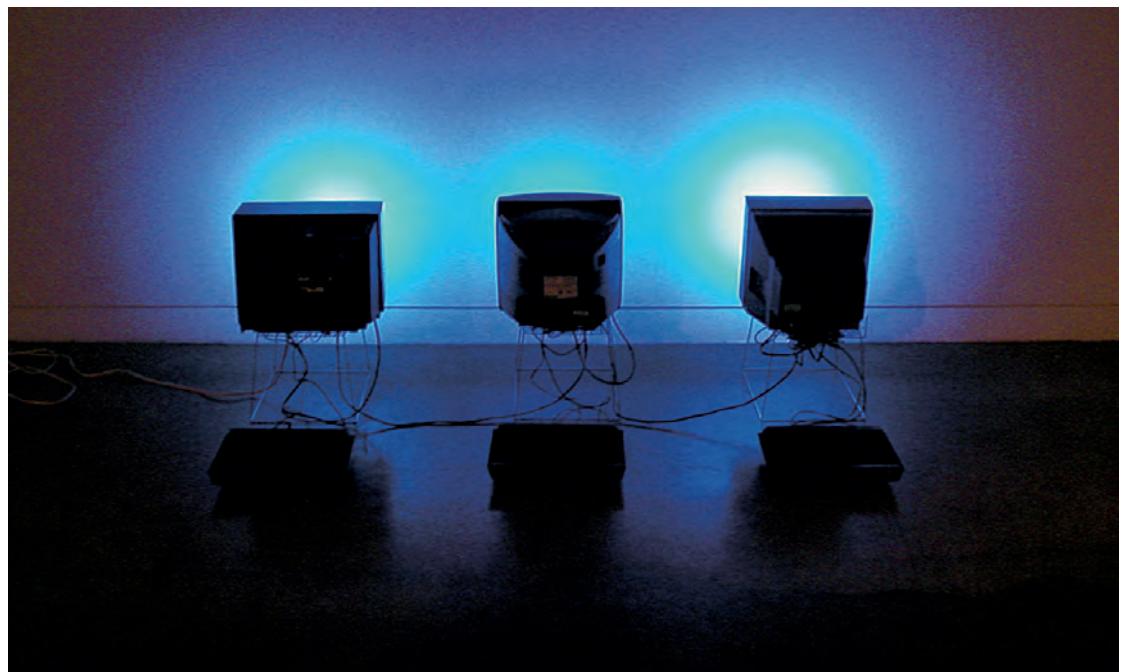
En ce début de millénaire, le vieux matériel informatique et les logiciels obsolètes, récupérés dans les greniers ou achetés en seconde main, sont devenus un matériau particulièrement intéressant pour l'art numérique.

Les limitations de ces machines en terme d'image ou de gestion du son deviennent l'esthétique d'une nouvelle génération d'artistes qui utilisent les jeux vidéos, le matériel et les standards d'hier avec une approche nouvelle, et récupèrent dans un but artistique les usages et langages des pirates informatiques et des joueurs avertis: ASCII art, gifs animés, codes de tricherie, modifications de jeux, démos, tags... Paul Slocum est l'un de ces artistes. En 2003, il fonde Tree Wave, un groupe de rock qui joue avec des ordinateurs obsolètes et des consoles 8 bit, comme le Commodore 64 ou l'Atari 2600. La même année, il pirate une vieille imprimante Epson LQ-500 et crée *Dot Matrix Synth*, une machine qui fait de la musique en imprimant des images. Slocum manipule cassettes, circuits, jeux vidéo, pages web, les libérant de leur destination utilitaire et les détournant pour de nouveaux objectifs inattendus. Dans le contexte de cette recherche, l'installation *Color Sequencer* révèle une simplicité aussi esthétique que conceptuelle. Comme l'explique l'artiste, "le dispositif est composé de 3 téléviseurs faisant face au mur, reliées à 3 consoles Atari 2600. Les consoles sont programmées pour jouer une séquence répétée de couleurs qui dure environ 4 minutes". Chaque couleur est le résultat du mélange de deux bandes de couleur différentes qui découpent l'écran, créant une sensation de vibration lumineuse, renforcée par celle de la fréquence de rafraîchissement du moniteur TV. Le résultat pourrait être décrit comme un Rothko de la génération 8 bit.

Slocum a participé à de nombreuses expositions et conférences, et a récemment montré son travail au New Museum of Contemporary Art de New York (2008). Depuis 2006, il est directeur de la galerie And/Or de Dallas.

Color Sequencer

2005. Custom software, 3 Atari 2600, 3 video monitors. Private Collection, Brussels.



Wolfgang Staehle

[GERMANY_1950. Lives and works in New York (USA)]

Wolfgang Staehle is a sculptor. Despite the fact that none of his works since the beginning of the nineties would fit into the traditional concept of sculpture. In New York in 1991 he founded *The Thing*, a BBS for artists, critics and art lovers, conceived as a "social sculpture" à la Beuys. In subsequent years *The Thing* also became a website and a server, going international and coming to be one of the main players and points of reference on the net.art scene.

In 1996, Staehle created *Empire 24/7* using a webcam in front of the Empire State Building. In actual fact this was not direct streaming from the public area to the gallery, but like the works that followed it, deployed a more complex system which responded to both practical and creative needs. The webcam transmitted the live stream to a server, which saved an image every x seconds depending on the available technology (in the case of *Midtown*, for example, this is every 5 seconds). The images were given a time code to identify them then sent to a projector which beamed them onto the white gallery wall. Staehle's work thus became a highly detailed exploration of real time, the relationship between reality and media imagery, images as a space-time continuum, the banality of daily life, and history. And at times history bursts in on his works: *Untitled* (2001), a dual screen shot of Lower Manhattan, witnessed the Twin Towers disaster live. This event unfolded before the impassive eye of the camera but did not transform the work, as many suggested: tragedy is just one of life's possibilities, as much as its monotonous flow is.

Since 1987, Wolfgang Staehle has exhibited in many solo and group shows in museums and galleries, including The Metropolitan Museum of Art, New York 2007, the Tate Modern, London 2004, and the Kunsthalle Wien, Vienna 2001.

Wolfgang Staehle est sculpteur, bien que depuis le début des années 1990, aucun de ses travaux ne correspond à la conception traditionnelle de la "sculpture". En 1991, il fonde à New York *The Thing*, un proto-forum pour artistes, critiques et amateurs d'art, conçu comme une "sculpture sociale", à la manière de Beuys. Dans les années qui suivirent, *The Thing*, devenu serveur et site web, s'internationalise, avant de devenir un des acteurs et point de référence principal de la scène net.art.

En 1996, Staehle crée *Empire 24/7*, utilisant une webcam placée en face de l'Empire State Building. Il ne s'agit pas vraiment d'un flux continu et en direct, de la zone publique à la galerie, mais plutôt, comme les travaux qui le suivront, d'un système plus complexe répondant à des besoins à la fois pratiques et créatifs. La webcam transmet le flux vidéo à un serveur, qui sauve une image toutes les x secondes, en fonction de la technologie disponible (par exemple, toutes les 5 secondes, dans le cas de *Midtown*). Un code temporel est attribué à chaque image, afin de les identifier, ensuite elles sont projetées sur le mur blanc de la galerie. Le travail de Staehle est donc devenu une exploration approfondie de l'idée de "temps réel", de la relation entre réalité et image médiatique, des images comme continuum espace-temps, de la banalité du quotidien, et de l'histoire. Laquelle s'introduit parfois dans ses travaux de façon inattendue comme *Untitled* (2001), une vision sur double écran du bas de Manhattan, affichant en direct le désastre des Twin Towers. Les événements se déroulaient devant le regard impassible de la caméra, mais sans transformer l'œuvre. Comme beaucoup l'avaient suggéré, la tragédie n'est, après tout, qu'une des éventualités parmi tant d'autres de la vie quotidienne.

Depuis 1987, Wolfgang Staehle a exposé ses travaux dans de nombreuses expositions individuelles ou collectives, dans musées et galeries parmi lesquels: le Metropolitan Museum of Art, New York (2007); la Tate Modern, Londres (2004); et la Kunsthalle Wien, Vienne (2001).

Midtown, 2004 - 2005

Digital photographs projected and updated every 8 seconds.

First shown at Postmasters Gallery, NYC. September 2004, Screenshots taken on May 23, 2005.
Courtesy Postmasters Gallery, New York.



Eddo Stern

[ISRAEL_1972. Lives and works in Los Angeles (USA)]

Eddo Stern is an Israeli artist living and working in Los Angeles, whose projects focus mainly on videogame culture. His biography is of no little importance when it comes to understanding his work. His approach to violence (both mediated and real) and entertainment (both mediated and real), is strongly conditioned both by his own origins in Israel where the violence is real and part of daily life, and his life in California, where entertainment is real and part of daily life. His entire oeuvre bears this out: from his first machinimas, where reality (the war in Vietnam, the history of Israel and the “clash of civilizations”) is presented through the narrative and aesthetic filter of the videogame, to the interactive installations which translate the violence and physical and emotional involvement of videogaming into reality; to the videogame on the Waco siege, created in collaboration with the collective c-level (2004); to the monumental “sculptures” of the *Godseye series* (2002 - 2003), inspired by the bizarre neomedievalism of fantasy games. In his recent works Stern, after a year of fighting on *World of Warcraft*, translated the legends, obsessions and symbols of the subculture he had experienced into art. *Emoticon* is a perfect example of this. Here, Stern appropriates a wealth of icons and emoticons from online forums and uses them to crown and dress a synthetic goddess – herself an icon – which expresses the various emotions at her command in her own way.

Educated at CalArts, Eddo Stern obtained a Rockefeller Foundation Fellowship in 2005. Since 1998 he has taken part in group exhibitions all over the world, including at the Tate Gallery, Liverpool 2000, the Walker Arts Center, Minneapolis 2000, the Ludwig Museum, Köln 2001, the New Museum of Contemporary Art, New York 2003 and 2005.

Le travail d'Eddo Stern, artiste israélien, se concentre en grande partie sur la culture des jeux vidéos. Son histoire personnelle est fortement liée à sa pratique. Son approche de la violence et du divertissement (autant médiatiques que réels) est évidemment conditionnée à la fois par ses origines israéliennes et par sa vie en Californie où la violence d'une part et le divertissement de l'autre, sont bien réels et font partie de la vie quotidienne. L'entièreté de son œuvre le confirme: de ses premières machinimas où la réalité (la guerre du Vietnam, l'histoire d'Israël et le “choc des civilisations”) est présentée à travers le filtre esthétique et narratif des jeux vidéos jusqu'à ses installations interactives qui concrétisent la violence et l'implication physique et émotionnelle du jeu vidéo dans le réel. Ceci apparaît également dans l'adaptation en jeu vidéo du siège de Waco, créé en collaboration avec le collectif c-level (2004), ainsi que dans les "sculptures" de sa série *Godseye* (2002-2003), inspirées par l'étrange néo-médiévalisme des jeux d'heroic fantasy. Plus récemment, Stern, après s'être battu pendant un an sur *World of Warcraft*, interprète artistiquement les légendes, obsessions et symboles de cette sous-culture. *Emoticon* en est un parfait exemple. Dans cette œuvre, il se réapproprie les myriades d'icônes et d'émoticones qui peuplent les forums, et les utilise pour vêtir et couronner une déesse synthétique – elle-même icône – qui représente à sa manière les différentes émotions qu'elle commande.

Étudiant à CalArts, Eddo Stern a obtenu un Rockefeller Foundation Fellowship en 2005. Depuis 1998, il a participé à plusieurs expositions de groupe, dont à la Tate Gallery, Liverpool (2000); le Walker Arts Center, Minneapolis (2000); le Ludwig Museum, Köln (2001); le New Museum of Contemporary Art, New York (2003 et 2005).

Emoticon

2007. 3D computer animation with sound on 42 inch plasma screen.
Running time 3 minutes. Edition of 3
Private Collection, Brussels / Courtesy Postmasters Gallery, New York.



UBERMORGEN.COM (Lizvlx/Hans Bernhard)

[AUSTRIA_1973 & USA_1973. Working together since 1999]

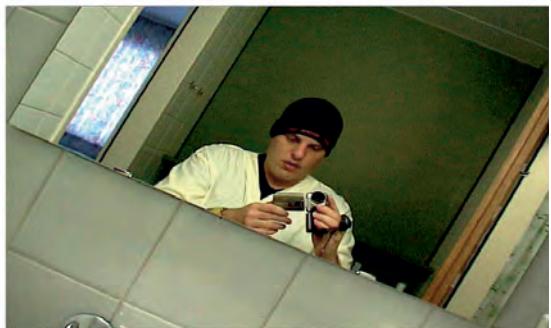
Founded in 1999, the Austrian duo UBERMORGEN.COM soon captured media attention, with their hybrid, obscure, entirely elusive identity.

In 2000, UBERMORGEN.COM, through intermediaries RTMark, came into possession of the website *Vote-Auction.com*, which offered American voters the chance to sell their vote to the highest bidder, and appeared to interfere with the regular course of the presidential elections. It was to be one of the most formidable stunts in the history of net.art, masterfully conducted by UBERMORGEN.COM without ever resolving the ambiguity between parody, political statement and commercial venture, and generating a plethora of news items, interviews, law suits, even a whole programme on CNN. In subsequent years the work of UBERMORGEN.COM, a combination of media hacking and pixel-painting, "legal art" and conceptual art, sculpture and computer installations, explored themes like authenticity and fakes, simulated identity and brand identity, in a sort of "hybrid gesamkunstwerk". Then came the breakdown. In March 2002, Hans Bernhard, "loaded with 10 years of internet & tech [digital cocaine], mass media hacking, underground techno, hardcore [illegal] drugs, rock&roll lifestyle and net.art jet set...", was admitted to a psychiatric hospital, diagnosed with bipolar affective disorder. The project *Psych|OS* (2005) explores this experience, and the overlap of the biological and digital spheres which caused it (and which was the cure).

The video *Psych|OS* features material filmed by the artist in hospital in a state of semi-consciousness, then rediscovered three years later in order to analyse the connection between

Fondé en 1999, le duo autrichien UBERMORGEN.COM a rapidement attiré l'attention des médias grâce à une identité hybride, obscure et entièrement évasive. En 2000, UBERMORGEN.COM acquiert, par l'intermédiaire de RTMark, le site *Vote-Auction.com*, qui offre aux électeurs américains la possibilité de vendre leur vote aux enchères, et semble dès lors interférer avec le bon déroulement des élections présidentielles. Ce fut l'un des coups les plus impressionnantes du net.art, conduit avec maestria par UBERMORGEN.COM, sans jamais vraiment lever l'ambiguité entre parodie, militantisme politique et entreprise commerciale. L'expérience engendra pléthore d'articles, interviews, procès, et même une émission complète sur CNN.

Dans les années qui suivirent, l'œuvre d'UBERMORGEN.COM, reconnue comme une combinaison de "media hacking" et "peinture-pixel", d'art juridique et conceptuel, de sculptures et installations d'ordinateurs, va explorer des thèmes comme l'authenticité et le faux, l'identité simulée et l'identité de marque, à la manière d'un "gesamkunstwerk" hybride. Ensuite c'est la chute. En mars 2002, après 10 années faites de consommation d'internet et de technologie (cocaïne numérique), de manipulation des médias de masse, de techno underground, de drogues dures (illégales), d'une vie rock&roll et de la jet-set du Net Art, Hans Bernhard est interné en hôpital psychiatrique pour trouble bipolaire affectif. Le projet *Psych|OS* (2005) relate cette expérience et explore ce recouvrement des sphères biologiques et numériques qui ont provoqué (et finalement soigné) cette dépression. La vidéo *Psych|OS* se compose de séquences filmées à l'hôpital dans un état de semi-conscience par





mental illness and network disease, neuronal systems and operating systems, the human body and technology: the camera takes in bar codes, medicines, screens and IT icons, in a kind of post-digital flanerie.

psychos_hans_02.jpg reveals the human side of madness, while the two *Zyprexa Lilly* works look at the analogies between pixels and molecular structure, focusing on the medicines of our hi-tech society, “bio-chemical ‘agents’ which control the internal information flow”.

l’artiste, et exhumées 3 ans plus tard afin d’analyser le lien entre maladie mentale et maladie du réseau, système neuronaux et systèmes d’exploitation, le corps humain et la technologie: la caméra capture des codes barres, des médicaments, des écrans et des icônes informatiques, dans une sorte de flânerie post-numérique. *Psychos_hans_02.jpg* révèle la partie humaine de la maladie, tandis que les deux œuvres *Zyprexa Lilly* étudient les analogies entre pixels et structure moléculaire, se concentrant particulièrement sur les médicaments de notre société hi-tech, ces ‘agents’ biochimiques qui contrôlent nos flux internes de données.

PsychOS - Zyprexa 'Lilly 1112'

2006. Digital print on canvas. 100 x 100 x 3 cm. Edition of 3.

Collezione Marchina, Brescia / Courtesy Fabio Paris Art Gallery, Brescia.

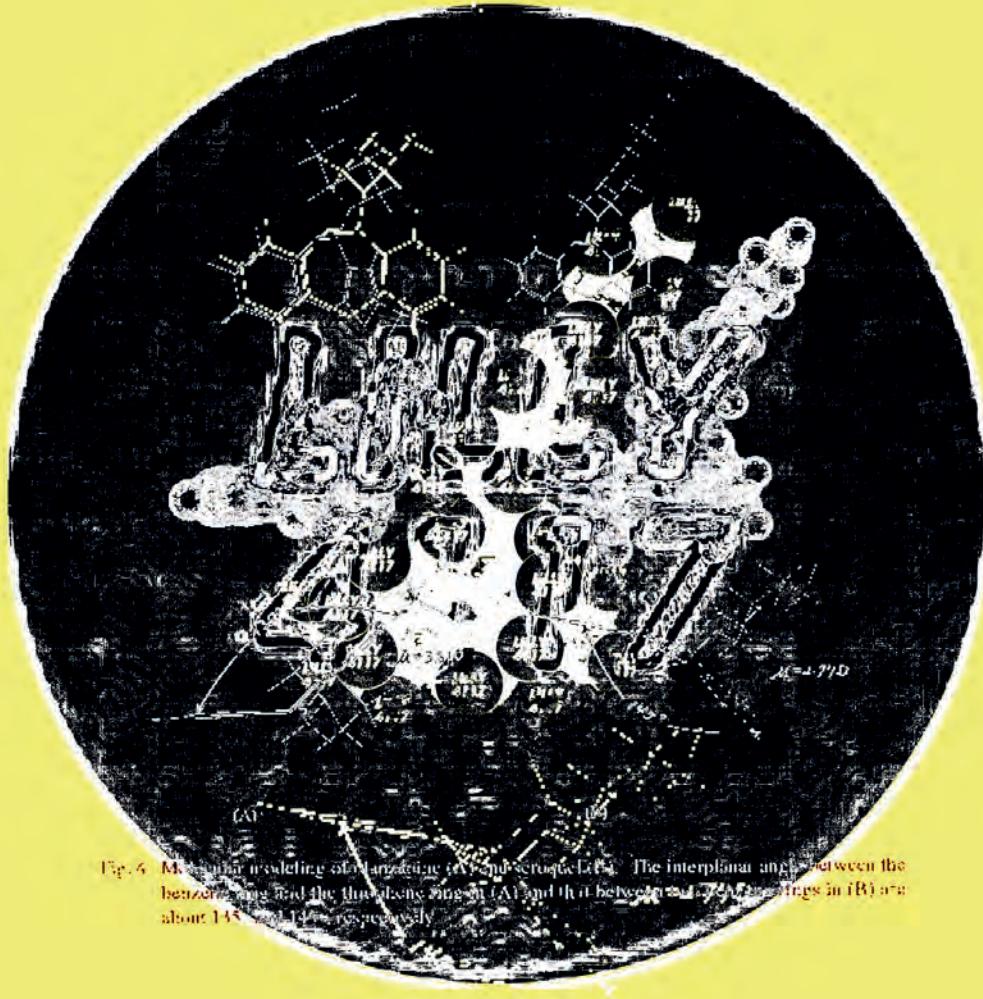


Fig. 4. *Molecular modeling of Zyprexa (Zolpidepine) (1).* The interplanar angle between the benzodiazepine and the thienothiophene ring (A) and that between the two benzodiazepine rings in (B) are about 135° and 140°, respectively.

UBERMORGEN.COM has won numerous prizes and awards, and has exhibited worldwide in museums, galleries and festivals such as: the Museum of Modern Art Wien, Ars Electronica (Linz), Museu d'Art Contemporani de Barcelona, Konsthall Malmö, Kunsthaus Graz and Hartware Medienkunstverein Dortmund.

UBERMORGEN.COM a gagné de nombreux prix et récompenses, et a exposé dans les musées, galeries et festivals mondiaux, parmi lesquels: the Museum of Modern Art Wien, Ars Electronica, Linz; le Museu d'Art Contemporani de Barcelona; Konsthall Malmo; Kunsthaus, Graz; et Hartware Medienkunstverein, Dortmund.

Psych|OS - Zyprexa 'Lilly 4117'

2006. Digital print on canvas. 100 x 100 x 3 cm. Edition of 3.

Private Collection, Brussels / Courtesy Fabio Paris Art Gallery, Brescia



PsychOS - Hans 2

2004. Lambda print on aluminium. 100 x 150 cm. Edition of 5. Private Collection, Brussels / Courtesy Fabio Paris Art Gallery, Brescia.



Photo by Oliver Juszta Photography

Carlo Zanni

[ITALY_1975]

Even in his earliest works, Carlo Zanni appears to be looking at the way in which data becomes portrait and interfaces become landscape, and how the information highway influences our lives and personalities. He creates portraits that are desktop icons, and paints desktop icons on huge canvases. In 2001 he produced the first *NewNewPortraits*, using the traces of our presence on the web (such as cookies), and constructing a face by breaking down images supplied by a search mechanism into pixels. The same system was used in *Altarboy – Cyrille* (2003), one of the most successful attempts to turn a net work into something that would respond to the demands of exhibition venues and the market. *Altarboy* is a sculpture, or rather, a server transformed into a sculpture. The collector is the only owner of the object, but in order to view it, it has to be hooked up to the network, and therefore accessible to other users: a poetic reconciliation between the private dimension and the public nature of net art.

In 2006, Zanni created *The Possible Ties Between Illness and Success*, his first piece of "data cinema". This was a "classic" film-style narrative generated in real time thanks to the active, but unwitting, participation of the user (in this case, the "success" of the film, calculated by Google Analytics, became the disease that marked the face of the lead character) or the overlap of various flows of information. This is what happens in *My Temporary...*, where a fixed urban landscape (shot in Ahlen, Germany) overlays the sunset filmed daily by a webcam positioned on a balcony in Naples.

Zanni's work has been shown worldwide in galleries and museums including: MAXXI Museum, Rome (2007, 2006); New Museum, New York (2005); P.S.1 Contemporary Art Center, New York (2001). He held his first retrospective in October 2005 at the ICA in London.

Dès ses premières œuvres, l'intérêt de Carlo Zanni semble se porter sur la façon dont les données deviennent portrait, et les interfaces des paysages, mais également sur l'influence des autoroutes de l'information sur nos vies et personnalités. Il crée des portraits sous la forme d'icônes de bureau, et peint des icônes sur des grandes toiles. En 2001, il produit son premier *NewNewPortraits*, visage construit à partir de fragments de pixels d'images issues de mécanismes de recherche, sur base des traces de notre présence sur le web (dont les cookies).

Le même principe est utilisé pour *Altarboy – Cyrille* (2003), un des meilleurs exemples d'œuvre "réseau" existant sous une forme qui répond aux exigences des lieux d'exposition et du marché.

Altarboy est une sculpture, ou plutôt un serveur informatique transformé en sculpture. Le collectionneur est l'unique propriétaire de l'objet, mais pour en profiter, il doit le connecter au réseau, et dès lors le rendre accessible aux autres utilisateurs. C'est une forme de réconciliation poétique entre la nature publique et la dimension privée du Net Art. En 2006, Zanni crée *The Possible Ties Between Illness and Success*, sa première œuvre de "cinéma de données". Il s'agit d'abord d'un court-métrage à la narration classique, générée en temps réel grâce à l'agrégation de divers flux d'informations d'Internet, ou à la participation active mais inconsciente de l'utilisateur (ici, le succès du film, mesuré par l'outil de statistiques Google Analytics, engendre la maladie qui envahit le visage du personnage principal). C'est aussi ce qui se passe dans *MyTemporary...*, où un paysage urbain figé (photographié à Ahlen, en Allemagne) recouvre le coucher du soleil filmé quotidiennement par une webcam sur un balcon à Naples.

Ses œuvres ont été exposées mondialement dans plusieurs galeries et musées, parmi lesquels: MAXXI Museum, Rome (2007, 2006); New Museum, New York (2005); P.S.1 Contemporary Art Center, New York (2001).

En 2005, une première rétrospective de son travail était exposée à l'ICA de Londres.

My Temporary Visiting Position From The Sunset Terrace Bar

2007. Ongoing server side generated movies at <http://www.fromthesunsetterrace.com>. Courtesy private collection and the artist.

Altarboy Oriana

2004. Server side software and hardware. Courtesy of the artist.





THE HOLY FIRERS LES SACRÉS INCENDIAIRES

YVES BERNARD [BE]

Has an academic background in architecture and computer science and worked as research scientist for about 10 years. Beginning of the 90s he founded one of the first european new media studios where he produced awarded art&culture cd-roms

(e.g. Milia d'Or 1998). In 1999 he created iMAL (interactive Media Art Lab), a non-profit association for the new media arts. For the past decade he has worked with artists as a producer, an interaction design adviser and a developer, constantly exploring collaborative processes between artists and scientists.

Yves curated or co-curated many new media art exhibitions in Brussels: *CONTinENT* (2000), *F2F* (2003), *Infiltrations Digitales* (2004), *openLAB* (2005), *Art+Game* (2006), inaugural exhibition of iMAL new venue (2007).

He is the (co-)author of works merging Internet and the physical world such as 'Martini Ground Zero', 'OFFFCAM' and 'The Gate'.

He teaches digital art and he is the director of iMAL, Center for Digital Cultures and Technology.

www.erg.be/blogs/artNumeur/

A étudié l'architecture et l'informatique. Pendant 10 ans, il a été chercheur scientifique. Début des années 90 il fonde un des premiers studios européens de réalisation multimédia où il réalise des cd-roms art&culture dont plusieurs furent primés (ex. Milia d'Or 1998). En 1999 il crée iMAL (interactive Media Art Lab), laboratoire pour les arts médiatiques. Yves soutient les artistes dans leur processus créatifs avec les nouvelles technologies et explore sans cesse les collaborations et processus de production entre artistes, scientifiques, industries. Il a été (co-) commissaire de nombreuses expositions à Bruxelles: *CONTinENT* (2000), *F2F* (2003), *Infiltrations Digitales* (2004), *openLAB* (2005), *Art+Game* (2006), exposition inaugurale des nouveaux locaux d'iMAL en 2007. Il est l'auteur ou co-auteur d'œuvres liant Internet et monde réel telles 'Martini Ground Zero', 'OFFFCAM' et 'The Gate'. Il enseigne les Arts Numériques et il est le directeur d'iMAL, Center for Digital Cultures and Technology, dont il conçoit la programmation artistique.

www.erg.be/blogs/artNumeur/

DOMENICO QUARANTA [I]

Is an art critic and curator who lives and works in Brescia, Italy. With a specific passion and interest in Net Art and new media, Domenico regularly writes for *Flash Art* magazine.

His first book titled, *NET ART 1994-1998: La vicenda di Åda'web* was published in 2004; he also co-curated the *Connessioni Leggendarie. Netart 1995-2005* exhibition (Milan, October 2005) and co-edited, together with Matteo Bittanti, the book *GameScenes. Art in the Age of Videogames* (Milan, October 2006). Among his most recent publications, *Todd Deutsch: Gamers* (ed., 2008) and *Gazira Babeli* (ed., 2008).

He teaches "Net Art" at the Accademia di Brera in Milan and runs the blog *Spawn of the Surreal*.

www.domenicoquaranta.com

Est un critique d'art et commissaire qui vit et travaille à Brescia, en Italie. Animé d'une passion et d'un intérêt particulier pour le Net Art et les nouveaux médias, Domenico contribue régulièrement au magazine *Flash Art*. En 2004, il publie son premier livre, *NET ART 1994-1998: La vicenda di Åda'web*; il fut également un des commissaires de l'exposition *Connessioni Leggendarie. Net.art 1995-2005* (Milan, Octobre 2005) et a co-édité, en compagnie de Matteo Bittanti, le livre *GameScenes. Art in the Age of Videogames* (Milan, Octobre 2006). Parmi ses publications les plus récentes, on trouve *Todd Deutsch: Gamers* (ed., 2008) et *Gazira Babeli* (ed., 2008). Il donne cours de "Net Art" à l'Accademia di Brera de Milan, et tient le blog *Spawn of the Surreal*.

www.domenicoquaranta.com

ENGLISH TEXTS

Holy Fire: just one step

[YVES_BERNARD]

In 2006, when I curated the exhibition *Art+Game*, something new happened: I had the pleasure of receiving a visit from a Belgian art collector! I discovered that new media art was starting to appeal to art collectors, and that, as usual, Belgian collectors were the most daring and innovative, displaying genuine passion and curatorial flair, and travelling the world to meet artists and see the few galleries specialized in the field. This reminded me of an old gallery owner friend I used to see in the mid 90s. Alongside his trade in famous painters and engravers of the 20th century, he was addicted to art cd-roms, the interactive works of art on cd-rom that I too used to collect.

These first published electronic artworks were collected as rare books, tangible objects supporting the new software revolution.

Cd-roms died out as an art media, and I lost touch with my friend, but when I caught up with him recently, I saw he was collecting computer works by major contemporary new media artists. Something was clearly changing in relations between so-called 'new media art', the art collectors and the art market.

Having been involved in this specialized new media art community for more than 10 years, I attend the usual electronic arts festivals, an opportunity to meet the growing community of international new media artists, activists and developers. In parallel, since the beginning of the 80s where I started to work with computers, and through my personal networks, most of my friends and contacts were and still are in the contemporary art world but I never see them at these digital art events. There, for years, I have been listening to the same endless debates and

conferences about the gap between the contemporary and new media art worlds. At the Berlin Transmediale in 2007, Olia Lialina, who was taking part in one of these discussions, made a difference (in my opinion at least) with a wholly pragmatic approach: she advocated simply adapting works to the white cube, in view of the fact that the tools and technologies needed to package them for acceptance by the contemporary art milieu were already available [1]. But in 2008, again at Transmediale, the debate following the presentation of *MediaArts2.0* by Alexei Shulgin once more turned into the classic, futile polemic over what constitutes art. If we want a real debate on the relations between new media art and contemporary art, we should have it in the context of contemporary art itself, not waiting for recognition from the contemporary art people but going to them.

The idea of *Holy Fire* came about last summer when I was looking for someone with good knowledge of the Second Life art scene to help us with our project *The Gate*.

This is how I met Domenico Quaranta. It turned out to be a great partnership and we presented *The Gate* at the inaugural exhibition of the new iMAL venue at the end of 2007. Domenico and Fabio Paris, owner of the Fabio Paris Art Gallery, had an interesting project in mind: they wanted to build a kind of alliance of galleries supporting new media artists, with the idea of holding the first event at an international contemporary art fair, a good place to meet the contemporary art world and collectors. This project corresponded perfectly to my own ideas, and I was foolish enough to propose it to Art Brussels...

[1] See transcript on
<http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Olia+Lialina>

An Exhibition with Collectible Works

Holy Fire is probably one of the first exhibitions to propose collectible new media artworks, i.e. works which are on the art market. Some belong to private collections, others come from galleries or artists' collections, but all have a potential or current life on the art market. This is a new thing for new media art, and being collectible means a lot: this artwork is no longer impossible to maintain, or difficult to install.

A work appealed to an art lover to the point where he decided to acquire it, as he would do for a painting, photography or sculpture, to be installed in his home, office or institution. The work has financial value and can be sold or given to someone else, with proof of authenticity.

Art Appliances

The solutions for producing collectible arts out of a 50 year old parallel art practice based on immaterial processes, computation and ephemeral actions as is the case of many net art projects, moreover often supported by hardware and software destined for obsolescence, are as varied as the works on show at *Holy Fire*. Of course we are in the Digital Age and technological progress helps a lot: ubiquitous affordable computing, fast wireless network and efficient display technologies. And we know this is just the beginning. But the artists also had to make their creations appealing to the contemporary art world. Three main approaches emerged: the derived product, the self-contained technological object and the open source project. The derived product is typical of many net artists (e.g. the Mattes) who produce lasting objects on traditional media such as digital prints, videos, sculptures, from their online

performances or net projects.

The self-contained technological object approach (e.g. Shulgin, Boredomresearch) aims to get round the problems of computer-based technologies (in terms of installation, maintenance and preservation) by providing an object composed of its own electronics, ideally robust, zero maintenance, and long-lasting. The open source approach (Reas) is the complete opposite: it is just software released with its source code, digital media and documentation, without any references to specific hardware. The code and the universal nature of its programming language should guarantee its portability on any existing or future computer platform.

There are many combination approaches, e.g. net artists packaging works as computer-based objects (Zanni, Bruno) or the whole generation of young artists (Arcangel, Slocum) using obsolete 8bit game consoles and computers to explore the aesthetics of low-resolution sounds and images, hijacking these collectible old-tech objects which are part of our contemporary culture.

New Economies for Autonomy

The art market offers new sources of income for new media artists. Up to now, these have been limited – when they exist – to public funding from institutions and governments, sometimes dictated by politics.

An art market can help develop a new economy through direct relations between artists and art consumers, confirming the artists' social role and the support of the people who are increasingly looking for something different from mass-produced digital gadgets.

Art of the Digital Age, Yet Connected to Art History

Holy Fire presents 27 artists with a broad range of approaches and practices. Many share strong connections with 20th century art. For instance, one can see direct links between Casey Reas and conceptual artists such as Sol LeWitt, or the minimalist legacy in the work of John Simon.

The artists shown at *Holy Fire* offer up a portrait of our time, of the technological world of networks, media, and game and internet culture we live in, with its new expectations, myths, beliefs, desires, fears, dreams and forms of alienation. They interpret, process and portray this contemporary world: see the portraits of the web by Lialina & Espenshied, or those of the strange creatures from Second Life by the Mattes, and witness the psychological syndrome of digital life offered by Ubermorgen.com; the destruction of the image and representation by Mark Napier; Shane Hope's future artifacts generated by endless executions of biological or computer-based code; Jodi's absurd, surreal explorations of computer game glitches; the emoticons of online communities by Eddo Stern, and Antoine Schmitt's ubiquitous business graphs coldly monitoring our lives. These artists speak about our time using the tools, media and techniques of our time.

New Media Art, Contemporary Art, Avant-garde and Research

Contemporary art, like all other activities in human life, is seamlessly integrating with the technologies of our world. And the specific characteristics of digital technologies and new media art – interactivity, processes, simulation,

network, computation and information space – not only give rise to radically new objects but also virally and pervasively modify traditional forms of art. *Holy Fire* gives examples of all this. For the latter, see for instance Staelhe's new photography using net based time-space recording, or the continuous realtime conceptual painting of Casey Reas, or Chatonsky's 3D stereolithographic sculpture. For the former, consider all interactive works which use the visitor's gestures and image, or the works based on artificial life (Chevalier), or those using network, media and computation process (Bruno), or that which challenges the solidity of artistic objects with a form of art which is "permanently in a state of flux, always evolving, always a potential for change, never a final object" (Napier).

New media art, as we know it today, will merge into contemporary art. But an avant-garde of artists, activists, researchers will always be at the forefront, actively defining, questioning and anticipating the ongoing evolution of technologies and the new languages they allow.

We are witnessing a major paradigm shift in contemporary civilization. The universal nature of the digital representations associated with ubiquitous computing and networks to generate, process, transmit, share any data, information, knowledge or symbolic representation is heralding major cultural and intellectual changes. For the first time, we have machines to generate and process any kind of symbolic information; we have a pervasive technical infrastructure able to extend human thinking, bringing to the forefront notions such as collective

intelligence, the intellectual empowerment of individuals and small groups, and the possibility of actions. After the industrial revolution where machines produced objects, we have now machines able to produce and process information and knowledge. The core of the creative act now revolves around designing the software engines to explore the new horizons of symbolic digital objects these can generate, process and exchange. The contemporary art world rejected Tekne, but now more than ever before technology is a fundamental issue for artists and researchers. Art and science are closer than ever before, and together with scientists, artists are actively participating in the definition and evolution of technology and of their own technological tools. This is the only way to guarantee complete freedom of action and experimentation. Avant-garde artists and software developers, scientists and researchers explore models and formalize our thought processes, and they develop the tools and expertise behind the digital platforms which support the making, sharing and processing of our cultural artifacts, our social behaviours and our symbolic representations.

Far from the usual codes and conventions of official culture and mainstream contemporary art, from the blindness and controlled behaviours generated by consumer technologies or programmed into commercial software, experiments have to be performed, tools have to be developed and issues regarding all aspects of this revolution have to be raised and discussed: political issues as well as aesthetic and scientific questions.

Holy Fire is an exhibition presenting

works from the last 15 years of avant-garde (new media) art which are now reaching the contemporary art market. It had to be done today, in parallel with the continuous hidden stream of experimental, critical and research activities undertaken by curators, activists, artists, researchers and organisations.

HOLY FIRE or: My Last New Media Art Exhibition

[DOMENICO_QUARANTA]

Holy Fire is an exhibition that could appear strange to the layperson, whatever the religion professed. Strange to the art fair visitor, being invited to an anomalous area, a “Center for Digital Cultures and Technology”, to visit an exhibition of works with no common denominator between them, except for belonging to an alleged “Digital Age”. Strange for a member of the so-called New Media Art community, coming to iMAL and finding something very different from his or her customary field: an exhibition of objects, some of which are “computer-based”, but many more undeniably “traditional” – and once more with little in common between them. To both, *Holy Fire* might seem like “an exhibition without a concept”. *Touché*. *Holy Fire* is an exhibition which started life as a challenge: to organise an exhibition of New Media Art featuring works present on the art market. The aim of this essay is to explore how a routine operation in the art world actually becomes a cultural strategy (a “concept”) in this context.

An Exhibition with no Concept?

Once upon a time there was the sixties. Extraordinary years, which laid the foundations for most of the art around today. Years in which artists, freed from the restrictions of formalism, began working with everything they could get their hands on: archived documents, organic materials, photographs, video devices, and the first computers. They defined new forms of art, and often bound themselves to a new brand of formalism. Video Art, Computer Art... artists worked on the specific characteristics of their medium, addressing that medium. We could call it “the curse of Greenberg”: the new media, the main thing to come out of that widening of artistic styles which

becomes possible when someone decides to violate Greenberg’s “flatness”, always undergo a period of fierce formalism. But that’s another story. Video Art went on to follow the destiny we all know: after a brief spell of incubation, during which video was “the vacation of art” (Shigeko Kubota), it became a fully-fledged art medium, and started being used by artists who did not view themselves as video artists; even those who first donned the title of Video Art Curator began questioning whether the term “Video Art” had any meaning beyond a mere classification of materials. Now the term is only used nostalgically, but video is ubiquitous.

Digital media were a different story. Computer Art, after a promising debut, with exhibitions like *Computer-Generated Pictures*, staged in 1965 by the Howard Wise Gallery in New York, and *Cybernetic Serendipity*, opened in 1968 at the ICA in London – retired to the labs it had come out of.

The medium was still too complex and inaccessible for artists without particular technical skills to manipulate, and digital artists carved out a comfortable niche for themselves, working in close contact with technicians, scientists and engineers. The decision to engage in art “with a prefix” became a survival strategy, with artists holed up in “peer” communities to continue experimenting, without running the risk of over-simplifying things. Companies and institutions started to offer lab facilities and awarded prizes, and the first international festivals and conferences came into being: Siggraph, Ars Electronica, etc. Even when digital media managed to put in an appearance at traditional art venues (like Documenta 6, or the 1986 Venice Biennale), those involved found it hard to view this as

anything but an exceptional, one-off thing, and to envisage a confident encounter with contemporary art.

The world of New Media Art thus grew and firmed up, and when in the mid 90s, thanks to the advent of the web and the explosion of so-called consumer IT, the medium finally became accessible to all, this parallel art world was stronger and more solid than ever before.

In this context the phenomenon of net.art played a formidable role historically-speaking, despite the fact that it perhaps never came to full fruition. What it brought to the world of "New Media" - up till that time dominated by buzzwords like "interactive" "multimedia" and "virtual" - was critical culture, the ironic eye of an avantgarde movement, political activism, conceptual play and a healthy disregard for pixel poisoning (the New Media version of Duchamp's "turpentine poisoning").

Net.art managed to bring digital media into the ring with contemporary art, and lay the basis for a dialogue. I have never viewed New Media Art as an avantgarde movement, but I have no doubt that net.art was.

Not incidentally, the big museums – from Guggenheim to SFMoma – began courting net.art like never before; and not incidentally the encounter with "old school" New Media Art was often more of a clash, as in 1999 with the *Net.art Browser* created by Jeffrey Shaw for *Net_condition*.

In other words, net.art managed to bridge that great cultural divide between what Lev Manovich in a 1996 essay called "Duchamp Land" and "Turing Land" [1]. At the same time however, all the emphasis on the internet as the new ground for art, and the anti-establishment (and anti-market) stance of the first net.art led it to

view the advances of the art world somewhat ironically, if not with open disdain.

As for the world of New Media Art, there is no doubt that it is now doing better than ever before. And this is a good thing. Digital media have not lost their potential for risk-taking, and there is still groundbreaking work being done that can only exist "at the edge of art", to quote the title of a great book by Blais and Ippolito [2]. For this reason it is a good thing that there continues to be a kind of "no-man's land" for experimentation, inhabited by specialists, alien to market and product logic, stimulating production of and debate on a form of art that cannot or does not want to conform to these rules: an ecosystem in which digital media research can develop free of any kind of restriction. What I protest against, and what many artists, critics and curators have protested against before me, is that transfers from one world to the other are still so rare, and so difficult to achieve; that the audiences of the two spheres are still so different, even though the art itself is often culturally very similar; that those who write about contemporary art know nothing about New Media Art, while those who write about New Media Art hardly ever do so in a contemporary art journal, and that an artist with five Transmediale and four Ars Electronica appearances under his or her belt, as well as years of experience, but without at least one solo show in a private gallery, is viewed as a new arrival.

And that we talk about New Media Art, when we could simply talk about art. Because when all is said and done, this is the point: in the last fifteen years, New Media Art has lost its prefix. Even when it is highly self-referential and technical, the popularity of the medium makes its

[1] Lev Manovich, "The Death of Computer Art", 1996 [revised 2001]. Now available at <http://www.thenetnet.com/schmeb/schmeb12.html>

[2] Joline Blais, Jon Ippolito, *At the Edge of Art*, Thames & Hudson, London – New York 2006.

technical feats appreciable to even a lay public. Unfortunately – or fortunately – the computer has become almost a household appliance. We might not be able to identify the heating element, but we all know it needs protecting from limescale. What's more, the pervasive nature of the medium goes hand in hand with its ability to influence our present and condition our future; a present and future that few artists know how to decode as lucidly as new media artists. As Inke Arns recently wrote: "The specific character of the media arts under post-medium conditions is today not the media, but their specific form of *contemporaneity*...". And she continues, intentionally provocative: "There is no area of contemporary art in which a comparably intensive engagement with the growing medial constitution of our world is taking place on both a substantive and conceptual plane." [3]

At this point the concept of *Holy Fire* starts to become clearer. *Holy Fire* sets out to bridge the gap between these two worlds, in the belief that there is no radical difference between the language they speak. Or, better still, *Holy Fire* wants to prove that there is already a bridge between these two worlds, which consists in the multitude of artists, critics, curators and professionals of various kinds and levels that work astride both. It wants to show the contemporary art world that there is loads of interesting stuff on the other side: works that talk about us, the machines we live with, the media, its political role and social impact, our relationship with the world, space, time and nature, and the fragmentation of the ego and its translation into information flows.

With regards to the world of New Media

Art, *Holy Fire* wants to challenge some die-hard preconceptions, like its dismissive attitude towards the role played by the market and its reiterated assumption that New Media Art is "immaterial", "disseminated", "collaborative", and "open": difficult to preserve and therefore not preservable; difficult to collect and therefore not collectable; difficult to sell and therefore not saleable. Difficult to preserve? What about Leonardo's *Last Supper*? Difficult to collect? Christo! Immaterial? *Air de Paris* by Duchamp. Collaborative? The Fluxus boxes. All things that have found their own solid position in art history. As for the market, its defects are common knowledge. The dynamics of the transformation of art into goods, and goods into fetish, are perverse under many aspects, and have undone hundreds of artists, after fêting them. But socially and culturally speaking there's not much we can about it: everything that has been recognised as art in the last hundred years or so has travelled that path. And when it functions as it should, the market plays a decisive role. It acts as a buffer between artists' freedom to experiment and the historicization of works. On one side there is complete freedom, on the other a series of prerequisites (material, economic and cultural) which are indispensable if a work is to survive over time. The outcome of this collision is called "work of art". The market is not the only entity that can play this role, anything but: it would be desirable for critics, curators and museums to look to other contexts as well. Occasionally this happens, and has happened in the past, but the results have not been up to much. At the high point of the New Economy, the American Museums devoted much

[3] Inke Arns, "And it exists after all. On the contemporaneity of the medial arts", 2008, unpublished. Courtesy of the author.

attention to Media Art: shows, debates and collections all publicized with great hype. Without wishing to belittle the importance of that phase, the fallout is there for all to see. Nowadays the initiatives organised by mainstream museums in the digital media field are almost always perceived as low profile operations, and presented as a kind of sideline.

But where the Guggenheim, MoMA and Walker Art Center have failed, a small Portuguese museum, MEIAC in Badajoz has been successful. Thanks to the work of curator António Cerveira Pinto, in 2005 the museum purchased works by 26 "New Media" artists, including many net-based works. This was possible because it did not call for projects, but works. It challenged formalism and trusted in the fact that New Media Art does not necessarily have to be "immaterial", "ephemeral", or non-preserved, and even when it is, it is the museum's job to look after it.^[4]

I am convinced that the fact that fifty years of New Media Art have even been touched on in *Art since 1900*, the establishment bible published by Foster-Krauss-Bois-Buchloh, is not an oversight (or maybe it is: some oversight!), nor does it demonstrate that the topic is uninteresting. In my opinion it is more a question of strategy, the strategy adopted in the New Media Art field. It is this strategy that has to be rewritten.

Our beautiful city has turned into a ghetto: well it's time to tear down the walls. This is why works like the *Art Appliances* by John F. Simon, computers and screens turned into sculptures, are so important, as are Eddo Stern's installations and Carlo Zanni's *Altarboy*: they make possible things that we critics declare to be impossible.

When, in 2002, Eva and Franco Mattes began talking to Fabio Paris, they had two Biennales to their credit, as well as various high profile operations, but their entire oeuvre lay on a network server and a partition of a hard disk.

The path they chose – that of translating pieces of performance art that use the net as favoured medium or logistic support, into relatively "traditional" formats (prints, video, sculptures) – was adopted almost in parallel by other artists (such as the Austrian duo UBERMORGEN.COM). Now it is one of the most popular ways of adapting for exhibition space works conceived and created on a computer screen.

The other approach, also well represented in the show, does not attempt to abandon the machine or surpass the software, but rather integrates it into the layout, in forms which are now known to be highly stable and collector-friendly.

Without over-simplifying things, the first approach is used by artists of a "conceptual" nature, who view the machine as a theatre for a story that can also be subsequently told in ways which are more suited to exhibition space, using traditional media, while the second approach is used by artists whose works attribute considerable importance to the process-driven or interactive nature of the medium, or its time-based character.

This does not prevent many artists from switching easily between approaches, according to the demands of the work in question: Olia Lialina & Dragan Espenschied chose a touch-screen for *Midnight*, and prints on aluminium for *With Elements of Web 2.0*; Casey Reas at times opts to print his "processes", and John F. Simon always teams the fluid vitality of software with drawings.

[4] More information at <http://metamorfosis.risco.pt/>

My Last New Media Art Exhibition

"Forget the new, drop the media, enjoy art."
– Régine Debatty

When I began working on *Holy Fire*, I contacted Brody Condon, an artist I very much wished to feature in the exhibition. Not just because his recent work – which uses the graphic engines of videogames to create bizarrely syncretic animated altarpieces – would have shed new light on the title of the show, but also because his brief career is emblematic of many of the topics we have explored here: his well-defined poetics – that of a child of the 90s dealing with the big themes (death, violence and religion) by means of daily videogaming – are combined with a style that is able to pass, with a keen awareness of the internal needs of the work, from sculpture to direct intervention on the digital medium. This led to a lively debate, during the course of which Condon said:

"Every time you describe these artists by material, you are hurting, and not helping them [...] It's about ideas, not material. I don't give a shit about new media, it's just the material I understand intuitively from my youth. I've never been to one of these famous 'new media art festivals' you speak of. Many of these people listed have been participating in art fairs regularly, and are already doing fine in traditional art collections. What's new here? [...] It's time to step up the game. New media needs a PR campaign in the traditional arts demographic for sure, it's very marginalized, but is this it?"

I personally see Condon's refusal as a positive sign: proof that out there exists an avantgarde body of artists who have already surpassed the mediation-oriented perspective of *Holy Fire* – artists that have already moved on. For me his words have been a guide and a warning throughout work on the exhibition.

Like Inke Arns and Jakob Lillemose^[5], I believe that the days of "specialized"

exhibitions are over. Like Condon, I believe that every time I describe these artists by material, I'm hurting, and not helping them.

I can see that daily, and this is why I have decided that this will be my last time, albeit in a rather unusual way. *Holy Fire* sets out to be the swansong for New Media Art exhibitions. Its main flaw – the lack of cohesion between the works – is in fact its statement, one of the reasons for its existence. I want the audience, the audience of one of the main contemporary art fairs, ArtBrussels, to realize that there is no connection between the work of Casey Reas and that of Gazira Babeli, but that they are both outstanding works. And I want *Holy Fire* to be a push for change: so that the next time members of the public see a work by Casey Reas, it will be in an exhibition of late 20th century abstract art, alongside Sol LeWitt and Peter Halley (I think I only really got the work of Casey Reas when I saw one of his "processes" projected onto a big plasterboard wall beside one of Sol LeWitt's *Wall Drawings*^[6]); and that the next time they see a Gazira Babeli it will be in a show exploring the human body and identity, alongside Cindy Sherman and Matthew Barney. I want to kill off my own specialization and move on to the next stage.

Naturally this is a personal stance, even though the group interview that follows shows that it is common to more people than I would ever have imagined. It is evident that there exists a generation of artists and curators who see the separation between the two worlds as a gap to be bridged. There are various ways and forms of accomplishing this. Brody Condon, and many other artists, have chosen to stand directly on the other side,

[5] Inke Arns & Jacob Lillemose, "It's contemporary art, stupid'. Curating computer based art out of the ghetto", August 2005. First Published in: Anke Buxmann, Frie Debraetere (eds), *Argos Festival*, argoseditons, Brussels 2005, pp. 136 - 145.

[6] In the exhibition *Feedback. Art Responsive to Instructions, Input or its Environment*, March 30 – June 30, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, Spain. Curated by Christiane Paul, Jemima Rellie, Charlie Gere.

not acknowledging the existence of another world that might appreciate their work. Arns and Lillemose, in the essay quoted, feel that the world of “computer-based art” should open up to “non computer-based” art, highlighting its dynamic nature, its contact with other cultures – to forge a dialogue which could not be more productive. They came up with the challenge of staging an exhibition of “computer-based art” without computers. These are all signs of a process of evolution, a process that *Holy Fire* desires to be a part of.

Conclusions

“I hate to shatter your lovely mythos there, but if art can come out of a camera, it’s got no problem crawling out of a support tank... I have the holy fire now. That’s a silly name for it, I guess, but it’s as real as dirt, so why should I care what you call it?”^[7]

The holy fire we have borrowed from Bruce Sterling is, first and foremost, the holy fire of art, which without hyperbole we recognize in all the artists presented here. Their “novelty” lies not in their medium – as Sterling’s collector Helene comments to the artist Mia/Maya, “any fool gets cheap novelty from a new medium.” – but in “a different subjectivity”, namely the ability to talk about our present as few others are able to. In their acknowledgement of something that many others leave by the wayside, these artists really possess something special, something which they all have in common, and which is capable of breathing new life into the art world: the liquid, processual nature of software in the works of Reas and Mealey, Zanni and Boredomresearch; the exploration of identity, as hybrid, multiplied and fragmented, evolved or involved in the constant interferences between the

biological and digital dimensions, in the works of Babeli, the Mattes, UBERMORGEN.COM and Stern; addressing a new conception of space and time, the dialogue between real landscape and information landscapes, between natural and artificial in the works of Staehle and Napier, Chatonsky and Bruno, Leandre, Lab[au] and Simon; tackling the media, in terms of culture, aesthetics and past and present conventions in the works of Arcangel and Jodi, Olia Lialina and Dragan Espenschied, Cosic, Slocum, Alexei Shulgın and Aristarkh Chernyshev; dealing with life and its evolution in Hope and Chevalier; and language, narration and its innovative potential in Sebti, Levin and Sandison.

But the holy fire of the title is also a reference and a tribute to the passion that drives all the people variously involved in this process of mediation between two so distant worlds: persevering gallery owners who present art which others have declared to be unsaleable and out of the market; persevering collectors who gather the fruits of an art which others have declared to be uncollectable; and the curators, critics, artists... *Holy Fire* is the result of a concerted effort, and the resulting chorus of voices, not necessarily in unison, is what the exhibition, and this book, pays homage to.

[7] Bruce Sterling, *Holy Fire*, 1996. P. 338 of the Spectra, Bantam Mass Market Edition, 1997.

"Just What is it That Makes New Media Art so Different, so Appealing?"

[DOMENICO QUARANTA_YVES BERNARD]

One of the main aims of *Holy Fire* is to take a snapshot of a situation – the present situation – in which an art practice that arose from the intersections of art and technological developments in the Sixties developed into a self-built, parallel art system, and had a second, wonderful youth in the last half of the Nineties. Always described as process oriented, open, immaterial, and therefore un-collectable and un-preservable – this art practice is now reaching its adult age, that means, among other things: finding its own segregation intolerable, thinking about itself as "just art", looking at its own nexus to our techno-environment as a strength (not deafness), and, last but not least, entering the contemporary art world and market. This is why we look at *Holy Fire* as the result of a "choral" effort, and this is why we decided to work on a "choral" catalogue.

This is also why we decided to ask people (curators, artists, gallerists and collectors) a little, silly question (inspired by the title of a seminal pop collage, *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?*, by Richard Hamilton), but a question that gives rise to a series of others; some dumb, some serious (ie. Are new media art and contemporary art two different things? Is new media art the art of our time? Is it the art of the future or an art without a future? New media art collecting: what does it signify to you? Is it a conflict? A dream? A problem? A solution? Nonsense?).

But, most importantly, we wanted some interesting answers. Most people replied and some gave us permission to use excerpts from texts that we find inspiring. Here they are, just as we got them: some short, others long; some witty, others serious; some enthusiastic, others polemical.

Enjoy them all!

[DIFFERENT?]

RÉGINE DEBATTY

Blogger, founder and editor of We-make-money-not-art.com, art critic and curator

[Questions such as: “Are new media art and contemporary art two different things? Is new media art the art of our time? Is it the art of the future or an art without a future?” never fail to exasperate me. It has something to do with the “new media” label which fits the genre like a straitjacket and sends it to a ghetto without even a flicker of compassion. Forget the new, drop the media, enjoy art.]

CHRISTIANE PAUL

Adjunct Curator of New Media Arts at the Whitney Museum of American Art and Director of Intelligent Agent, New York

[If one ignores the art-historical references of this question, the claim that new media art is “different” from other art forms could have the disadvantage of separating it from “the rest of art” and neglecting its histories. New media art is rooted in, or connected to, many other art forms throughout the 20th century; from the combinatory experiments of Dada to kinetic art and the participatory, instruction-based works of Fluxus and Conceptualism. At the same time, the computational, variable, networked and interactive “character” of new media art certainly makes it different from painting or drawing. What attracts me to new media art is its inherent connectivity, its possibilities for simulation, and its shift from an object to a (networked) process or system. All of these qualities have become important aspects of the social and culture fabric of many societies around the globe and have shaped the world we live in. While contemporary art in general certainly reflects on these conditions, new media art is unique in that simulation, connectivity, networks are characteristics of its medium and its “natural habitat.” It is an art form that “lives” the technological conditions of our time and its multiple effects, asking where and what art is today...]

EVA & FRANCO MATTES aka 0100101110101101.ORG

Artists

[In the beginning I thought Net Art was something distant from reality, almost immaterial, a way to be someone else, to live different lives at the same time, and that's why I loved it. Then, paradoxically enough, it turned out to be more real than the real. In trying to avoid “traditional art”, and reality, the so-called “Net Artists” found out the hard way how immaterial and mediated reality actually is.]

MARK TRIBE

Artist and curator. He is the founder of Rhizome.org and author (with Reena Jana) of *New media art* (Taschen, Köln 2006)

[The remarkably memorable and appealing title of Richard Hamilton's iconic 1956 collage holds a key not only to Hamilton's work, but to most British and American Pop art.

By adopting an ironic attitude towards popular culture, Pop artists opened up a field of artistic possibility between critical engagement and celebratory homage. It is precisely this field of possibility – a zone of exploration and experimentation – that Pop shares in common with New Media art. Unlike New Media art's other art-historical precedents (Dada, Situationism, Conceptual art, Fluxus, Video), Pop was quickly embraced by collectors and dealers, perhaps due less to its decorator-friendly palette than to its intimate connection with consumer culture. New Media art, by contrast, has been largely sidelined by the art market. However, New Media art's lack of commercial success may be coming to an end, as curators continue to recognize its significance and gallerists work with artists to devise ways to make it palatable to collectors. I define New Media art as art that makes use of emerging media technologies and addresses their significance. Contemporary art is simply art that was made in the past few years. Recent New Media art would thus count as contemporary art, but most contemporary art would not count as New Media. That said, as more artists work with new media and as new media permeates contemporary culture, it is becoming increasingly difficult to differentiate contemporary New Media art from the rest of contemporary art. About New Media art collecting: I see no reason not to collect New Media art. In fact, there is a tremendous opportunity for a visionary collector to catalyze the market by building a strong collection.]

CHARLES SANDISON

Artist

[I consider myself to be at the 'rear-guard' rather than up front with the avant-garde in 'media art'. I guess I score points by saying this, but this is not my intention. Every medium that is labelled - 'something art' is heading for a 1000 hurts. At the very worst it can lead to an art ghetto, where artists, whose only common link is that they are faced with the same criticism. Their isolation is re-enforced when they are forced to create a universal defence. The fact that their defence is based on a misunderstood appreciation of an emergent medium inevitably leads 'full-circle' resulting in greater suspicion and rejection. (2002)]

[SEXY]

BRUCE STERLING

Cyberpunk writer, design guru and curator. One of his novels (*Holy Fire*, 1996) inspired this exhibition's title.

[I always knew that "New Media Art" was keenly problematical, since it's the stern fate of anything dubbed "new" to turn – not just "old" – but dated, dusty, obsolete and corny... Yet I always admired new media artists, and the ornery, uncategorizable high-tech art-world freaks I thought were quite interesting two decades ago are still, seriously, pretty interesting artists. If anything, they're even more troublesome in the current dispensation than they were way back then.]

YUK COSIC

Artist

[Oh no! That's too serious to be fruitful. For me the sexiness was exactly in that lack of clean convention about what's the field and what's the object. And specially about who is who. So at the early moments of invention when the field was level by default and everybody involved (in net.art) was clueless, a very powerful thing happened - people started trusting their own very honest gut feelings about art. This lasted for a brief time but agreements we instinctively achieved in that (heroic) period (of net.art) are still an irremovable bedrock of optimism in human beings to me. And that's pretty much what it boils down to: an excuse to still tolerate this barbaric species we belong to.]

VICENTE MATALLANA

Executive Director, LaAgencia, Madrid

[I want to be like Elvis. Elvis has always fascinated me. It's incredible how he always seems to be over and above everything and everybody, no matter what anybody thinks. I love those concerts in Las Vegas where he even forgot the words, and the songs, where he told the public to enjoy themselves, they're in Las Vegas and the chorus girls are fantastic. Elvis is always above everything; obviously Elvis is still alive, and has been kidnapped by aliens. If you were an alien and had to kidnap someone, wouldn't you kidnap Elvis? *Libres Para Siempre* (www.libresparasiempre.com) gave me two important tips. One: to dedicate myself to this new media art business, and two: that I should be like Elvis. And I have followed the two tips to the letter. I ended up producing their projects, I learned a lot and since then I have dedicated myself to this; my life is a disaster. In the comparisons between new media art and fine arts something neurotic arises, a need to be accepted by the father figure, leading us to Freudian positions and the question whether in truth the complex comes from a messianic problem, from the absence of a messiah to guide, reveal and validate the work done.

Maybe we need a Duchamp or a Picasso who bequeaths us a revealing truth, a guide-father-messiah. But I remember, that when starting all this, the common goal was to get away from all that, from established structures and revealing truths, from all that, we wanted a little more and, more than anything else, somewhere where we could be as free as Elvis.

The question "Just What Is It that Makes New Media Art So Different, So Appealing?" brings with it an obvious comparison, and this comparison is in itself, in its reiterative, neurotic.

Our interest in LaAgencia is to generate knowledge. The rest is tactics and strategy to achieve it, when not a mere backdrop. We believe that it is ridiculous to think of the world without thinking of our relationship with technology and the machine, now part of our Ego or our Superego.

Besides, in this field of work we are having a really good time. A technical question; we are not sure whether LaAgencia is an art company working exclusively with technology or a technological company working exclusively from the paradigm of art. But I want to be like Elvis, and I don't care about the rest.]

FABIO PARIS

Gallery owner and publisher

[New Media Art is to the digital revolution as Impressionism is to the industrial revolution. A new era is coming, and this is just the beginning!]

PATRICK LICHTY

Artist, editor, curator, writer, musician, and engineer. He is Editor-in-Chief for *Intelligent Agent* magazine.

[It's simple – New media has the capacity to be what you want it to be, when you want it, where you want it, on whatever platform you wish. That's sexy. It's different. It's appealing! But on the other hand, it follows a direct lineage from Richard Hamilton's seminal collage, *Just What Is It that Makes Today's Homes So Different, So Appealing?* and his connections to the Dadas, especially Duchamp. What has changed is scale? Dada came from the atrocity of WWI, Hamilton from WWII Post-Holocaust/Atomic anxiety, and New Media from microatrocity/atrocity du jour (Darfur, Kosovo, Iraq I&II, 9/11, Rwanda). In regards to production, Dada came from the mass/readymade object, Hamilton & Pop from the mass consumer market, and New Media from mass microproduction (Chris Anderson's Long Tail) and techno-nostalgia. Dada used media for notoriety, Hamilton and Warhol lived in mass celebrity through mass media, and we live in the time of microcelebrity, where everyone will have fifteen fans, fifteen seconds of mass appeal, and fifteen hundred hits on your blog. But on the other hand, New Media's lineage from Hamilton, and so from Dada and Pop, has to do with technology as well. Hamilton was part of the Independent Group, which played a large part in cybernetics discourse in art through the ICA London. Hamilton also was a friend of Duchamp, and also was a mentor of Roy Ascott, who would become a telematic New Media pioneer in the UK. Dada used the new media technologies to devalue the art object by using print and collage, Hamilton presaged the coming of cyber-art, and New Media is centered in McLuhan's cybernetic Global Village. It's a very direct correlation, actually – New Media is a direct outgrowth of our horror of, and fascination with, technology and its expression in art. It's shiny. It's fast. Now, it's even (potentially) cheap, or makes the monumental almost affordable. It creates snack culture of endless seas of content at 99 cents or less. It's very Pop, with niche cultures, and with your very own action figure (of YOU!). Although the contemporary milieu is a continuous blast of discontinuous media, the new art glitters and withes like a silicon chimera. It's different. It's appealing. Take a handful. Don't worry, we'll make more. Lots more. Buy more. Like gold dust, a grain at a time.]

[SUPER-CONTEMPORARY]

ÜBERMORGEN.COM

Artists

[By playing and working with actual influences within the given medium, there are no transformation or translation losses by using the semantic codes and syntax. The mix of technology, informational society, contemporary culture, drugs and digital urban lifestyle create new patterns of understanding and acceptance by vibrating within the same frequency and by increased speed of communication. New Media Art is super contemporary art within super contemporary media, digitally transformed and hidden within a classical media output (painting, sculpture, etc.).

Media Art and New Media Art differ in 2 aspects: the application of new technology and the fact that superficial media power is reaching enormous levels and hitting very high frequency in our new media time zone and dimension. People want to know everything, everywhere, and within milliseconds. The means to reach this very goal are fresh - sometimes even modernistic – most of the time the material outcome is less challenging than the formal result. New Media Art pieces appeal to the user not just by content and surface - a piece will extend its content nodes into various directions so the users from different fields of interest and located in ever-changing time dimensions can dock onto the core of the piece and suck bits of data (partiality). The primary appeal of New Media Art is the speculation about potentiality. Within evolution concrete objects are formed, artistic material as part of the digital evolution without being part of the general evolution, therefore it is sclerotic.

Only the framework of evolution in the sense of deployment but contradicted with the new instant creation triggers critical mass. Here we can observe and exploit near religious experiences, monetary greed and fatal forms of attraction.]

WOLF LIESER

Director of the Digital Art Museum [DAM] and of the [DAM] Gallery in Berlin

[The quality of the artwork and the inherent possibilities! This may sound very general, but from my observation I can see, that in the recent years Digital Art has reached a level of quality, that makes it equally as strong as other media. The times of experimenting or testing and just building interfaces are over. This is not enough anymore. An artwork made with digital media has to be measured by the same standards as any other art form. But there is a major advantage in Digital Art compared to more traditional media. The digital language is the most common medium of our times. And it is expanding every day globally. The computer as a tool is “natural” for the up-growing generation, accordingly is any art form derived from that. The digital data, as fluent and easily exchangeable as they are, bring about possibilities never thought of before. I can view a software piece created on the computer 5 minutes later on my screen in Berlin, the file is just transferred through the internet. But this could be on a mobile phone or a large LED Screen or in the Metro. The possibilities are endless and they make digital art the most democratic medium. The market will adjust to it. This is just the beginning.]

PAUL SLOCUM

Artist and Director of the And/or Gallery, Dallas

[I just think that it makes sense for the art to reflect what's going on in the world, and it's undeniable that technology is changing our lives rapidly. Technology sometimes seems like it puts us in a precarious position. Whether it will collapse or tend towards some crazy sci-fi concept, like a technological singularity, is still to be seen. A lot of my work speaks about obsolescence, the futility of maintaining any permanence in technology.]

[MARKET]

OLIA LIALINA & DRAGAN ESPENSCHIED

Artists



MICHELE THURSZ

Independent curator and consultant, NYC

[Though it seems the efforts of the new media circuit are not a part of the art market, they are an essential vehicle for the dealer and artist. Without these programs many monumental works would not have been produced or exhibited. These communities enable important new media works to be presented in international exhibitions that expose the works to collectors and a broader public.

This exposure is another type of currency that is invaluable to all parties concerned.

Packaging is very important especially for complex works where the technical aspects can be daunting even for the savvy collector. This package includes hardware, licenses, and a proof of authenticity.

But more importantly, the package is the framework for conversation about the artwork – its relevance and relationship to traditional mediums, and highlights the virtuosity in relationship to the medium.

The key is not in making an object for the traditional market but illuminating the significance of the art work to the current market. This has been proven in the successful placement of seminal new media works in major collections: hacked video games; edited screen selections; generative movies; screen captures; 3d printing; blogs and browser-based cinema. These are not derivative objects. These are the objects of the contemporary New Media artist.]

ARISTARKH CHERNYSHEY, ROMAN MINAEV, ALEXEI SHULGIN

Artists

[Electroboutique: Media Art 2.0

Today, when any critical artistic statement is drained of its power within the rigid frameworks of the unilateral capitalist world, a critical artist can no longer create while contemptuously looking down at commercial art and design that is governed exclusively by market laws.

At the same time as it becomes smarter and more refined, capitalism intrudes into most revolutionary, autonomous, and secluded areas of human activity. This is not to suggest that avant-garde art creation always stood in opposition to capitalism. The modernists, taking part in the evolution of design, worked in factories developing furniture and fabrics in order to bring art to

the masses. Parallel to the evolution of Dada, the ready-made, and later, pop art, the theory and philosophy of art and culture contemplated the balance between the poles of capitalism and art, unique and mass-produced objects, high and low culture, professional and amateur, practical and dysfunctional. As the newest weapon of capitalism, information technologies dictate new social and cultural contexts and within these, uncover new challenges. Our answer to the dilemma: Media Art 2.0

Media Art 2.0 goes beyond the limits of new media art

New media art today consists overwhelmingly of one-of-a-kind works presented by the authors themselves at festivals and specialized exhibitions. As a rule, such pieces are high-maintenance and complex in configuration – and thus are destined to remain in a media art ghetto. We propose all-in-one plug-and-play solutions. Media Art 2.0 presents art objects as technological products that are ready to be consumed here and now by anyone.

Media Art 2.0 is market-friendly art

We produce a limited number of copies (like Ferrari) and sell them at affordable prices (like Sony). This is possible because we develop our own reliable electronic devices and thus do not depend on overly complex multi-functional digital systems. Each piece has a unique edition number and the authentic signatures of its authors. We also offer limited lifetime warranties for our products.

Media Art 2.0 goes beyond the know-how of IT corporations

These corporations are not capable of transcending the pragmatism of their products. While attempting to enrich their products with artistic qualities, corporate designers follow the path of banal adornment – decoration with gold, Swarovski crystals, and diamonds – which raises the price and renders the products “exclusive”. Such an approach does not make a mobile phone or an MP3 player a work of art. Limited lifetime of electronics contradicts the apparently “eternal” value of the decorative materials.

Media Art 2.0 is the answer to the stagnation of the art market

It proposes a solution when the art market acquiesces to the demands of traditional art forms and is incapable of digesting truly contemporary artistic ideas. Our products harmoniously combine actual art, up-to-date techno-culture, design, and media art. We return to the roots of the avant-garde and occupy our own niche in the system of capitalist production and consumption.

We address advanced consumers who are not satisfied by mass products – whether cool design gadgets or the endlessly reproduced traditional art forms.

Media Art 2.0 is the avant-garde of today

We return to art the things that design borrowed from art at the beginning of the 20th century: the search for new form and content; the artistic experiment as play; and the joy of everyday life. We live in a world of visual interfaces. Televisions, print advertisements, politics, shop-windows, show-business, internet services and bank systems are primarily interfaces whose task is to shape the process of information transfer and the translation of ideas. Working with visual interfaces, we make them visible and tangible. We uncover the structures of today’s world. This approach fills our products with a critical charge. In answering the challenges of today, we flush clean the media channels and establish new standards. By infiltrating public spaces and private homes, we bring art and alternative aesthetics into people’s everyday lives.]

[CURATING]

INKE ARNS AND JACOB LILLEMOSE

Inke Arns is Artistic Director of Hartware MedienKunstVerein, Dortmund.

Jacob Lillemose, critic and curator, is member of the Danish Artnode foundation

[The time of special interest shows is over and it is time for computer based art to get out of the ghetto. No doubt that a certain amount of secluded nurturing (promoting and production) served computer based art – from net art to software art – well in the beginning but now it is ready to step onto the scene of contemporary art. For us, as mediators, it is not only a question of discussing computer-based art through the non-computer based art but also of anticipating the reverse discussion. Computer based art allows a number of new interesting and relevant perspectives on conceptual art, activism, Fluxus, etc., historical as well as theoretical; perspectives that should be explored.]

[...both within the computer based art world and the non-computer based art forces are working against an integration of the two worlds that actually both would benefit from. We believe that a negotiation or mediation is needed and any kind of curatorial formalism or orthodoxy is to be avoided.]

[It is our hope that in the future we will see exhibitions, in which works of computer based art and non-computer based art are placed next to each other. That computer based art and non-computer based art co-exist on the same level – the level of contemporary art – should not be the primary point but the (pre)condition of such exhibitions.]

Excerpts from: Inke Arns & Jacob Lillemose, “‘It’s contemporary art, stupid! Curating computer based art out of the ghetto”, August 2005. First Published in: Anke Buxmann, Frie Depraetere (eds), *Argos Festival*, argos editions, Brussels 2005, pp. 136 - 145.

STEVE DIETZ

Former New Media Curator at the Walker Art Center in Minneapolis, Minnesota.

Artistic Director at ZERO1 +, 2nd Biennial 01SJ

[The distinctive features of new media art do challenge many of the conventional notions about art, but many respected – and collected – non-new media artists have used these same strategies in their work. I have no doubt that eventually new media art will be as much a part of institutions’ collections as photography, video, and installation art have become. In the meantime, however, there is a crisis at hand. We are in danger of losing 30 years of new media art history. It is important to learn now how to collect new media art, if there is to be any hope of preserving its recent past]

[Collecting new media art is first and foremost a curatorial issue. The medium poses challenges to traditional notions of collecting but little more than much contemporary art. Proven ability to preserve and conserve new media art remains at the theoretical level, but this will be a moot question for a vast swathe of contemporary artistic – at least for museums – unless they take the first step and begin to collect, critically and assiduously.]

Excerpts from: Steve Dietz, “Collecting New Media Art: Just Like Anything Else, Only Different”, in Bruce Altshuler (ed.), *Collecting the New*, Princeton University Press, Princeton and Oxford, 2005.

[VISCERAL]

JOAN LEANDRE

Artist

[Are new media art and contemporary art two different things? At this point, after a long century of emergencies, and further more after seeing the possibility of reversing the symbol of progress, how one could answer such a question without a big laugh? But in terms of communication both are referred, in our opinion, to the territory of Zombie Corps. Both are following the rules of desperation. We are open for business as long as we have good stuff to sell. If we don't have good stuff for sale we shutdown the shop. Good stuff for sale is always welcome in a world full of trash. We also like to share, trade and steal from motherfuckers. It's a complex multilayered attitude, it requires great calm but strong breathing at high altitudes. The higher you go the more blurred your mind is.]

[A LARGER POOL]

MAGDALENA SAWON, TAMAS BANOVICH

Co-directors of Postmasters Gallery, New York

[From White Box to Black Box to Wired Box and BACK

Galleries follow Art. We began our involvement with new media in 1996 with what was, then, a radical little show "Can You Digit?". We watched a majority of our mature audiences run away in horror. The young people, on the other hand, were lining up around the block. We have always sought art that is reflective of our time: idea driven, forward looking work that could not have been done before.

While this, of course, is not dependent on the medium – it seemed that new media artists were the infusion of fresh blood, exploring new forms of creative expression tied to current technologies.

But different and appealing as such? We're gonna say no. Postmasters is proud to be a media neutral gallery – neither privileging nor discriminating against any expressive language. Painting, photography and video were once new and in good hands they are greatly relevant. New media art is a terrific expansion of available tools and the cultural playing field – an addition, not a replacement. Our goal is to actually strip the "New Media Artists" of the New Media part and deliver them to a larger pool where they are known simply as Artists. We think that would be just fine. And by the way, we hope in our old age to still be curious enough to fiercely go after the Next Big One... and try to un-qualify that one too.]

KAREN A. VERSCHOOREN

HyperStudio Project Manager at Massachusetts Institute of Technology, Boston. Lives in Brussels

[Though the new media art community, in all its aspects, goes beyond the institutional walls of the contemporary art museum and world, investigating their relation seems necessary if we wish to prospect new media art's future as a widely accepted contemporary art form. [...] This vote for recognition of new media art as a contemporary art form, and its integration in the contemporary art world and its institutions is of course not an integration without conditions, nor must it entail the death of the involvement of alternative venues that have allowed new media art to grow.

The trade-offs faced by past art forms upon inclusion in the museum and the rhetoric of the museum as a mausoleum, might not be as permanent as museum critics wish to believe. If we believe in the ability of the institution to respond to the challenges new art forms place upon its practices and customs, starting with the incorporation of some components of networked culture (decentralization of authority, strong and committed relations to a network of supportive institutions, etc), the inclusion of new media art might present the art world with true change.]

TEXTES FRANÇAIS

Holy Fire: une étape dans un processus continu

[YVES_BERNARD]

En 2006, durant l'exposition *Art+Game* dont j'avais assuré le commissariat, une chose nouvelle s'est produite: un collectionneur d'art nous a rendu visite! Je découvrais que les Arts des Nouveaux Médias pouvait attirer des collectionneurs, et que, comme d'habitude, les collectionneurs belges étaient parmi les plus innovants et explorateurs, faisant preuve à la fois de passion et de sens critique, voyageant de par le monde pour rencontrer artistes et galeries spécialisées.

Cette histoire m'a rappelé un veill ami galeriste que je voyais milieu des années 90. A côté de son commerce d'art bâti sur quelques valeurs sûres du 20^{ème} siècle, il était alors passionné de CD-Rom d'art, ces travaux interactifs d'artistes que moi-même je collectionnais. Ces premières éditions d'art électronique étaient comme des livres rares, objets tangibles support de la révolution du logiciel. Le CD-Rom est devenu un média mort, mon ami et moi nous sommes perdus de vue, mais après avoir repris contact récemment, je découvre qu'il collectionne les travaux d'artistes contemporains majeurs des Nouveaux Médias. Quelque chose était clairement entrain de se passer entre les Arts des Nouveaux Médias, les collectionneurs et le marché de l'art.

Depuis plus de 10 ans, je suis en partie dans ce milieu spécialisé des Arts des Nouveaux Médias et fréquente les habituels festivals des arts électroniques où je retrouve cette petite communauté internationale grandissante d'artistes, activistes, développeurs. En parallèle depuis que je travaille avec des ordinateurs début des années 80, la plupart de mes réseaux personnels et professionnels étaient et restent toujours liés au monde de l'art contemporain - artistes ou collègues

(curateurs, directeurs d'institutions,...) - mais jamais je ne les ai rencontrés dans ces rassemblements du monde numérique. Depuis des années, j'y entends des débats et conférences sans fin sur le fossé entre les mondes de l'art contemporain et des arts des nouveaux médias. À la Transmediale de Berlin en 2007, lors d'un de ceux-ci, Olia Lialina se distingua (en tout cas à mes yeux) par son approche résolument pragmatique: adaptions nos travaux pour les galeries d'art, les outils et la technologie sont là pour les rendre acceptables par le milieu de l'art contemporain^[1]. Mais en 2008, à la même Transmediale, lors de la présentation de MediaArts2.0 par Alexei Shulgin, on retomba dans la même discussion stérile sur qu'est-ce qui est art et qu'est-ce qui ne l'est pas... Si l'on veut un vrai débat sur les relations entre ces deux mondes, il faut le faire dans le contexte de l'art contemporain, ne plus attendre sa reconnaissance mais aller vers lui.

L'idée de *Holy Fire* a germé l'été passé quand cherchant quelqu'un avec une bonne connaissance de la scène artistique sur Second Life pour m'aider sur le projet *The Gate*, j'ai rencontré Domenico Quaranta.

La collaboration s'est révélée excellente et nous avons présenté *The Gate* à l'exposition inaugurale des nouveaux locaux d'iMAL fin 2007. Domenico et galeriste Fabio Paris avait un projet intéressant: construire une alliance de galeries qui soutiennent les artistes des nouveaux médias avec l'idée d'organiser un événement dans le cadre d'une foire internationale d'art contemporain, lieu idéal pour rencontrer le monde de l'art contemporain et les collectionneurs. Cela correspondait tout à fait à mon analyse, et je fus assez fou pour le proposer à Art Brussels...

[1] <http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Olia+Lialina>

Une exposition d'oeuvres collectionnables

Holy Fire est probablement une des premières expositions à montrer uniquement des œuvres nouveaux médias collectionnables existant sur le marché de l'art. Certaines proviennent de collections privées, d'autres de galeries mais toutes ont une vie potentielle ou entamée sur le marché de l'art. C'est plutôt nouveau pour ces arts des nouveaux médias, et ce caractère collectionnable recouvre plusieurs aspects: l'œuvre n'est plus difficile à entretenir et à installer. Elle séduit un amateur d'art au point de le décider à l'acquérir, comme une peinture ou une photographie, pour l'installer chez lui, dans son bureau ou encore dans son institution. L'œuvre a une valeur économique, elle est authentifiée et peut être vendue à quelqu'un d'autre.

Dispositifs d'Art

Les solutions sont nombreuses pour parvenir à produire de l'art collectionnable après 50 ans d'une pratique artistique basée sur des processus immatériels, du traitement informatique, des événements éphémères tels que de nombreux projets du Net Art, et en plus soutenus par des logiciels et matériels voués à l'obsolescence. Bien sûr nous sommes dans l'Age du Digital et les progrès technologiques aident énormément: informatique omniprésente et bon marché, réseau rapide, technologies d'affichages.

Et nous savons que ce n'est qu'un début. Pour rendre leur production séduisante pour le monde de l'art, les artistes ont utilisé trois approches principales: le produit dérivé, l'objet technologique tout

en un, et l'approche 'open source'. L'approche 'Produit dérivé' est typique des artistes du Net (ex. Mattes) qui produisent à partir de leurs performances en ligne ou de leurs projets en réseau, des objets sur supports traditionnels tels que impressions digitales, vidéos et sculptures. L'approche 'objet tout en un' (ex. Shulgın, Boredomresearch) cache les problématiques des technologies informatiques en proposant un objet composé de son électronique spécialisée, si possible robuste et durable, sans besoin de maintenance. L'approche 'open source' (ex. Reas) est l'opposé: le logiciel est l'œuvre et il est donné avec son code source sans aucune référence à un quelconque matériel. Le code et l'universalité de son langage de programmation est une garantie de la réalisation de l'œuvre sur toute plateforme informatique existante ou future. Entre ces trois approches, on voit beaucoup de variantes et digressions. Ainsi des artistes du Net proposent des travaux sous formes d'objets tout en un avec leur électronique (ex. Zanni, Bruno). Toute une génération de jeunes artistes (ex. Arcangel, Slocum) recyclent des vieilles consoles de jeux et ordinateurs 8bits pour explorer les esthétiques des basses résolutions sons et images, modifiant ces vieux objets technologiques (presque de collection) devenus partie intégrante de notre culture contemporaine.

Une nouvelle économie pour une plus grande autonomie

Le marché de l'art est une source de nouveaux revenus pour les artistes des nouveaux médias. Jusqu'à présent, ils dépendent principalement – quand elles existent – de subventions d'institutions publiques ou de gouvernements, avec

toutes les contraintes politiques que cela peut impliquer. Diversifier les sources est nécessaire, et un marché participe à une nouvelle économie basée sur la relation directe entre les consommateurs d'art et les artistes, confirmant leur rôle social et leur soutien par le public qui de plus en plus est demandeur d'autres choses que les gadgets technologiques proposés par l'industrie.

Art de l'Age Digital

Holy Fire propose au travers de 27 artistes une grande diversité d'approches et de pratiques. Beaucoup sont en connexion directe avec l'art contemporain du 20^{ème} siècle Citons les liens directs de Casey Reas avec l'artiste conceptuel Sol LeWitt ou l'héritage minimaliste dans le travail de Simon.

Les artistes de *Holy Fire* dressent un portrait de notre temps, de notre monde technologique de réseaux, médias, culture d'Internet et de jeux vidéo dans lequel nous vivons avec de nouvelles attentes, mythes, croyances, désirs, angoisses et aliénations. Les artistes de *Holy Fire* interprètent et traitent ce monde contemporain: voyez les portraits du web par Olia Lialina ou ceux de ces étranges créatures de Second Life par Eva et Franco Mattes, faites l'expérience du syndrome de la vie digitale d'Übermorgen, de la destruction de l'image et de la représentation chez Mark Napier, ou des artefacts issus de l'exécution sans fin de codes – biologiques ou informatiques – de Shane Hope, ou ces 'business' graphiques standardisés d'Antoine Schmitt monitorant froidement quelque forme de vie. Tous ces artistes parlent de notre temps avec les outils, médias et techniques de notre temps.

Art des Nouveaux Médias, Art Contemporain, Avant-garde et Recherche

L'art contemporain, comme toutes les autres activités humaines, est entrain d'intégrer notre monde technologique. Et les spécificités des technologies numériques et des arts des nouveaux médias – l'interactivité, le processus, la simulation, le réseau, la computation et l'espace informationnel – vont créer des objets radicalement nouveaux mais vont aussi profondément, insidieusement et véritablement modifier les pratiques artistiques traditionnelles. *Holy Fire* donne quelques exemples. On regardera les photographies de Staelhe issues d'une captation en réseau dans l'espace et le temps, ou la peinture conceptuelle continue de Reas, ou encore les sculptures 3d stéréolithographiques de Chatonsky. Pour les objets d'un nouveau type, il suffit de considérer toutes les œuvres interactives utilisant le geste ou l'image du visiteur, ou les travaux basés sur des vies artificielles (Chevalier, Boredomresearch), ou ceux exploitant réseau, algorithmique et médias (Bruno), ou encore ces travaux remettant en question la consistance de l'objet artistique par rapport à un art "dans un état permanent de flux, d'évolution, toujours en changement, jamais objet final" (Napier).

Les arts des nouveaux médias, comme nous les connaissons aujourd'hui, se fondront dans l'art contemporain. Mais une avant-garde d'artistes, activistes, chercheurs sera toujours sur le front pour questionner et anticiper l'évolution constante des technologies et les nouveaux langages qu'elles permettent. Nos civilisations sont face à un changement majeur de paradigme.

L'universalité de la représentation numérique associée à une informatique omniprésente et des réseaux capables de générer, traiter, transmettre, partager n'importe quelles données, informations, connaissances ou représentations symboliques, crée un énorme changement culturel et intellectuel. Pour la première fois, les machines peuvent générer et manipuler n'importe quelle information symbolique, nous avons une infrastructure technique pervasive capable d'augmenter la pensée humaine, mettant en avant l'intelligence collective, la mise en puissance intellectuelle et d'actions des individus et des petits groupes. Après la révolution industrielle où les machines produisaient des objets, nous avons aujourd'hui des machines capable de produire et traiter de l'information et de la connaissance. Et le cœur de l'acte créatif est maintenant la conception des moteurs logiciels qui nous permettent d'explorer les nouveaux horizons d'objets symboliques digitaux qu'ils peuvent générer, transformer et transmettre. L'art contemporain a rejeté la Tekne, mais plus que jamais la technologie est un élément essentiel pour les artistes et les chercheurs. Plus que jamais, Arts & Sciences sont liés, l'artiste et le scientifique participant activement à la définition et l'évolution des technologies et de leurs outils technologiques. C'est la seule solution pour garantir une liberté d'actions et d'expérimentations. Les artistes de l'avant-garde, les développeurs de logiciel, les scientifiques et chercheurs explorent des modèles et formalisations de la pensée, ils développent les outils et expertises pilotant les plateformes digitales supports de la production, du partage et du traitement de nos artefacts culturels, de nos comportements sociaux et de nos représentations symboliques.

Bien loin des conventions de la culture officielle et de l'art contemporain reconnu, de comportements aveugles et contrôlés générés par les technologies de consommation de masse ou les logiciels commerciaux, des expérimentations doivent avoir lieu, des outils doivent être développés et des questions doivent être posées sur tous les aspects de cette révolution: politiques aussi bien qu'esthétiques et scientifiques.

L'exposition *Holy Fire* présente les travaux issus de plus de 15 années d'avant-garde artistique (des nouveaux médias), arrivant sur le marché de l'art. Une exposition à faire aujourd'hui, une action parallèle à ce flux continu et caché d'activités expérimentales, critiques et de recherches entreprises par des artistes, des activistes, curateurs, chercheurs et des organisations, centres ou laboratoires d'art et de recherche.

HOLY FIRE ou: ma dernière exposition d'Art des Nouveaux Médias

[DOMENICO_QUARANTA]

Holy Fire est une exposition qui semblera étrange au profane, peu importe la religion qu'il professe. Étrange en effet pour le visiteur d'une foire d'art que de se retrouver en un lieu inhabituel, un "Centre pour les Cultures Digitales et la Technologie", pour une exposition de travaux sans autre dénominateur commun que l'appartenance invoquée à un "Âge Digital".

Étrange aussi, pour un membre de la communauté de ces Arts des Nouveaux Médias venant à iMAL, que cette exposition d'objets dont certains sont "numériques" mais dont beaucoup sont indéniablement "traditionnels", et de plus présentant si peu de points communs. Pour ces deux visiteurs, *Holy Fire* pourrait sembler être "une exposition sans concept". Bien vu.

Holy Fire a démarré comme un défi: organiser une exposition d'Art des Nouveaux Médias proposant des œuvres présentes sur le marché de l'art. Le but de cet essai est d'explorer comment une opération courante dans le monde de l'art devient réellement une stratégie culturelle (un "concept") dans ce contexte.

Une exposition sans concept?

Il était une fois les années 60. Années extraordinaires qui ont posé les fondements d'une bonne partie de l'art d'aujourd'hui. Époque où les artistes – libres des restrictions du formalisme – ont commencé à travailler avec tout ce qui leur tombait sous la main: documents d'archives, matériaux organiques, photographies, dispositifs visuels et premiers ordinateurs. Ils ont défini de nouvelles formes d'art et souvent se sont enfermés dans de nouveaux formalismes. Video Art, Computer Art... les artistes ont

travaillé avec les caractéristiques spécifiques de leur médium, tout en l'interrogeant.

On pourrait appeler cela "la malédiction de Greenberg": ainsi les nouveaux médias, principaux résultats de cet élargissement des modèles artistiques qui devint possible le jour où quelqu'un décida de violer la "planitude" de Greenberg, subirent eux-mêmes une période de formalisme féroce. Mais c'est une autre histoire.

L'Art Vidéo a suivi le chemin que nous lui connaissons tous: après une brève incubation durant laquelle elle était considérée comme "les vacances de l'art" ("Video is Vacation of Art", Shigeko Kubota), la vidéo est devenue un médium à part entière et a été utilisée par des artistes ne se considérant pas comme artistes vidéo; même ceux qui pour la première fois ont utilisé le titre de Curateur en Art Vidéo ont commencé à se demander si l'appellation "Art Vidéo" avait un autre sens au delà de la simple classification du matériau. Aujourd'hui cette appellation est utilisée avec nostalgie, alors que la vidéo est omniprésente.

Pour les médias numériques, c'est une autre histoire. Le Computer Art, après des débuts prometteurs, avec une exposition comme *Computer-Generated Pictures* en 1965 à la galerie Howard Wise à New York, puis *Cybernetic Serendipity* en 1968 à l'ICA de Londres – fut remisé dans les laboratoires d'où il était sorti. Le médium était encore trop complexe à mettre en œuvre et inaccessible pour des artistes sans qualifications techniques. Dès lors, les artistes numériques se sont réfugiés dans des positions privilégiées en contact étroit avec des techniciens, des scientifiques et des ingénieurs.

La décision de s'engager dans un art catégorisé devint une stratégie de survie, avec des artistes regroupés en communautés de pairs pour continuer d'expérimenter dans des conditions qui ne réduisent pas à une simplification à outrance. Les sociétés et les institutions commencèrent à proposer l'accès à des laboratoires et à attribuer des prix. Les premiers festivals et conférences internationaux virent le jour: *Siggraph*, *Ars Electronica*, etc... Même lorsque les médias numériques parvinrent à intégrer les rendez-vous traditionnels de l'art (comme la *Documenta 6*, ou la Biennale de Venise de 1986), ceux qui étaient impliqués n'y virent qu'une rencontre exceptionnelle, un one-shot, bien éloigné d'un rendez-vous en confiance avec l'art contemporain.

Le monde des arts des nouveaux médias s'est ainsi développé et affermi, et quand, au milieu des années 90 – grâce à l'arrivée du Web et à la rapide démocratisation de l'informatique – le médium est finalement devenu accessible à tous, ce monde artistique parallèle était plus fort et plus solide que jamais.

Dans ce contexte, le phénomène du net.art eut un formidable rôle historique, bien qu'il ne soit peut-être jamais arrivé à pleine maturité. Il a apporté au monde des "Nouveaux Médias" – jusqu'alors dominé par les mots "interactif", "multimédia" et "virtuel" – une culture critique, le regard ironique d'un mouvement d'avant-garde, un activisme politique, un jeu conceptuel et un sain rejet de l'empoisonnement au pixel (version "nouveaux médias" de l'empoisonnement à la téribenthine de Duchamp).

Le net.art est parvenu à introduire les médias numériques dans la sphère de l'art contemporain et à jeter les bases d'un

dialogue. Si je n'ai jamais considéré les Nouveaux Médias comme un mouvement d'avant-garde, je suis par contre convaincu que le net.art l'était. Et ce n'est pas un hasard si les grands musées – de Guggenheim à SFMoma – commencèrent à courtiser le

net.art comme jamais auparavant; ou que la rencontre avec les Nouveaux Médias de la "vieille école" tenait plus souvent de la collision frontale, comme en 1999 avec le *Net.art Browser* créé par Jeffrey Shaw pour *Net_condition*.

En d'autres termes, le net.art est parvenu à jeter un pont dans ce grand clivage culturel entre ce que Lev Manovich a appelé dans un essai de 1996 le "Duchamp-land" et le "Turing-land" [1]. Cependant, tout cet emballément autour d'Internet comme nouvelle base de l'art et l'esprit proclamé "anti-establishment" (et anti-marché) des débuts du net.art l'a mené à considérer avec ironie ces avances du monde de l'art, voire avec un dédain non dissimulé.

Quant au monde de l'Art des Nouveaux Médias, il se porte sans aucun doute mieux qu'avant. Et c'est une bonne chose! Les médias numériques n'ont rien perdu de leur potentiel de prise de risque, des œuvres révolutionnaires continuent d'être produites, et ne peuvent exister que, dans ces "confins de l'art" – terme emprunté au livre de Blais et Ippolito [2].

Voilà pourquoi c'est une bonne chose pour l'expérimentation qu'une sorte de "no-man's land" continue d'exister, habité par des spécialistes, étranger au marché et à la logique de produit, stimulant la production et le débat sur une forme d'art qui ne peut pas ou ne veut pas se conformer à ces règles:

un écosystème dans lequel la recherche numérique peut se développer, libre de toutes restrictions. Mais je proteste,

[1] Lev Manovich, "The Death of Computer Art", 1996 [revised 2001].
Consultable sur: <http://www.thenetnet.com/schmeb/schmeb12.html>

[2] Joline Blais, Jon Ippolito, *At the Edge of Art*, Thames & Hudson, London – New York 2006.

comme beaucoup d'artistes, critiques et curateurs avant moi, contre le fait que les transferts d'un monde à l'autre soient toujours si rares et si difficiles à réaliser; que les publics des deux sphères soient encore si différents, alors que l'art lui-même est souvent culturellement très semblable; que ceux qui écrivent sur l'art contemporain ne connaissent rien à l'art des Nouveaux Médias, alors que ceux qui écrivent au sujet de l'art des Nouveaux Médias ne le font presque jamais dans un journal d'art contemporain; et qu'un artiste avec des années d'expérience, ayant participé à cinq *Transmediale* et à quatre éditions d'Ars Electronica, mais sans la moindre exposition individuelle dans une galerie privée soit considéré comme nouvel arrivant.

Et je proteste qu'on parle d'Art des Nouveaux Médias, lorsqu'on pourrait simplement parler d'art. Car voilà ce qu'il en est: ces quinze dernières années, l'Art des Nouveaux Médias a perdu sa particularité d'être "nouveau". Même lorsqu'une œuvre est fortement technique et autoréférentielle, la popularité du médium rend ses exploits techniques appréciables pour le profane. Malheureusement – ou heureusement – l'ordinateur est presque devenu un appareil électroménager. On n'est peut-être pas encore capable d'identifier le composant chauffant, mais on sait qu'il faut le protéger du calcaire. Il va de soi qu'un médium aussi répandu a la faculté d'influencer notre présent et de conditionner notre futur; un présent et un futur que peu d'artistes savent décoder avec autant de lucidité que les artistes des Nouveaux Médias. Comme Inke Arns l'écrivait récemment: "le caractère spécifique des arts des médias comme post-médium n'est pas, aujourd'hui, le 'média', mais sa forme

spécifique de *contemporanéité...*"^[3] Elle poursuit, intentionnellement provocatrice: "Il n'existe, dans aucun autre secteur de l'art contemporain, un lien aussi intense – sur un plan concret et conceptuel – avec la constitution de plus en plus médiatique de notre monde."^[3]

Le concept d'*Holy Fire* commence à s'éclaircir. *Holy Fire* tente de combler le vide entre ces deux mondes, arguant qu'il n'existe aucune différence fondamentale entre leurs langages respectifs. Mieux encore, *Holy Fire* veut prouver qu'un lien existe déjà, grâce aux nombreux artistes, critiques, curateurs, et professionnels divers qui travaillent à cheval entre ces deux mondes.

Par cette exposition, nous voulons montrer au monde de l'art contemporain qu'il se passe quantité de choses intéressantes "de l'autre côté": des œuvres qui parlent de nous, des machines avec lesquelles nous vivons; du média, de son rôle politique et son impact social; de notre rapport avec le monde, l'espace, le temps et la nature; de la fragmentation du moi et de sa traduction en flots d'informations. En ce qui concerne le monde de l'Art des Nouveaux Médias, *Holy Fire* veut mettre à l'épreuve certains préjugés bien établis, comme son mépris du rôle du marché de l'art et son hypothèse réitérée que l'art des Nouveaux Médias est "immatériel", "disséminé", "collaboratif", et "ouvert": perçu alors comme difficile à conserver et donc non-conservable; difficile à collectionner et donc non-collectionnable; difficile à vendre et donc non-vendable. Difficile à conserver? Que dire de la *Dernière Cène* de Leonardo? Difficile à collectionner? Christo! Immatériel? *Air de Paris* de Duchamp. Collaboratif? Les boîtes de Fluxus. Des pratiques qui ont toutes trouvé une position propre et

[3] Inke Arns, "And it exists after all. On the contemporaneity of the medial arts", 2008, non publié. Avec l'aimable autorisation de l'auteur.

solide dans l'histoire d'art. Quant au marché, ses défauts sont communément connus. Perverse sous plus d'un aspect, la dynamique de transformation de l'art en marchandises, et des marchandises en fétiche a détruit des centaines d'artistes après les avoir célébrés. Mais socialement et culturellement parlant, on est un peu impuissant: tout ce qui a été reconnu comme art ces cent dernières années a dû passer par là. Qui plus est, le marché, quand il fonctionne correctement, joue un rôle décisif, comme tampon entre la liberté d'expérimentation des artistes et l'historicisation des œuvres. D'un côté il y a une entière liberté, de l'autre, une série de pré-requis (matériels, économiques et culturels) indispensables pour qu'un travail subsiste dans le temps. Le résultat de cette collision est appelé "œuvre d'art". Le marché n'est pas la seule entité qui peut jouer ce rôle, loin de là. Il serait souhaitable que les critiques, conservateurs et musées s'intéressent également à d'autres contextes. C'est déjà arrivé parfois, mais hélas sans grands résultats. Au plus fort de la *Nouvelle Économie*, les musées américains ont consacré beaucoup d'attention à l'art des médias: expositions, collections et débats annoncés à grands renforts de battages médiatiques. Sans vouloir minimiser l'importance de cette phase, ses répercussions négatives sont aujourd'hui manifestes. De nos jours, les initiatives organisées par les musées traditionnels dans le champ des médias numériques sont presque toujours perçues comme de petite envergure, et présentées comme secondaires. Mais là où le Guggenheim, le MoMA et le Walker Art Center ont échoué, un petit musée portugais, le MEIAC à Badajoz a relevé le défi avec succès.

En 2005, grâce au travail du commissaire António Cerveira Pinto, le musée a acheté les œuvres de 26 artistes des Nouveaux Médias, y compris plusieurs œuvres du Net. La clé de ce succès a été de faire appel à des œuvres, et non à des projets. Cette démarche a remis en cause le formalisme, et a confirmé que l'Art des Nouveaux Médias ne devait pas nécessairement être "immatériel", "éphémère", ou non-conservable. Et même quand il l'est, c'est le rôle des musées de s'en charger^[4].

Je suis convaincu que la très brève mention des cinquante années d'Art des Nouveaux Médias dans *L'art depuis 1900*, publié par Foster-Krauss-Bois-Buchloh, n'est pas un simple oubli (ou alors quel oubli!), pas plus que ça n'en prouverait l'insignifiance.

À mon avis c'est avant tout une question de stratégie adoptée par le champ de l'Art des Nouveaux Médias. Cette stratégie doit être révisée; notre belle ville s'est transformée en ghetto, il est donc temps d'abattre les murs.

C'est pourquoi des œuvres comme *Art Appliances* de John F. Simon – ordinateurs et écrans transformés en sculptures – sont si importantes, au même titre que les installations d'Eddo Stern et l'*Altarboy* de Carlo Zanni: ils rendent possibles ce que nous, critiques d'art, déclarions être impossibles. Lorsque, en 2002, Eva et Franco Mattes ont commencé à discuter avec Fabio Paris, ils avaient déjà deux Biennales à leur actif, ainsi qu'une série d'opérations de grande envergure. Pourtant l'entièreté de leur œuvre repose sur un serveur en réseau et la partition d'un disque dur. La formule qu'ils ont choisie – la traduction, en des formats dits "traditionnels" (impressions, vidéos, sculptures), de performances artistiques

[4] Plus d'informations sur <http://metamorfosis.risco.pt/>

qui utilisent le net comme support logistique et médium de choix – a été adoptée presqu'en parallèle par d'autres artistes, comme le duo UBERMORGEN.COM. Aujourd'hui, c'est l'une des méthodes les plus communes employée pour adapter à un espace d'exposition des œuvres conçues et créées sur un écran d'ordinateur. L'autre approche, également bien représentée dans cette exposition, n'essaye pas d'abandonner la machine ou de surpasser le logiciel, mais plutôt de l'intégrer dans la composition sous des formes connues pour être hautement stables et favorablement accueillies par les collectionneurs.

Sans être réducteur, la première approche est plutôt employée par les artistes à caractère "conceptuel", qui considèrent la machine comme le théâtre d'une histoire qui peut, plus tard, être racontée d'une façon qui convient mieux à l'espace d'exposition, en utilisant des médias traditionnels.

La seconde approche est employée par les artistes dont les œuvres dépendent considérablement des spécificités du médium, en termes d'interactivité ou de processus, ou du caractère temporel de l'œuvre.

Tout cela n'empêche pas un certain nombre d'artistes de passer d'une approche à l'autre, selon les contraintes du travail: Olia Lialina & Dragan Espenschied utilisent un écran tactile pour *Midnight* mais aussi des impressions sur aluminium pour *With Elements of Web 2.0*; Casey Reas choisit parfois d'imprimer ses *Processes*, et John F. Simon mêle toujours des dessins à la vitalité fluide du logiciel.

Ma dernière nouvelle exposition d'Art des Nouveaux Médias

"Oubliez le 'nouveau', laissez tomber le 'média', appréciez l'art."

– RÉGINE DEBATTY

Quand j'ai commencé à travailler sur *Holy Fire*, j'ai contacté Brody Condon, un artiste que j'avais très envie de présenter dans l'exposition. Pas uniquement parce que son travail récent – qui utilisent des moteurs graphiques de jeux vidéo pour créer des retables animés étrangement syncrétiques – aurait apporté une lumière nouvelle sur le titre de l'exposition, mais également parce que sa brève carrière est emblématique de plusieurs des sujets que nous avons explorés ici. Sa poétique bien définie – celle d'un enfant des années 90 qui traite de grands thèmes (mort, violence et religion) au travers du jeu vidéo – est associée à un style capable, avec une vive conscience des besoins internes de l'œuvre, de passer de la sculpture à l'intervention directe sur le medium numérique. Tout ça nous a mené à un débat assez animé pendant lequel Condon dit ceci:

"chaque fois que tu désignes ces artistes par le matériau, tu leur causes du tort, tu ne les aides pas [...] C'est une question d'idées, pas de matériau.
Je m'en fous des nouveaux médias, c'est juste un matériau que je comprends bien, intuitivement, depuis ma jeunesse. Je ne suis jamais allé à un de ces célèbres 'festivals des arts des nouveaux des médias' dont tu parles. Plusieurs de leurs artistes participent déjà régulièrement aux foires d'art, et ont déjà leur place dans les collections d'art traditionnel. Alors qu'est-ce qui est neuf, ici? [...] Il faut y mettre un coup. Les nouveaux médias ont besoin d'une campagne de relations publiques au sein de la population des arts traditionnels, c'est certain. Ils sont très marginalisés, mais est-ce vraiment le noeud du problème?".

Personnellement, je vois dans les refus de Condon un signe positif: c'est la preuve qu'il existe des artistes d'avant-garde qui on déjà dépassé la perspective de

médiation d'*Holy Fire*, des artistes qui sont déjà passés à la suite. Ses mots ont été pour moi, tout au long de mon travail sur cette exposition, autant un guide qu'une mise en garde.

Comme Inke Arns et Jakob Lillemose^[5], je crois que les jours des expositions "spécialisées" sont comptés. Comme Condon, je pense que chaque fois que je désigne ces artistes par le matériau, je leur cause du tort, et ça ne les aide pas. Je m'en rends régulièrement compte, et c'est pourquoi j'ai décidé que ce sera ma dernière exposition, mais d'une façon particulière.

Holy Fire sera comme un chant du cygne des expositions d'art des nouveaux médias.

Son point faible principal – le manque de cohésion entre les travaux – est en fait le message de l'exposition, une des raisons de son existence. Je veux que le public – celui d'une des plus importantes foires d'art contemporain, Art Brussels – réalise que le seul lien entre le travail de Casey Reas et de Gazira Babeli est que ces deux œuvres sont remarquables. Et je veux qu'*Holy Fire* amorce un changement. Que la prochaine fois qu'une œuvre de Casey Reas sera proposée au public, ce soit dans une exposition sur l'art abstrait de la fin du 20^{ème} siècle, aux côtés de Sol LeWitt et Peter Halley (je pense n'avoir vraiment saisi le travail de Casey Reas que ce jour où j'ai vu un de ses "processes" projeté sur un mur en plâtre, à côté d'un des *Wall Drawings* de Sol LeWitt^[6]).

De la même façon, la prochaine fois qu'on verra Gazira Babeli, ce sera dans une exposition sur le corps humain et l'identité avec Cindy Sherman et Matthew Barney. Je veux détruire ma propre spécialisation et passer à l'étape suivante.

Ce n'est, naturellement, qu'une opinion personnelle, bien que l'interview de

groupe qui suit m'a montré qu'il s'agissait en fait d'une opinion bien plus partagée que je ne le croyais. Il existe, clairement, une génération d'artistes et de curateurs qui voient dans cette séparation entre les deux mondes un écart à combler. Il y a différentes solutions pour y parvenir. Brody Condon, comme plusieurs artistes, s'est en quelque sorte positionné de "l'autre côté", et ne reconnaît pas l'existence d'un autre monde qui pourrait apprécier son travail. Arns et Lillemose, dans l'essai cité, estiment que le monde de "l'art par ordinateur" devrait s'ouvrir à "l'art sans ordinateur", souligner sa nature dynamique, son contact avec d'autres cultures, pour forger un dialogue qui ne peut être que productif. Ils vont jusqu'à lancer le défi de mettre en scène une exposition d'art "par ordinateur" sans ordinateurs. Ce sont là les signes d'un processus d'évolution, processus auquel *Holy Fire* veut prendre part.

Conclusions

"Je ne voudrais pas faire voler en éclat vos charmants mythes, mais si l'art peut sortir d'un appareil photo, il pourrait tout aussi bien sortir d'un bassin de secours... Maintenant, j'ai le feu sacré. C'est un nom idiot, j'imagine, mais c'est du concret, du solide, alors peu m'importe la façon dont vous l'appellez."^[7]

Le feu sacré que nous avons emprunté à Bruce Sterling est, avant tout, le feu sacré de l'art que, sans hyperbole, nous reconnaissons dans chaque artiste présenté ici. Leur "nouveauté" ne provient pas du médium – comme le dit Hélène, un des personnages du roman, à l'artiste Mia/Maya "n'importe quel idiot peut faire de la nouveauté bon marché à partir d'un nouveau médium" – mais d'une "subjectivité différente", soit la capacité de parler de notre présent comme peu

[5] Inke Arns & Jacob Lillemose, "It's contemporary art, stupid". Curating computer based art out of the ghetto", August 2005. 1ère publication dans:: Anke Buxmann, Frie Depraetere (eds), *Argos Festival*, argoseditions, Brussels 2005, pp. 136 - 145.

[6] In the exhibition *Feedback. Art Responsive to Instructions, Input or its Environment*, March 30 – June 30, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, Spain. Programmée par Christiane Paul, Jemima Rellie, Charlie Gere.

en sont capables. Dans la reconnaissance de ce que beaucoup d'autres préfèrent ignorer, ces artistes ont quelque chose de particulier, quelque chose qu'ils ont tous en commun, et qui a le potentiel d'apporter un souffle nouveau au monde de l'art: la nature "processuelle" et liquide du logiciel chez Reas, Mealey, Zanni et Boredomresearch; l'exploration de l'identité: hybride, multipliée et fragmentée, évoluée ou complexe, dans ses interférences constantes avec les dimensions biologiques et numériques, comme dans le travail de Babeli, les Mattes, Übermorgen.com et Stern; le questionnement d'une nouvelle conception de l'espace et du temps: le dialogue entre paysage réel et paysage informationnel, entre la nature et l'artificiel dans l'œuvre de Staehle et Napier, Chatonsky et Bruno, Leandre, LAb[au] et Simon; l'interpellation du média, en terme de culture, d'esthétique et de convention passées et présentes, comme chez Arcangel, Jodi, Olia Lialina et Dragan Espenschied, Slocum, Alexei Shulgin et Aristarkh Chernyshev; le discours sur la vie et son évolution chez Hope et Chevalier; sur le langage, la narration et son potentiel d'innovation chez Sebti, Levin et Sandison.

Mais le feu sacré du titre est aussi une référence et un hommage à la passion qui anime les personnes impliquées, à divers niveaux, dans ce processus de médiation entre ces mondes si distants: les galeristes persévérandts qui présentent un art pourtant déclaré invendable et en dehors du marché; les collectionneurs tout aussi persévérandts qui rassemblent les fruits d'un art pourtant déclaré non collectionnable; ainsi que les curateurs, critiques et

artistes... *Holy Fire* est le fruit d'un travail commun, et c'est au cœur de voix qui en résulte – pas forcément à l'unisson – que cette exposition et le présent ouvrage veulent rendre hommage.

[7] Bruce Sterling, *Holy Fire*, 1996. Spectra - Bantam Mass Market Edition, 1997, p. 338.

“Qu'est-ce qui rend les arts des nouveaux médias si différents, si séduisants?” (*)

[DOMENICO QUARANTA_YVES BERNARD]

Un des objectifs de l'exposition *Holy Fire* est de dresser un état de la situation des Arts des Nouveaux Médias, une pratique artistique née dans les années 60 à l'intersection de l'art et des technologies de l'information et de la communication et qui s'est construite de manière autonome en un système d'art parallèle pour ensuite connaître une seconde jeunesse fin des années 90. Les Arts des Nouveaux Médias sont souvent décrits comme tournés vers le processus, ouverts, immatériels, et de ce fait ne sont pas considérés comme collectionnables et conservables. Ce champ artistique, arrivé aujourd'hui à l'âge adulte, supporte de plus en plus mal son isolement, sa mise à l'écart. Il se considère tout simplement comme de l'art dont les liens particuliers avec notre environnement technologique sont un atout plutôt qu'une faiblesse, plus particulièrement à l'heure où il entre dans le monde et le marché de l'art contemporain.

L'exposition *Holy Fire* est le fruit d'un travail de collaboration: c'est pourquoi nous avons voulu concevoir ce catalogue lui aussi comme un ensemble de contributions, en demandant à différentes personnalités (commissaires, artistes, galeristes, collectionneurs) de répondre à la question du titre (reprenant le titre du fameux collage de Richard Hamilton *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?*, 1956), à priori un peu simpliste, mais capable de soulever d'autres problématiques tantôt légères ou sérieuses telles que: les arts des nouveaux médias sont-ils à distinguer de l'art contemporain? Sont-ils l'art de notre temps? Sont-ils l'art du futur ou un art sans futur? Que signifie collectionner de telles œuvres? Est-ce un rêve, un problème, une solution, un non-sens? La plupart des personnes contactées ont répondu, soit sous forme d'une contribution originale, soit en nous donnant la permission de publier des extraits de leurs textes.

Voici ces réponses, telles que nous les avons reçues, courtes ou longues, certaines pleines d'esprit, d'autres sérieuses, enthousiastes ou polémiques. Bonne lecture!

(*) “Just what it is that makes new media art so different, so appealing”, question reprenant le titre du fameux collage de Richard Hamilton “Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?” (1956).

[DIFFERENT?]

RÉGINE DEBATTY

Blogueuse, fondatrice et rédactrice de We-make-money-not-art.com, critique d'art et curatrice.

[Des questions telles que “L’art des nouveaux médias et l’art contemporain sont-ils différents? L’art des nouveaux médias est-il de notre temps? Est-ce l’art du futur ou un art sans futur?” ne manquent jamais de m’exaspérer. C’est du même ordre que ce label ‘nouveaux médias’ qui enferme dans une camisole et renvoie à un ghetto sans la moindre compassion. Oublions le ‘nouveau’, laissons tomber le ‘média’, et apprécions l’art.]

CHRISTIANE PAUL

Curatrice adjointe en Arts des Nouveaux Médias au Whitney Museum of American Art, et Directrice d’Intelligent Agent à New York

[Si l’on ignore les références artistiques et historiques de la question, l'affirmation que l'art des nouveaux médias est différent d'autres formes d'art pourrait avoir le désavantage de le séparer du reste de l'art et de négliger son histoire. L'art des nouveaux médias est enraciné et connecté à de nombreux mouvements artistiques du 20ème siècle, des expériences combinatoires de Dada à l'art cinétique et aux travaux participatifs, pilotés par des instructions de Fluxus et de l'art conceptuel. En même temps, la nature computationnelle, variable, interactive et en réseau de l'art des nouveaux médias en marque la différence avec la peinture et le dessin. Cet art m'attire par sa connectivité intrinsèque, ses possibilités de simulation, et sa tendance à se distancier de l'objet pour devenir processus ou système (en réseau). Toutes ces caractéristiques sont devenues des fondements du tissu social et culturel de nombreuses sociétés actuelles et façonnent notre quotidien. Si l'art contemporain en général traite de ces conditions, l'art des nouveaux médias est unique parce que ces notions de simulation, de connectivité et de réseau sont intrinsèques à ce médium et à son “habitat naturel”. C'est une forme d'art qui vit les conditions technologiques de notre temps et ses conséquences multiples, en posant des questions comme “Où est l'art aujourd'hui ?” ou “Qu'est-ce que l'art aujourd'hui ?”]

EVA & FRANCO MATTES aka 0100101110101101.ORG

Artistes

[Au début, je pensais que le Net Art avait quelque chose d’irréel, presque d’immatériel, la possibilité d’être quelqu’un d’autre, de vivre différentes vies en même temps, et c’est ce que j’aimais. Mais, paradoxalement, il s’est révélé être plus réel que le réel. En tentant d’éviter les arts traditionnels, les artistes du Net ont douloureusement pris conscience que la réalité est elle-même immatérielle et médiatisée au plus haut point.]

MARK TRIBE

Artiste et curateur. Fondateur de Rhizome.org, et auteur (avec Reena Jana) de *New media art* (Taschen, Köln, 2006)

[L'inoubliable et séduisant titre du collage emblématique de Richard Hamilton est une clef non seulement de l'œuvre d'Hamilton mais aussi de celles de la plupart des artistes du Pop'Art américain et britannique. En adoptant une attitude ironique vis-à-vis de la culture populaire, les artistes Pop ont ouvert un champ de possibilités artistiques, entre engagement critique et hommage célébratoire.

C'est précisément ce champ – une zone d'exploration et d'expérimentation – que le Pop'Art partage avec l'art des nouveaux médias. Contrairement aux autres mouvements (Dada, Situationnisme, art conceptuel, Fluxus, art vidéo) qui ont précédé les nouveaux médias dans l'histoire de l'art, le Pop'Art a très vite été reconnu par les collectionneurs et les marchands, probablement moins pour ses qualités décoratives que pour ses liens profonds avec la culture de la société de consommation. Au contraire, l'art des nouveaux médias a largement été boudé par le marché de l'art. Ce manque de succès commercial prendra peut-être fin grâce aux commissaires qui travaillent à faire reconnaître son importance et aux galeristes qui, avec les artistes, cherchent des solutions pour le rendre attrayant aux collectionneurs. Je définis l'art des nouveaux médias comme l'art qui utilise les technologies médiatiques émergentes et questionne leur sens. L'art contemporain se définit comme l'art créé ces dernières années. L'art des nouveaux médias récent est donc de l'art contemporain, mais la plupart des œuvres d'art contemporaines ne sont pas nouveaux médias. Ceci-dit, comme de plus en plus d'artistes travaillent avec les nouveaux médias et que ces nouveaux médias imprègnent la culture contemporaine, il devient de plus en plus difficile de différencier l'art des nouveaux médias contemporain de l'art contemporain. Au sujet de la collection de l'art nouveau média: je ne vois aucune raison de ne pas le faire. En réalité, pour un collectionneur visionnaire, il y a là une opportunité incroyable de catalyser le marché en construisant une collection forte.]

CHARLES SANDISON

Artiste

[En matière d'art des nouveaux médias, je me considère d'arrière-garde plutôt qu'au front de l'avant-garde. J'imagine marquer des points en disant cela, mais ce n'est pas mon intention. Chaque médium étiqueté "art xyz" s'expose à bien des soucis. Au pire, il nous mènera à un ghetto d'artistes dont le seul lien est de devoir faire face aux mêmes reproches. Leur isolement se renforce quand ils sont obligés de créer un système de défense universel. Le fait que cette défense soit basée sur l'incompréhension d'un médium émergent crée à nouveau d'autant plus de suspicion et de rejet. (2002)]

[SEXY]

BRUCE STERLING

Ecrivain cyberpunk, guru du design numérique et curateur

[J'ai toujours trouvé que l'expression 'Art des Nouveaux Médias' était profondément problématique. En effet, tout ce qui est appelé "Nouveau" est condamné non seulement à devenir "vieux", mais aussi daté, poussiéreux, obsolète et banal... Pourtant j'ai toujours admiré les artistes des nouveaux médias, cette bande d'artistes inclassables, bizarres, high-tech. Je les trouvais fort intéressants il y a vingt ans, et ils sont toujours des artistes passionnants, encore plus dérangeants aujourd'hui qu'ils ne l'étaient à l'époque.]

VUK COSIC

Artiste

[Oh, non! Tout ça est bien trop sérieux pour être fructueux. Pour moi, le côté 'sexy' provenait justement de cette absence de conventions claires définissant le champ et l'objet. Et surtout qui y est qui.

Ainsi, au tout début, à la naissance du Net Art, alors que tout le monde était un peu en terrain inconnu, il s'est passé quelque chose de formidable : les gens ont commencé à faire confiance à leurs propres sentiments sur l'art, aussi bruts et instinctifs furent-ils. Cette période a été très courte, mais le consensus qui s'est spontanément dégagé à ce moment héroïque (du Net Art) reste pour moi un fondement essentiel de mon optimisme sur l'être humain. Et c'est à peu près tout ce qu'il en reste : une bonne raison de tolérer cette espèce barbare à laquelle nous appartenons.]

VICENTE MATA LLANA

Directeur exécutif, LaAgencia, Madrid

[Elvis m'a toujours fasciné. C'est incroyable à quel point il semble toujours être au-dessus de tout et tout le monde, peu importe ce qu'on pensait de lui. J'aime ces concerts à Las Vegas où il oublie ses propres chansons et leurs paroles, où il invite les gens à simplement s'amuser: c'est Las Vegas et les filles du chœur sont magnifiques. Elvis est au-dessus de tout. Et évidemment, il est toujours vivant, il a juste été kidnappé par des extra-terrestres. Vous auriez fait pareil si vous deviez kidnapper quelqu'un avec votre soucoupe volante, n'est-ce pas? Le projet Libres Para Siempre (Toujours Libre, <http://www.libresparasiempre.com>) m'a enseigné deux choses. La première, c'est que je dois me consacrer entièrement à ce business des arts des nouveaux médias. La seconde, que je dois être comme Elvis. J'ai suivi ces deux enseignements à la lettre et j'ai fini par adhérer à leur projet. J'ai beaucoup appris, et depuis que je m'y suis dévolu, ma vie est un désastre. Chercher à comparer art des nouveaux médias et Beaux Arts révèle quelque chose de névrosé. Il y a un besoin de reconnaissance par la figure du père, nous mettant dans une position freudienne, et la question est de savoir si, en fait, ce complexe serait un problème messianique - l'absence d'un messie pour guider, révéler et valider le travail réalisé. Peut-être avons-nous besoin d'un guide-père-messie, d'un Duchamp ou d'un Picasso nous léguant une vérité éclairante. Pourtant je me souviens qu'au tout début le but était de s'éloigner de tout cela, des structures établies et de toutes leurs vérités. Nous voulions plus que tout créer un espace où nous pouvions être aussi libres qu'Elvis. La question "Qu'est-ce qui rend les arts des nouveaux médias si différents, si séduisants?" suggère une comparaison évidente, et celle-ci est en elle-même névrotique par sa réitération. Notre intérêt, chez LaAgencia, est de produire de la connaissance. Le reste n'est que tactique et stratégie pour y parvenir, quand il ne s'agit pas simplement d'une toile de fond. Nous trouvons ridicule de réfléchir sur le monde sans réfléchir sur notre relation avec la technologie et la machine, partie intégrante de notre Ego ou Superego. Et par ailleurs, on s'amuse beaucoup. Une question technique: nous ne savons pas avec certitude si LaAgencia est une entreprise artistique travaillant exclusivement avec la technologie, ou une entreprise technologique s'intéressant au paradigme de l'art. Mais ça n'a pas d'importance, tout ce que je veux c'est être Elvis.]

FABIO PARIS

Galériste et éditeur

[Les Arts des Nouveaux Médias sont à la révolution numérique ce que l'Impressionnisme était à la révolution industrielle. Une nouvelle ère s'annonce, et ce n'est qu'un début.]

PATRICK LICHTY

Artiste, rédacteur, curateur, écrivain, musicien et ingénieur. Rédacteur en chef pour l'Intelligent Agent Magazine.

[C'est très simple: les Nouveaux Médias ont la capacité d'être ce que vous voulez qu'ils soient, quand

vous le voulez, sur la plateforme que vous désirez. C'est sexy. C'est différent. C'est séduisant! D'un autre côté, ces nouveaux médias sont un héritage direct du séminal collage pop de Richard Hamilton, "Just What Is It that Makes Today's Homes So Different, So Appealing?" et de ses connections avec les dadaïstes, en particulier Duchamp. Ce qui a changé c'est l'échelle. Dada est né des atrocités de la Première guerre mondiale; Hamilton, après la Deuxième Guerre, des angoisses post-atomiques et concentrationnaires, et les Nouveaux Médias de la micro-atrocité, l'atrocité du jour (Darfour, Kosovo, Iraq I & II, 9/11, Rwanda). Par rapport à la production, Dada, c'est l'objet industriel/readymade; Hamilton & le Pop, la société de consommation; les Nouveaux Médias la micro-production de masse ("The Long Tail" de Chris Anderson) et la nostalgie technologique. Dada a utilisé les médias pour accéder à la notoriété; Hamilton et Warhol ont été des célébrités de masse grâce aux médias de masse; nous vivons dans une époque de micro-célébrité, où chacun aura ses quinze fans, ses quinze secondes de séduction des masses, et ses quinze cents visites sur son blog. Mais par ailleurs, l'évolution qui nous mène d'Hamilton aux Nouveaux Médias, comme de Dada au Pop'Art, est aussi liée à la technologie. Hamilton fit partie de l'Independent Group qui joua un grand rôle dans l'introduction du discours cybernétique dans l'art, au travers de l'ICA de Londres. Hamilton était aussi ami de Duchamp et l'un des mentors de Roy Ascott qui fut le pionnier de la télématique en Grande-Bretagne. Dada utilisa les nouvelles technologies de l'impression et du collage pour dévaluer l'objet d'art, Hamilton fut le précurseur de l'émergence du cyber-art, et les Nouveaux Médias sont issus du Village Global de McLuhan. Il y a là une corrélation directe, en fait. Les Nouveaux Médias sont le produit direct de notre horreur et notre fascination pour la technologie et son expression dans l'art. C'est clinquant. C'est rapide. C'est aujourd'hui (potentiellement) bon marché, et ça rend le monumental presque abordable. Ces médias créent une culture "snack", avec un flux continu de contenus au rabais. C'est très Pop, avec des cultures de niche, et vous même, votre propre figure en pleine action (oui la VÔTRE!). Alors que le milieu contemporain est une explosion continue de médias discontinus, le nouvel art brille et scintille comme une chimère en silicone. C'est différent. C'est séduisant. Prenez-en. Ne vous inquiétez pas, nous en fabriquerons plus, beaucoup plus. Achetez-en encore. Comme de la poudre d'or, grain par grain.]

[SUPER-CONTEMPORAIN]

UBERMORGEN.COM

Artistes

[En travaillant et jouant avec des influences réelles à l'intérieur du médium digital, il n'y a aucune perte par transformation ou traduction si l'on utilise ses codes sémantiques et sa syntaxe. Le mélange de technologie, de société de l'information, de culture contemporaine, de drogues et de mode de vie numérique urbain crée de nouvelles formes de compréhension et d'ouverture en s'alignant sur une même fréquence et en augmentant la rapidité des communications. Les arts des nouveaux médias sont des arts super-contemporains au sein de médias super-contemporains, transformés numériquement et cachés sous des formes traditionnelles (peinture, sculpture,...). Les arts médiatiques et les arts nouveaux médias diffèrent par deux aspects: l'usage des nouvelles technologies et le fait que le pouvoir superficiel de ces médias atteint des niveaux gigantesques et touche à un rythme effréné nos dimensions et zones temporelles médiatiques. Les gens veulent tout connaître, partout et tout de suite. Les moyens pour atteindre ce but difficile sont nouveaux, parfois même modernistes, mais la plupart du temps le résultat matériel est bien moins intéressant que l'issue formelle. Les œuvres d'arts nouveaux médias ne

séduisent pas uniquement par le contenu et la surface; l'œuvre étend son réseau dans plusieurs directions, afin que des utilisateurs d'autres horizons, situés dans des dimensions temporelles en constant changement puissent s'y brancher et en absorber les données (du moins partiellement). Le principal attrait des arts des nouveaux médias réside dans les spéculations sur leur potentiel. Au cours de l'évolution, des objets concrets sont formés, du matériel artistique est créé faisant évoluer la culture digitale, mais pas générale: c'est sclérosant. Seul un cadre d'évolution allant vers un déploiement en opposition avec la nouvelle création instantanée déclenchera la masse critique. Pour l'instant, on observe et exploite des expériences quasi-religieuses, une cupidité financière et des formes fatales d'attraction.]

WOLF LIESER

Directeur du Digital Art Museum [DAM] et de la galerie [DAM] de Berlin.

[(Ce qui les rend si différents, si attirants ?) La qualité de l'œuvre et ses possibilités intrinsèques! Ça à l'air très général, mais mes observations m'ont montré que ces dernières années les arts numériques ont atteint un excellent niveau de qualité, à la hauteur des médias traditionnels. L'époque de l'expérimentation, des tests ou de la simple mise en jeu d'interfaces est révolue. Ce n'est plus suffisant. Une œuvre faite avec des médias numériques doit être évaluée avec les mêmes critères que toute autre forme d'art. Mais les arts numériques ont un énorme avantage sur les techniques traditionnelles: le langage numérique est le médium le plus usuel de notre temps. De jour en jour, il se globalise. L'ordinateur est un outil naturel pour les nouvelles générations. Il en est de même pour toute forme d'art qui en dérive. La fluidité et les facilités de partage des informations numériques ouvrent des possibilités auparavant inimaginables. Il m'est possible de voir, sur mon écran à Berlin une œuvre logicielle créée sur ordinateur 5 minutes plus tôt et transférée sur Internet. Sur mon écran, mais aussi sur un téléphone portable, un tout grand écran ou dans le métro. Les possibilités sont infinies et font des arts numériques le médium le plus démocratique. Le marché va s'ajuster. On en est tout juste au commencement.]

PAUL SLOCUM

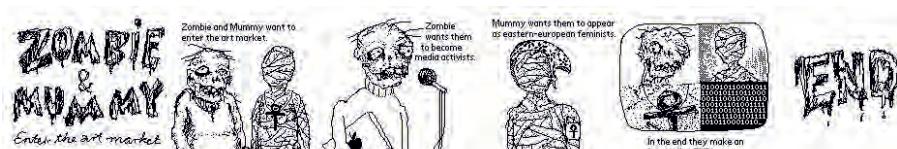
Artiste et Directeur de la galerie And/or à Dallas

[Je pense qu'il est raisonnable que l'art reflète ce qui se passe dans le monde. Or il est indéniable que la technologie change rapidement notre vie. Parfois, la technologie semble nous mettre en position précaire. Est-ce que tout cela va s'écrouler ou tendre vers quelque concept insensé de science-fiction? L'avenir le dira. Une grande partie de mon travail traite de l'obsolescence, de la futilité de maintenir quelque permanence dans la technologie.]

[MARKET]

OLIA LIALINA & DRAGAN ESPENSCHIED

Artistes



MICHELE THURSZ

Consultante et commissaire indépendante, New York

[Bien que les efforts déployés au sein du monde des nouveaux médias ne semblent pas faire partie du marché de l'art, ils sont une force motrice essentielle pour les marchands comme pour les artistes. Sans ces initiatives, en effet, de nombreuses œuvres monumentales n'auraient pu être produites ou exposées. La communauté des arts numériques permet aux travaux "nouveaux médias" d'être présentés dans des expositions internationales, ce qui les rend visibles pour un plus large public, dont les collectionneurs. Cette visibilité est une autre forme de "capital", dont la valeur est inestimable pour toutes les parties concernées. Le packaging est très important, en particulier pour les œuvres complexes, dont l'aspect technique pourrait être intimidant, même pour un collectionneur aguerri. Ce packaging comprend le matériel informatique, les licences de logiciels, et une preuve d'authenticité. Mais surtout, il définit un cadre qui permet de discuter de l'œuvre, de sa pertinence en relation avec les médiums traditionnels, et de souligner sa virtuosité par rapport au médium en présence. L'intérêt n'est pas de créer un objet pour le marché traditionnel, mais de mettre en évidence l'importance de l'œuvre pour le marché actuel. L'apparition d'œuvres nouveaux médias séminales dans les collections importantes nous le prouve: jeux vidéos modifiés, films génératifs, captures d'écrans, impressions 3D, blogs, films pour navigateurs web.

Il ne s'agit pas d'objets dérivés. Ce sont les objets de l'Artiste contemporain des Nouveaux Médias.]

ARISTARKH CHERNYSHEY, ROMAN MINAEV, ALEXEI SHULGIN

Artistes

[**Electroboutique: Media Art 2.0**

Aujourd'hui, alors que tout discours artistique critique est vidé de son pouvoir dans le contexte rigide d'un monde capitaliste unilatéral, l'artiste critique ne peut plus continuer à créer tout en concevant du mépris pour l'art et le design commercial, dirigés exclusivement par les lois du marché.

Ce capitalisme de plus en plus intelligent et raffiné envahit les zones d'activités humaines les plus révolutionnaires, autonomes et retirées. Il ne s'agit pas d'insinuer que la création d'avant-garde a toujours été en opposition avec le capitalisme. Les modernistes ont participé au progrès du design en travaillant avec l'industrie pour développer mobilier et textiles dans le but d'apporter l'art aux masses. En parallèle à l'évolution du mouvement Dada, du ready-made, et plus tard du Pop'Art, les théories et philosophies de l'art et de la culture se sont penchées sur cet équilibre entre art et capitalisme, entre objet unique ou de masse, entre culture savante et populaire, entre amateur et professionnel, entre fonctionnel et dysfonctionnel. La nouvelle arme du capitalisme, les technologies de l'information, dicte de nouveaux contextes sociaux et culturels et y lance de nouveaux défis. Notre réponse: Media Art 2.0.

Media Art 2.0 dépasse les limites des Arts des Nouveaux Médias

Les arts des nouveaux médias actuels proposent principalement des travaux uniques en leur genre que leurs auteurs présentent eux-mêmes dans des expositions ou festivals spécialisés. Ces œuvres sont en général complexes à installer et difficiles à entretenir et de fait restent confinées au ghetto des arts technologiques. Nous proposons des solutions plug-and-play tout-en-un. Media Art 2.0 présente les objets d'art comme des produits technologiques prêts à être consommés ici et maintenant par quiconque.

Media Art 2.0 est un art adapté au marché

Nous produisons des objets en édition limitée (comme Ferrari) et les vendons à des prix abordables (comme Sony). Nous y parvenons grâce à des solutions électroniques robustes que nous avons nous-mêmes développées, et donc indépendantes des technologies informatiques généralistes et excessivement complexes. Chaque œuvre a son numéro d'édition unique et porte les signatures certifiées des ses auteurs. Nous offrons aussi une garantie sur toute la durée de vie de nos produits.

Media Art 2.0 va au-delà du savoir-faire des groupes informatiques

Les groupes électroniques et informatiques sont incapables de dépasser le pragmatisme inhérent à leurs produits. Quand leurs designers tentent d'ajouter des qualités artistiques à leurs objets, ils le font par simple addition ornementale (dorures, cristaux Swarovski ou diamants) qui en augmentent le prix et les rendent 'exclusifs'. Cette approche ne transforme pas en œuvre d'art un lecteur MP3 ou un téléphone portable. La durée de vie limitée des composants électroniques est en contradiction avec l'apparente valeur 'éternelle' du matériau décoratif.

Media Art 2.0 est la réponse à la stagnation du marché

Nous proposons une solution au moment où le marché de l'art répond favorablement aux demandes des formes d'art traditionnelles tout en étant incapable de digérer les concepts véritablement contemporains. Nos produits intègrent harmonieusement art, techno-culture actuelle, design et art médiatique. Nous retournons aux racines de l'avant-garde et occupons notre propre niche au sein du système capitaliste de production et de consommation. Nous nous adressons à des consommateurs avertis, insatisfaits par les produits de consommation de masse – gadgets au design cool ou production répétée à l'infini de formes d'art traditionnelles.

Media Art 2.0 est l'avant-garde actuelle

Nous rendons à l'art les choses que le design lui a empruntées au début du 20ième siècle: la recherche de nouvelles formes et de nouveaux contenus, l'expérimentation artistique comme un jeu, et le plaisir de la vie de tous les jours. Nous vivons dans un monde d'interfaces visuelles. Télévision, affichage publicitaire et politique, étalages commerciaux, show-business, services internet, systèmes bancaires sont avant tout des interfaces dont la fonction est de réaliser les processus de transfert d'information et de traduction d'idées. En travaillant avec des interfaces visuelles, nous les rendons visibles et tangibles et nous révélons les structures du monde actuel. Par cette approche, nos productions sont porteuses de sens critique. En répondant aux défis actuels, nous vidons et nettoyons les canaux médiatiques pour établir de nouveaux standards. En infiltrant les espaces publics et privés, nous introduisons dans la vie de tous les jours de l'art et une esthétique alternative.]

[CURATING]

INKE ARNS AND JACOB LILLEMOSE

Inke Arns est Directrice Artistique au Hartware MedienKunstVerein de Dortmund.

Jacob Lillemose, critique d'art et curateur, est membre de la Danish Artnode Foundation.

[L'époque des expositions spécialisées est terminée et il est temps pour les arts informatiques de sortir du ghetto. S'il a été bénéfique pour les arts numériques – net et software art - d'être couvés pendant un certain temps, il est maintenant temps qu'ils entrent sur la scène des arts contemporains. Pour

nous, médiateurs, la question n'est pas seulement de discuter de ces arts technologiques au travers du prisme des arts traditionnels, mais surtout d'anticiper la discussion inverse. Les arts informatiques proposent de nouveaux points de vue intéressants et pertinents sur l'art conceptuel, l'activisme, Fluxus,... aussi bien théoriquement qu'historiquement. Ce sont des perspectives qui méritent d'être explorées plus en profondeur.

[...] Il existe, autant du côté des arts numériques que des arts traditionnels, des forces qui s'opposent à une intégration de ces deux mondes. Cette intégration serait pourtant bénéfique à chacun. Nous pensons qu'une négociation ou une médiation est nécessaire, et que toute forme de formalisme ou d'orthodoxie curatoriale est à éviter.

Il est à espérer qu'un jour seront organisées des expositions où œuvres d'art numériques et non-numériques seront placées côté à côté. Qu'elles coexistent sur un même niveau – celui de l'art contemporain – n'est pas un but en soi, mais la (pré)condition de telles expositions.]

Extraits de: Inke Arns & Jacob Lillemose, "It's contemporary art, stupid! Curating computer based art out of the ghetto", Août 2005.

Première publication dans: Anke Buxmann, Frie Depraetere (eds), *Argos Festival*, argosditions, Bruxelles, 2005, pp. 136 - 145.

STEVE DIETZ

Directeur artistique de ZER01+ et de la 2ième Biennale 01SJ (San José, Californie).
Précédemment Curateur Nouveaux Médias au Walker Art Center de Minneapolis, Minnesota.

[Les caractéristiques propres aux arts médiatiques remettent en question de nombreuses notions conventionnelles sur l'art, mais beaucoup d'artistes traditionnels – respectés et collectionnés – ont utilisé les mêmes stratégies dans leur pratique. Je n'ai aucun doute que les arts des nouveaux médias feront un jour partie des collections institutionnelles au même titre que la photographie, la vidéo, les installations y sont rentrées. En attendant, une crise est là, le danger est bien réel de perdre 30 ans d'histoire des arts des nouveaux médias. Il est important d'apprendre aujourd'hui comment collectionner ces œuvres, si l'on veut au moins préserver leur histoire récente. Collectionner les arts médiatiques est avant tout un problème curatorial. Le médium questionne les notions traditionnelles de collection mais pas tellement plus que beaucoup d'œuvres contemporaines. Les capacités à conserver et préserver les arts technologiques restent toutes théoriques, mais cette question est discutable pour la grande majorité des institutions contemporaines – en tout cas les musées – à moins qu'elles ne fassent le premier pas: commencer à collectionner, assidûment et avec esprit critique.]

Extraits de: Steve Dietz, "Collecting New Media Art: Just Like Anything Else, Only Different",
in Bruce Altshuler (ed.), *Collecting the New*, Princeton University Press, Princeton et Oxford, 2005.

[VISCERAL]

JOAN LEANDRE

Artiste

[Les arts des nouveaux médias et l'art contemporain sont-ils différents? A ce stade, après un long siècle de catastrophes, après avoir mesuré la possibilité d'un retournement du symbole du progrès, comment répondre à cette question sans éclater de rire? Mais en termes de communication, les deux font partie pour nous du territoire des Zombie Corporations. Tous les deux suivent les règles du désespoir. Nous faisons des affaires tant que nous avons de bonnes choses à vendre.

Nous fermons boutique si on en a plus. Les bonnes choses à vendre sont toujours bienvenues dans un monde plein de merde. Nous aimons aussi échanger avec, vendre ou voler tous ces fils de pute. C'est une attitude complexe et à niveaux multiples. Cela demande un grand calme et une forte respiration à haute altitude. Plus vous êtes haut, plus votre esprit s'embrouille.]

[UN PUBLIC PLUS LARGE]

MAGDALENA SAWON, TAMAS BANOVICH

Co-directeurs de Postmasters Gallery, New York

[De la Boîte Blanche à la Boîte Noire à la Boîte Câblée, puis dans l'autre sens. Les galeries suivent l'art. Nous avons commencé à nous intéresser aux nouveaux médias en 1996 avec ce qui était à l'époque une petite exposition radicale, intitulée "Can you Digit?". Nous avons alors vu la majorité de notre public plus âgé s'enfuir avec horreur. Les jeunes, par contre, faisaient la file. Nous avons toujours recherché un art reflet de notre temps, poussé par les idées, allant de l'avant avec des œuvres qui n'auraient pas été réalisées auparavant. Bien que ça ne dépende naturellement pas uniquement du medium utilisé, il nous semblait que les artistes nouveaux médias incarnaient un nouveau souffle, explorant de nouvelles formes d'expression liées aux technologies actuelles. Est-ce différent et intéressant en tant que tel? D'après nous, non. Postmasters est fier d'être une galerie neutre quant au média: nous ne privilégions ou discriminons aucun langage expressif. Peinture, photographie, vidéo ont tous, un jour, été nouveaux, et entre de bonnes mains, deviennent vraiment pertinents. Les nouveaux médias proposent d'incroyables outils et un vaste champ d'action culturel, mais c'est un ajout, pas un remplacement. Notre but est de débarrasser les "Artistes Nouveaux Médias" de cette étiquette "Nouveaux Médias" pour les proposer simplement comme "Artistes", à un plus grand nombre. C'est ce qu'il faut, ni plus, ni moins. Et nous espérons, à notre âge avancé, être encore assez curieux pour découvrir "the Next Big One", en le débarrassant de toutes étiquettes.]

KAREN A. VERSCHOOREN

Gestionnaire de projet chez HyperStudio, Massachusetts Institute of Technology, Boston. Vit à Bruxelles

[Même si la communauté des arts médiatiques sort largement des cadres institutionnels du monde de l'art contemporain, on ne pourra prospecter le futur de ces arts technologiques comme forme acceptée de l'art contemporain que si l'on étudie les relations entre ces deux mondes. [...] Cette reconnaissance des arts des nouveaux médias et son intégration dans le monde et les institutions d'art contemporain ne sont évidemment pas sans conditions, et elles ne doivent pas entraîner la fin des structures alternatives qui en ont permis son développement. Les compromis qu'ont acceptés les formes d'art anciennes pour leur inclusion dans le musée ainsi que la rhétorique du musée comme mausolée ne sont peut-être pas aussi permanents que les critiques voudraient bien croire. Si nous croyons en la capacité de l'institution à répondre aux défis que posent les arts médiatiques sur les pratiques et traditions muséales, à commencer par l'incorporation de certains composants de la culture du réseau (décentralisation de l'autorité, relations fortes et engagées avec un réseau d'institutions de soutien,...), alors l'intégration des arts des nouveaux médias pourrait permettre de vrais changements dans le monde de l'art.]

ACKNOWLEDGEMENTS REMERCIEMENTS

THE ARTWORKS LENDERS LES PRÉTEURS DES ŒUVRES

Collectors / Collectionneurs

Thierry Tilquin, Brussels (BE)

Claude Debry, Brussels (BE)

Collezione Campiani, Cellatica, Brescia (I)

Collezione Lucio Chiappa, Milan (I)

Artists / Artistes

Christophe Bruno, LAb[au], Carlo Zanni

Galleries / Galeries

bitforms, New York (USA);

DAM Gallery, Berlin (DE);

Electroboutique and XL Gallery, Moscow (RU);

Fabio Paris Art Gallery, Brescia (I);

Gallery Numeriscausa, Paris (FR);

Postmasters Gallery, New York (USA);

Project Gentili, Prato (I);

Galerie Rodolphe Janssen, Brussels (BE).

THE INSTITUTIONAL PARTNERS LES PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



RUDY DEMOTTE

Ministre-Président du Gouvernement de la Communauté française de Belgique

Minister-President of the Government of the French-Speaking Community of Belgium



Le Ministère de la Communauté française de Belgique,
(Cellule Arts Numériques et Service des Arts Plastiques)

The Minister of the French-Speaking Community of Belgium
(Digital Art Section and Department for Plastic Arts)



Le collège des Bourgmestre et Echevins de la Commune de Molenbeek-Saint-Jean
The College of Burgomaster and Deputies of the Municipality of Molenbeek-Saint-Jean



FADILA LAANAN

Ministre de la Culture et de l'Audiovisuel de la Communauté française de Belgique

Minister of Culture and Audiovisual of the French-Speaking Community of Belgium



CHARLES PICQUÉ

Ministre-Président de la Région de Bruxelles-Capitale

Minister-President of the Brussels Capital Region

THE CORPORATE PARTNERS LES PARTENAIRE PRIVÉS

LIEDEKERKE • WOLTERS • WAELBROECK • KIRKPATRICK

Advocaten - Avocats



SPECIAL THANKS REMERCIEMENTS



Mathilde Alet
Baronian Francey Gallery
Gaetano Calascibetta
Régine Debatty
Dirk Deblieck
Eddy Deruwe
Ariane Fradcourt
Patricia Jaspers
Anne Huybrechts
Wolf Lieser
Stéphane Maguet
Vincent Paesmans
Karen Renders (Art Brussels)
Steven Sacks
Françoise Schepmans
Oliver Vanderaa
Ria Van Landeghem
Isabelle Van Mechelen
William Vanderborght

COLOPHON

PRODUCED BY PRODUIT PAR

Holy Fire, Art of the Digital Age
est une production de / is a production of
iMAL, Center for Digital Cultures and Technology
© 2008



iMAL (Interactive Media Art Lab)
Center for Digital Cultures and Technology
30 Quai des Charbonnages / Koolmijnkaai 30
1080 Bruxelles/Brussel
www.imal.org
info@imal.org

EXHIBITION EXPOSITION

Curators / Commissaires Yves Bernard, Domenico Quaranta

Producer and Coordinator Producteur et Coordinateur Yves Bernard

Assistant / Assistante Marie-Laure Delaby

Scenography / Scénographie Tom Heene

Montage / Montage Tom Heene, Bart Vandeput (aka bartaku), Karo Michaux-Nérard

Building / Construction



La Maison des Cultures et de la Cohésion Sociale
(Molenbeek-Saint-Jean)

Website / Site web Bart Vandeput (aka bartalaram), Yannick Antoine

Graphical Design / Graphisme Isabel Debry (troisbarrespoint)

Technical Equipment / Equipements Techniques



Fine Arts Transport / Transport d'Œuvres d'Art

Art on the Move, Brussels/Bruxelles

CATALOGUE CATALOGUE

Editors / Editeurs

Yves Bernard, Domenico Quaranta

Texts

The artists' texts were all edited by Domenico Quaranta, except the one about Yacine Sebti, written by Yves Bernard.

Les textes sur les artistes ont été rédigés par Domenico Quaranta, à l'exception du texte sur Yacine Sebti, écrit par Yves Bernard.

Translations / Traductions

Yannick Antoine, Yves Bernard, Anna Rosemary Carruthers,
AMROS Media Solutions, Rome.

Proofreading / Relecture

Alain Géronnez, Marc Wathieu, Marie-Laure Delaby,
Marcia Caines, Anna Rosemary Carruthers,
AMROS Media Solutions, Rome.

Support for this publication was possible thanks to a partnership with the Minister of the French Speaking Community of Belgium (Department for Plastic Arts)

Cette publication s'inscrit dans un partenariat avec le Ministère de la Communauté française de Belgique (Service des Arts Plastiques)



Le Ministère de la Communauté française de Belgique
(Service des Arts Plastiques)

Republished in 2011 by



www.linkartcenter.eu

