

RESURGENCE DU REEL. TISSAGE, CROCHET ET BRODERIE DANS L'ART DE L'ANTHROPOCENE

Annick Bureau

in *art press* 2, "L'art dans le tout numérique", n°29, mai-juin-juillet 2013

Au moment où l'art numérique commence à sécréter son propre académisme, où la relation art-science semble prendre de l'ampleur avec des programmes de recherches ou d'artistes en résidence, mais aussi avec son infusion dans l'art contemporain, et si on faisait un pas de côté pour, sans nier les singularités, examiner les points de contacts et les thématiques transversales ?

Le premier constat est la domination formelle et plastique des écrans qui servent de médium à toutes sortes de pratiques artistiques et affichent indifféremment tous types de contenus ; le second est la porosité de plus en plus grande entre les espaces virtuel et réel.

D'un côté, l'espace physique, notamment urbain, se recouvre d'une couche informationnelle que vont modeler les artistes, comme récemment dans des œuvres de réalité augmentée. Dans *Carnation Rain* de Tamiko Thiel¹ (2011) une pluie d'œillets rouges tombe, en transparence sur l'écran de notre smartphone, sur le Largo do Carmo à Lisbonne où, le 25 avril 1974, débuta la Révolution des Œillets qui libéra pacifiquement le Portugal de la dictature de Salazar. La mémoire du lieu vient ainsi s'inscrire, de manière fugace et temporaire, sur le lieu lui-même, seul endroit d'où l'œuvre peut être expérimentée mais où elle n'a aucune existence tangible. Les ordinateurs de poche que sont nos téléphones portables, associés aux réseaux sociaux permettent une intrication de plus en plus complexe. Pour *Locating Story*² de Dora Garcia (2012), un acteur devait suivre une personne qu'il ne connaissait pas et dont il avait eu une brève description et, tel un détective privé, faire part des faits et gestes de cette dernière via Twitter. Oeuvre hybride, au moment³ où elle se déroule *Locating Story* relève de la performance, avec cette singularité que le public, invisible mais présent, peut également devenir actif/acteur en re-tweetant les messages du performeur ou même se dévoiler

¹ <http://www.mission-base.com/tamiko/index.html>

² <http://doragarcia.org/locatingstory/>. Réalisée dans le cadre de l'exposition "Blow Up" organisée par Christophe Bruno et Daniele Balit pour l'Espace virtuel du Jeu de Paume.

³ Sur une période d'un peu moins d'un mois.

quand, par hasard, il se trouve au même endroit que les deux protagonistes. Sur le fil entre espace privé et public, elle est également création littéraire que l'on pourrait qualifier de "fiction réelle".

Ces œuvres, presque incidentes, sont à la fois dans un mode de diffusion collectif et individuel.

D'un autre côté, dans une sorte de mouvement pendulaire, on assiste à un retour de l'objet. Le virtuel s'échappe ainsi dans le monde physique telles les sculptures monumentales du projet *Map* d'Aram Bartholl⁴ à partir de l'icône de localisation de Google ou *Be Your Own Souvenir*⁵, mini sculptures en impression 3D du groupe blablaLab.

Plus singulier, on voit poindre depuis quelques années le renouveau de techniques traditionnelles de l'artisanat féminin —crochet, broderie, tricot, couture— non seulement dans le champ dit des *wearables* ou des *smart clothing*, à la croisée de l'art, du design, de la mode et de la technologie, mais aussi pour donner corps à des données numériques, scientifiques, sociales ou politiques, en bref comme matériau et médium artistiques dans des œuvres qui, loin de former un nouveau genre, dévoilent des approches, des esthétiques et des discours très divers et que nous tenterons de mettre en perspective à travers quelques exemples remarquables.

La lumière artificielle, récurrente dans l'art, trouve dans le vêtement un nouveau substrat. La robe *Bubelle*, projet expérimental développé en 2006 au sein de Philips Design, est un des exemples emblématiques de *smart clothing*. Via des projecteurs miniatures incorporés, elle change de couleur selon l'état émotionnel, mesuré par des capteurs biométriques, de celle qui la porte. D'autres artistes vont littéralement tisser la lumière au vêtement en utilisant des LEDs, lesquelles sont en train de devenir un des éléments de base aussi bien de l'électronique, que de l'éclairage écologique ou de l'art. C'est le cas de Barbara Layne⁶ qui crée des textiles interactifs associant des matériaux traditionnels et des technologies numériques comme *Currente Calamo* (2011) : des LEDs sont tissées pour former un panneau dans des tuniques et des vestes qui disposent, chacune, d'une adresse Bluetooth. Les messages envoyés à cette adresse vont s'afficher en temps réel sur le vêtement. *Currente Calamo*, comme d'autres projets de Barbara Layne tels *Jacket Antics*⁷ (2007), explore la relation étroite du tissage entre text(e) et text(ile) dans

⁴ <http://datenform.de/map.html>

⁵ <http://www.blablablab.org/>

⁶ <http://hexagram.concordia.ca/researcher/barbara-layne>

⁷ <http://subtela.hexagram.ca/Pages/Jacket%20Antics.html>

un vêtement qui devient support, vecteur, réceptacle et mémoire de la communication mais aussi scène publique et élément performatif de l'échange privé.

Entre traditions ancestrales et culture *geek*, la magnifique robe longue noire brodée d'argent *The Crying Dress*⁸ du duo Kobakant (Hannah Perner-Wilson & Mika Satomi, 2012) joue sur le registre d'une haute couture high tech pour revisiter la robe de deuil et la fonction de pleureuse : telle des larmes, de l'eau tombe goutte à goutte des petits récipients incorporés au chapeau sur les capteurs et les hauts parleurs qui constituent en fait les broderies de la robe et déclenche le son de pleurs. Mais, renversant le mode de production de masse de l'électronique actuelle face au long travail de la broderie à la main, elle porte un regard critique sur nos sociétés surconsommatrices de technologies à travers l'histoire qu'elle raconte : celle d'un futur indéterminé où l'électronique sera devenue rare et où posséder de tels vêtements sera l'apanage de privilégiés.

C'est à une autre implication sociale que convie Amor Muñoz dans *Maquila Región 4 / MR4*⁹ (depuis 2010), pour laquelle elle a construit un petit atelier mobile qu'elle installe dans des quartiers pauvres de Mexico. Elle y embauche des gens, au taux horaire du salaire minimum des États-Unis, pour broder des circuits électriques, délicieusement archaïques et néanmoins actifs. Un datamatrix, également en broderie, est cousu à chaque napperon et, une fois scanné, identifie celui ou celle qui a réalisé le travail et son histoire dans une vidéo accessible sur Internet depuis un smartphone. Entre le low et le high tech, intrigantes et séduisantes, les broderies de Muñoz confrontent les mondes et tissent des narrations.

Les territoires de l'art, des technologies, des sciences et de l'artisanat s'entrecroisent et nous remémorent qu'avec le métier Jacquard, les techniques textiles font partie des ancêtres du numérique. Où se situe t-il aujourd'hui alors que l'évolution de l'informatique semble être dans le champ des biotechnologies et que, dès à présent, on envisage des bactéries modifiées comme mémoires de stockage ? Et que dire alors de la broderie ou du crochet pour une création à propos et avec ces micro-organismes ?

⁸ <http://www.kobakant.at/?p=222>

⁹ <http://www.maquilaregion4.info>

Les bactéries sont l'objet, le sujet, le matériau au cœur de la création artistique de la britannique Anna Dumitriu : celles de notre quotidien, autour de nous, sur nous, en nous, avec lesquelles nous vivons en bonne intelligence mais aussi les bactéries pathogènes. Parmi les œuvres de Dumitriu sollicitant des techniques textiles comme medium *Bed and Chair Flora* (depuis 2006) et *Lab Coat Flora* (2006) s'attachent aux bactéries inoffensives de notre environnement tandis que *MRSA Quilt* (2012) accueille celles devenues résistantes aux antibiotiques. *Bed and Chair Flora*¹⁰ est composé d'une chaise de laquelle part un ouvrage collectif au crochet, qui s'agrandit au fil des expositions, et dont la structure et le dessin reposent sur des images au microscope électronique à transmission de bactéries récupérées sur le lit de l'artiste. *Lab Coat Flora*¹¹ est, comme son nom l'indique, une blouse de laboratoire rebrodée blanc sur blanc d'images de bactéries trouvées sur le vêtement. En revanche, pour *MRSA Quilt*¹² ce sont les tests de culture, avec différents antibiotiques, du staphylocoque doré résistant à la pénicilline sur chacun des carrés du patchwork qui en déterminent les motifs. Dans ces projets, Dumitriu démonte les idées reçues et les lieux communs et met en lumière notre relation symbiotique avec l'écosystème bactérien ainsi que les capacités extraordinaires de ces organismes. Tout à la fois, elle y désacralise et relégitime la science et la médecine par la réappropriation du savoir qu'elle permet par le biais des techniques textiles mais aussi celles de la biologie. Dans une perspective féministe subtile, elle y confronte l'expertise et l'excellence d'un artisanat féminin relevant d'une sphère domestique au savoir rationnel de la science longtemps accaparé par les hommes. Enfin, elle sort la science d'une esthétique du labo ou des visualisations graphiques abstraites de données pour proposer des œuvres sensibles et tangibles, également familières et impressionnantes.

Sans doute plus surprenant pour la majorité d'entre nous, le crochet est aussi utile en mathématique. En effet, lui seul permet de construire un modèle physique de l'espace hyperbolique¹³. C'est cette technique du crochet hyperbolique que l'on retrouve dans *Cummulus*¹⁴ de l'artiste et architecte argentin Ciro Najle¹⁵. Projet

¹⁰ <http://annadumitriu.tumblr.com/NormalFlora>

¹¹ <http://annadumitriu.tumblr.com/LabCoatFlora>

¹² <http://annadumitriu.tumblr.com/ModMedMicro>

¹³ C'est en 1997 que la mathématicienne Diana Taimina de l'Université de Cornell mis au point la technique du crochet hyperbolique permettant de faire des modèles physiques de la géométrie des espaces hyperboliques ce que l'on croyait jusqu'alors impossible.

¹⁴ <http://www.laboratoire.org/archives-13.php>

¹⁵ <http://www.generaldesignbureau.com>

environnemental et écologique touchant à la question cruciale de l'eau, à la croisée de la science, des matériaux textiles innovants et de l'architecture, l'énorme nuage au crochet est le résultat d'une recherche engagée au Chili en 2007 pour améliorer l'efficacité des capteurs d'humidité atmosphérique posés par les populations dans les zones désertiques comme l'Atacama.

Ces œuvres à l'esthétique et aux propos différents, souvent accompagnées de performances ou d'engagement du public, ont en commun de renouer avec les techniques de l'artisanat mais les transcendent par une (ré)appropriation des savoirs dans une dialectique entre le faire manuel et la high tech de l'électronique ou d'une science complexe. Toutes définissent les contours d'une nouvelle classe d'objets qui ne relèvent ni d'une esthétique du quotidien ou du banal et sont à l'opposé du ready-made, de l'utilitaire ou du design où l'objet devient de l'art parce qu'il perd sa fonction d'usage. L'objet n'y est plus à lui-même sa propre fin, il est plus que lui-même ou une simple juxtaposition indicielle. Toutes, enfin, donnent une matérialité aux questions du 21^e siècle, dissolution des sphères privée et publique, globalisation, changement climatique, contrôle et perte de contrôle face aux *Big Data* ou aux technologies du vivant et renouvellent la définition d'un art engagé.

Ce retour de l'objet est aussi celui d'une résurgence du réel. C'est un réel augmenté, qui s'élargit à de nouveaux espaces et territoires jusqu'alors considérés comme inhabitables et que nous investissons telles les zones spatiales, sous-marines ou polaires (*A Journey That Wasn't*, 2005 et *Terra Incognita / Isla Ociosidad*, 2006, Pierre Huyghe ; *Antarctic Village - No Borders*, Lucy + Jorge Orta, 2008 ; *Balises numériques 32Ko*¹⁶, Catherine Rannou, 2009) ; s'appréhende par ces nouvelles cathédrales de l'extrême que sont les grands instruments scientifiques comme le Large Hadron Collider photographié par Peter Ginter¹⁷ au CERN, institution qui vient de mettre en place un programme d'artistes en résidence¹⁸ lequel a accueilli entre autres Julius von Bismark, le chorégraphe Gilles Jobin et l'artiste sonore Bill Fontana. C'est un réel, enfin, qui s'ouvre à la prise en compte, dans notre champ de conscience, du reste du vivant —animaux, plantes, mais aussi les nouvelles "stars" de l'art que sont les micro-organismes, bactéries, algues, moisissures et champignons—, un réel modifié et modifiable, largement

¹⁶ <http://www.catherine-rannou.fr/32k/>

¹⁷ *LHC*, Peter Ginter, Franzobel, Rolf-Dieter Heuer, Baden, Editions Lammerhuber, 2011

¹⁸ <http://arts.web.cern.ch/>

transformé ou in-formé par les technosciences et par notre impact sur la planète. En bref, un réel de l'anthropocène où nos craintes mais aussi nos espoirs et nos réponses se déploient dans des thématiques transversales aux différents champs de l'art.