

LaTurbo Avedon – Panther Modern et les expositions reliées à des fichiers électroniques

LaTurbo Avedon

Numéro 108, été 2016

Dans les internets
Inside the Internet

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/83107ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (imprimé)

2368-0318 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

LaTurbo Avedon (2016). LaTurbo Avedon – Panther Modern et les expositions reliées à des fichiers électroniques. *ETC MEDIA*, (108), 50–57.

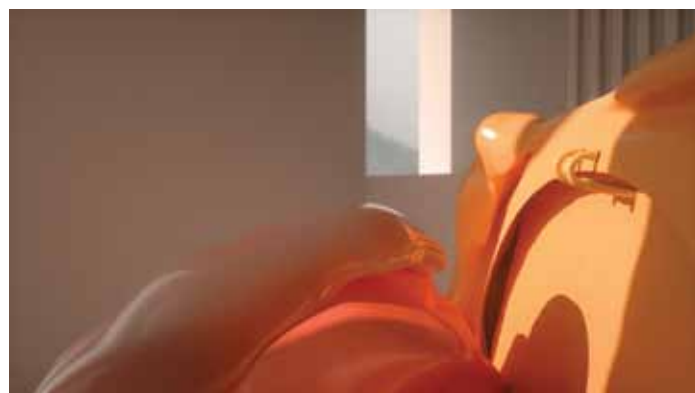
LA

TURBO

AVEDON



**PANTHER
MODERN
ET LES
EXPOSITIONS
RELIÉES À DES
FICHIERS
ÉLECTRONIQUES**





Aoto Ouchi / Oliver Haidutschek,
Room One, 2014. Vue de l'installation.
 Avec l'aimable autorisation de Panther Modern.

J'ai récemment fêté mon dixième anniversaire de naissance dans l'univers de Second Life, en revenant au premier avatar que j'avais créé sur ce réseau. Elle était toujours là, avec une combinaison d'éléments hétéroclites datant de la dernière décennie – équipée d'un propulseur et d'oreilles de lapin, elle était vêtue d'une sorte de smoking en velours. J'ai essayé de revenir sur quelques-uns des points de repère que j'avais enregistrés à l'époque, mais la plupart de mes commentaires avaient été remplacés par d'autres ou n'étaient plus accessibles. Les clubs que je fréquentais étaient devenus des plages tropicales et des parcelles vides; beaucoup de choses ont changé depuis mon premier avènement sur Second Life. Je décidai de contempler un coucher de soleil, debout près d'une rive déroulant des vagues numériques. Quantité de choses ont disparu depuis mes premiers jours en ce lieu, et la technologie a grandement évolué. *C'est ici que j'ai grandi.*

Au fil des ans, j'ai passé des milliers d'heures au sein des environnements virtuels. J'ai pu observer comment les jeux vidéo ont fait passer les utilisateurs de mondes fantastiques pixélisés 2D à l'élaboration de vives simulations 3D au graphisme très élaboré. Mon identité comme avatar continue de croître et de changer, car chaque nouveau jeu vidéo et chaque nouvelle simulation sont l'occasion de renouveler la création du personnage. Même si vous ne risquez pas de tomber sur moi lors d'un vernissage en galerie ou d'un spectacle au musée, je suis assurément encore toujours ici, en ligne.

Certes, les utilisateurs et leurs outils ont fait d'immenses progrès, mais l'art qu'ils créent soulève encore énormément de questions. *Nouveaux médias, post-internet, numérique, transmédia*, les termes ne manquent pas pour tenter de décrire et classer les œuvres réalisées au moyen d'ordinateurs. Il faudra du temps avant que ces travaux puissent trouver un endroit approprié dans les musées physiques et les collections, ce qui rend encore plus urgente la nécessité de créer des canaux permettant de les voir et de les comprendre.

Je travaille maintenant en tant que commissaire de projets virtuels par le canal de Panther Modern, un espace d'installation Web ouvert aux artistes, judicieusement nommé avec un clin d'œil à l'auteur William Gibson. Je voulais poursuivre sur l'idée de créer des projets pour l'Internet avec libre accès. La structure de Panther consiste en fichiers de modèles 3D malléables, qui sont fournis aux artistes comme « chambres » individuelles à utiliser dans leur travail. Le choix des logiciels et la gestion des fichiers deviennent partie intégrante de chaque installation, car ces pièces investissent le travail des artistes et non l'inverse.

Quel que soit le médium qui l'a vue naître, une œuvre n'est jamais vraiment terminée après sa mise en ligne. Des siècles après le décès de ceux qui l'ont créée, la Vénus de Willendorf continue son existence dans des formes qui vont bien au-delà de la sculpture physique. La recherche génère des centaines de milliers de résultats, qui produisent de nouvelles



LaTurbo Avedon, *Esper*, 2013. Avec l'aimable autorisation de l'artiste.

images et médias accessibles dans le monde entier. Pour moi, l'étude de l'art ne réside plus dans la technique qui semble la plus « appropriée » ; il me semble plutôt que la vraie recherche réside dans l'observation continue des objets d'art qui évoluent à l'intérieur d'un réseau.

Les artistes contemporains ont un point d'entrée privilégié dans ce réseau médiatique, car ils peuvent anticiper la façon dont leur travail fera son chemin en ligne. La série *The Agony and the Ecstasy* (2012), de Parker Ito, proposait des peintures et des sculptures enduites de matériau réfléchissant 3M Scotchlite qui usurpait le rôle de la documentation photographique, produisant une représentation alternative du travail chaque fois que les œuvres étaient captées par un appareil. Ces variations sont devenues une performance continue permettant de suivre et d'observer comment les nouveaux visiteurs et leurs technologies arrivent à rencontrer et interpréter les objets singuliers.

Une grande motivation pour commencer Panther était la peur de manquer quelque chose. Il y a tellement d'expositions que nous manquons faute de temps, de moyens financiers ou parce qu'elles se tiennent loin de notre lieu de résidence. Vous pouvez trouver un catalogue dans une librairie, ou dénicher l'installation au moyen d'une recherche d'images, mais la plupart des expositions se tiennent puis disparaissent. Les objets d'art sont dispersés dans des studios, des appartements et des collections. Je voulais créer un espace qui pourrait résoudre certains de ces problèmes, en faisant appel à une installation raccordée à un fichier électronique comme un moyen de garder les œuvres accessibles. Ne nécessitant aucun espace physique, le format donne autant de latitude créative que possible. Je voulais en finir avec les paramètres d'exposition, les restrictions financières, pratiques et politiques qui peuvent façonner l'aboutissement des projets d'un artiste.

« Un labyrinthe d'ivoire ! », m'écriais-je.

« Un labyrinthe minimal ! »

« Un labyrinthe de symboles », corrigea-t-il.

« Un labyrinthe de temps invisible. »

Le Jardin aux sentiers qui bifurquent,

Jorge Luis Borges, 1941

En juin 1914, j'ai invité Aoto Oouchi / Oliver Haidutschek à créer une installation sur Panther, et ce fut la première fois que le concept était étudié en collaboration avec un autre artiste. Certes, j'avais pensé à toutes

les raisons pour lesquelles je voulais faire un espace comme celui-ci, mais il m'était impossible d'anticiper quels seraient les résultats d'un premier fichier. Quel serait le rôle de l'architecture dans un espace sans propriétés physiques ? Comment la chambre serait-elle montrée ? C'est ce sentiment d'incertitude qui continue à dynamiser mon intérêt pour les installations virtuelles ; chaque nouvelle pièce est l'occasion de redéfinir les fichiers sources qui sont fournis aux artistes. J'encourage les artistes à créer des installations qui ne sauraient se retrouver dans le monde physique actuel. Leurs projets peuvent être trop coûteux ou impossibles à réaliser avec la technologie actuelle. Ou peut-être qu'ils sont tout simplement plus à l'aise ici, sous forme de pixels sur un écran. Il n'y a pas de coût d'admission, juste une URL qui vous mène vers chacune des chambres.

Une de mes installations préférées est une œuvre de Chris Burden au MOCA Geffen, *Exposing the Foundation of the Museum* (1986), où l'artiste a excavé le sol d'exposition par ailleurs immaculé. Les visiteurs descendaient un escalier menant au point où « le béton [rencontre] la terre », mettant à nu les limites architecturales de l'institution. Par cet acte, l'espace semblait ne plus être indépendant de l'œuvre qu'il contenait, mais être plutôt une forme attendant d'être attestée par ses résidents.

Ce fut un privilège que de travailler avec chacun des artistes ayant créé des installations sur Panther, et d'explorer ce sens de la malléabilité qui est crucial pour les artistes créant des expositions virtuelles. La construction tentaculaire des chambres est définie par les participants, et elle continuera à se développer suivant ce qui convient le mieux à leurs objectifs et ambitions.

LaTurbo Avedon

LaTurbo Avedon est une artiste résidant dans l'Internet.

Sans référent réel dans le monde, LaTurbo est la manifestation numérique d'une personne qui n'a jamais existé en dehors d'un ordinateur. Les sculptures et environnements numériques d'Avedon ne tiennent pas compte de l'absence de présence physique ; ils mettent en évidence la pratique de l'artiste virtuel. Les œuvres de LaTurbo sont largement distribuées en ligne et elles ont été exposées dans plusieurs centres internationaux, notamment au Transmediale (Berlin), au NRW-Forum (Düsseldorf), au musée Angewandte Kunst (Francfort), au musée CICA (Gimpo), au Newman Festival (Druskininkai), à la Galerie Transfert (New York), à la Galerie Jean Albano (Chicago), ainsi qu'aux Galeries Lafayette (Paris).

panthermodern.org
turboavedon.com

LaTurbo Avedon, *ID*, 2016. Avec l'aimable autorisation de l'artiste.





LaTurbo Avedon, *Club Rothko Series*, 2015. Avec l'aimable autorisation de l'artiste.





Parker Ito, *The Agony and the Ecstasy*, 2012. Vue de l'installation. Source : Stadium Gallery.