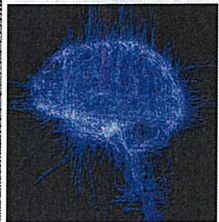
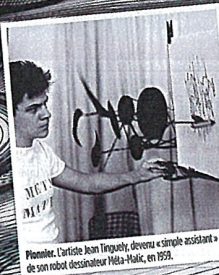


Quand les robots jouent les artistes



Caprice cérébrale. La vidéo « Brniti study » (2009), de Pascal Haubrez, réalise, via un programme informatique, un tableau en consistance métamorphe de l'activité du cerveau.



Pionnier. Carlisle Jean Tinguely, devenu « simple assistant » de son robot dessinateur Meta-Matic, en 1959.

Vertige. Pour l'exposition du Grand Palais, ce papier peint hypnolucide conçu par Peter Kogler utilise un motif labyrinthique créé par ordinateur. L'œuvre souligne – et critique – les qualités manipulatoires des nouvelles technologies.

Au Grand Palais, droïdes, algorithmes et autres machines se sont mis à peindre et à sculpter...

PAR MARC LAMBRON, DE L'ACADÉMIE FRANÇAISE

Isont partout, des séries comme « Westworld » aux algorithmes espions de Facebook. Façonnés par les hommes, les robots vont-ils les supplanter ? Objets nomades, machines sorcières, intelligence artificielle : l'exposition « Artistes & Robots » du Grand Palais, sous le commissariat de Laurence Bertrand Dorléac et Jérôme Neutres, déplace la question du côté de la création : les machines vont-elles cannibaliser les peintres et plasticiens ? Ou bien l'Homme soigné, en émeute démiurge, saura-t-il maintenir ce règne de la main qui perdure depuis Lascaux ? Ce n'est pas d'aujourd'hui que l'imagination humaine a rêvé de machines parlantes, d'automates émanant de gènes révoltes. Prométhée trouvaît des homoncules à partir d'agrégats de boue, le joueur d'échecs de Maelzel gagnait ses parties (mais un comparse se tenait à l'intérieur), tandis que le Raymond Roussel d'« Impressions d'Afrique » (1909) nous montrait une sorte de peintre-droïde dont les bras étaient munis d'une dizaine de pinceaux. Entre « L'Ève future » de Villiers de l'Isle-Adam et l'androïde de « Métropolis », les fascinantes anticipations n'ont pas manqué. Il fallut toutefois attendre 1920 pour que l'auteur d'échecs Karel Čapek forge le mot « robot », appelé à une riche fortune dans les décennies suivantes.

Rassurons les esprits troublés : l'ordinateur HAL, qui se retournaît contre ses maîtres dans « 2001, l'Odyssée de l'espace », de Kubrick, et était supposé dans ce film avoir été manufacturé en

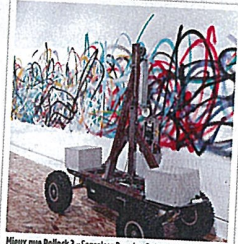
1992, n'existe pas encore. Nul robot parasite ne sait pour l'heure se greffer *proprio motu* sur le cortex humain pour le diriger. Néanmoins, l'exposition du Grand Palais permet d'enregistrer des avancées, selon les lois d'un mécanisme de Darwinien en évolution sur plusieurs générations.

Le premier stade est celui de la prothèse. Un peintre ou un sculpteur utilise classiquement un truchement, le pinceau ou le ciseau. Que l'on remplace ces artefacts par un mécanisme et le trait perdure à même si la main s'en décharge. Dès 1959, Jean Tinguely, avec sa « Méta-Matic », bricolait une machine à peindre des motifs sommaires, à laquelle fait ici écho la « Grande Vanité au corbeau et au renard », de Patrick Tresset, crayon articulé qui trace obstinément sur un pupitre d'écolier un corbeau, un renard et un crâne humain posés devant lui. Ces agencements évoquent assez la décharge de labeur que les robots ont introduite dans la vie quotidienne, machines laver ou café, Robot Marie ou systèmes domestiques. Avant l'artiste, la première à dompter des robots fut peut-être la ménagère. Un esprit situationniste serait enclin à y voir une ironisation de l'art cinématique par lui-même : une machine peut-elle faire aussi bien qu'un artiste contemporain ? Dans « The Square », après tout, primé en 2017 à Cannes, un chimpanzé traité de formes géométriques parfaites pendant que les humains faisaient l'amour...

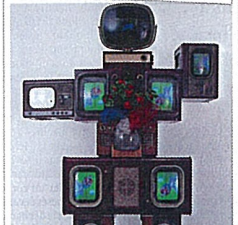
Minirobots grapheurs. Le deuxième stade est celui de l'ales programmé. L'artiste ingénieur dote sa création d'une faculté de hasard, d'une virtualité conditionnée par le hasard, comme certains composites contemporains ménagent des blancs dans une partition en les laissant à l'interprétation des exécutants. Spectaculaire et ludique, le « Robot Art » du Portugais Leonel Moura, dispose dans un enclos sept minirobots grapheurs qui y circulent telles des autos tamponneuses, traçant au fil de leurs évolutions colorées des motifs évocant un *dripping*, la production ■■■

CULTUREART

C'est lui qui le dit !
En 1920, Karel Čapek invente le mot « robot ». La dernière phrase de cet extrait rassurera-t-elle les artistes trop humains ? « Domin. – Il est midi. Les robots ne savent pas à quel moment on doit arrêter de travailler. (J) Vous comprenez, il faut laisser un peu de temps à leur évolution naturelle. En attendant on les charge. *Idéme.* – Comment ça ? Domin. – C'est la même chose que l'école chez les humains. Ils apprennent à parler, à écrire, à calculer. Comme ils ont une mémoire sans Galle, vous pouvez leur lire vingt volumes d'une encyclopédie et ils vous répéteront tout dans le même ordre. Mais ils n'inventent jamais rien. » Extrait de « R.U.R. » (1920), du Tchèque Karel Čapek



Mieux que Pollock ? Senseless Drawing Bot (2010) est une machine à dessiner auto-générationnelle, conçue par So Kanno et Takahiro Yamaguchi, qui réalise des *drippings* aléatoires.



Cathodique. « Orpheus of Gougues » (1993), installation vidéo de Nam June Paik, qui, en 1963, proposa la première œuvre d'art vidéo. Il utilisait aussi des robots pour des « actions de rue ».



Sculpture digitale. Pour « Astana Columns » (2007), l'architecte computationnel Michael Hansmeyer a programmé la sculpture de ces colonnes faites de 20 000 feuilles de carton.

■■■ d'un Pollock sous électrodes qui oscillerait entre le savant fou et le geek. De même, Michael Hansmeyer laisse à un logiciel nourri d'architecture le loisir de dériver sur un motif de colonne dorique : cela donne ses « Astana Columns » qui, réalisées ici en grandeur nature, évoquent le péristyle d'un temple lycéarien, habité d'horribles figures émergées des abîmes de Chulhu. En vidéo, on nous montre aussi les neuf minutes du « Sunspring », signé Oscar Sharp, un court-métrage de science-fiction composé par un algorithme scénariste préalablement nourri de toute la littérature futuriste d'Asimov à Philip K. Dick. Les ordinateurs débloquent. Les puces s'amuse.

Comme des « Nymphéas » sous LSD. Vient enfin, troisième stade, la famille des installations interactives, les plus gratifiantes pour le visiteur puisqu'elles lui proposent des dispositifs intégrateurs, des paysages numériques dont il devient le co-héros. Dès 1956, Nicolas Schöffer avait imaginé son « CYSF 1 », un arbre de 16 panneaux réagissant aux stimuli sonores et variations lumineuses. Jacopo Baboni Schilling y fait aujourd'hui écho avec « Argo », suite de motifs musicaux commandés par un capteur de respiration dont l'artiste est équipé vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Sans doute votre penchant psychédélique sera-t-il flatté par « Extra Natural » de Miguel Chevalier, un jardin de plantes filaires mutant selon les sons et les passages corporels, tels des nymphéas de Monet revus sous LSD. Tandis que « Portrait on the Fly », de Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, agrège un essaim de mouches répliquant votre silhouette dès que vous passez dans le champ des capteurs, sortie d'« Extra Natural » de Miguel Chevalier, un jardin de plantes filaires mutant selon les sons et les passages corporels, tels des nymphéas de Monet revus sous LSD. Tandis que « Portrait on the Fly », de Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, agrège un essaim de mouches répliquant votre silhouette dès que vous passez dans le champ des capteurs, sortie d'« Extra Natural » de Miguel Chevalier, un jardin de plantes filaires mutant selon les sons et les passages corporels, tels des nymphéas de Monet revus sous LSD.

L'exposition distille un plaisir où la perplexité cultivée s'allie aux vertiges brindezingues du numérique. Cocteau s'enchantait comme d'une Légion d'honneur intime du cri outragé d'une dame sortant du ballet « Parade » qu'il avait agencé en 1917 avec Satie et Picasso, alors le comble de l'avant-garde : « Je n'avais su que c'était si bête, j'aurais amené les enfants. » On peut amener les enfants. Car ce qui touche paradoxalement dans ces machines, ce n'est pas leur côté bête inhumain, mais au contraire une sorte de dénuement survivantiste, bricolé, assez Finesschio, qui inscrit encore ces artistes du côté du concours Lépine, d'une sorte de Bateau-Lavoir numérique, d'un refuge enchanté pour Robinsons suisses à pixels. La véritable arrogance robotique, elle se tient aujourd'hui du côté des majors qui financent en millions de dollars des *cash machines* gorgées d'images analogiques, calculant ces imparable films où la technique congèle les improvisations du cœur. Au Grand Palais, les robots présentent encore à sourire. Ils font de la résistance ■■■

Artistes & Robots, Grand Palais, jusqu'au 9 juillet. Catalogue : Réunion des musées nationaux Grand Palais, 212 p., 25 €.