

Les développeurs sont-ils les artistes de demain ?

La nouvelle héritière de Picasso

Elle a été nommée à la tête de la succession Pablo Picasso. Fille de l'artiste et de la peintre Françoise Gilot, Paloma Ruiz-Picasso remplace son frère Claude et devra gérer les droits liés à l'oeuvre de son père, a annoncé jeudi 6 juillet, leur avocat. Une tâche qui propulse la femme d'affaires à la tête de la plus importante succession artistique du monde.

Une fresque au pied du Mont-Blanc

« Une Grande Dame » à 2300 mètres d'altitude. L'artiste Saype connu pour ses oeuvres monumentales, a dévoilé, mardi 4 juillet, sa fresque géante au pied du Mont-Blanc. Une oeuvre pour « célébrer l'immensité de la nature » représentant un moment de complicité entre une grand-mère et sa petite fille.

« Barbie » fait de la géopolitique

Le gouvernement d'Hanoï a décidé, lundi 3 juillet, d'interdire le film très attendu *Barbie*. En cause, plusieurs scènes du film montrant « la ligne en neuf traits » : une délimitation rattachant la mer de Chine méridionale à Pékin. Un souveraineté que le Vietnam dément et revendique. La censure est fréquente dans ce pays, gouverné par un régime communiste.



All the world's a stage, and all the men and women merely players est une oeuvre du développeur informatique Xander Steenbrugge. Elle est tirée de sa série « Dreamscapes » qui illustre les visions absurdes de nos rêves, en générant des images grâce à un programme d'IA. Crédits photos : Braindrops, Opensea

Blockchain is the new galerie d'art

Cette nouvelle technologie de stockage et de transaction de données bouleverse les codes du milieu et offre de nouvelles manières de créer, exposer ou vendre les oeuvres.

Les développeurs sont-ils les artistes de demain ? La question se tourne vers l'avenir. Pourtant, l'art digital n'a rien de récent. On le date à l'émergence d'Internet, soit à la fin des années 1980. Des artistes qui utilisent la programmation informatique pour créer leur oeuvre. Mais ces oeuvres ne se vendent pas, faute de marché adapté.

En cela, l'émergence de la blockchain constitue une petite révolution. Ce système digital, né autour de 2018, permet

la transaction de cryptomonnaies, des devises numériques indépendantes des réseaux bancaires comme le Bitcoin, et utilisables en ligne.

Ce qui sécurise les transactions répond au nom de NFT (pour *Non fungible token* en anglais), un objet codé retraçant la vie numérique d'une oeuvre. Elle fait office de certificat d'authenticité. Ainsi, l'existence de la blockchain offre aux artistes digitaux, la possibilité de vendre leurs oeuvres et donc la légitimité d'une créativité vir-

tuelle différente de l'art physique. En ligne en effet, le code est public, accessible et donc collaboratif. L'art se partage.

La blockchain prolonge cette démarche sur le plan du marché. Les transactions sont publiques et diffuses. On achète et on vend comme on change de chemise. Ce prisme pousse même certains artistes à créer des NFTs participatives, où la transaction de l'internaute garantit l'existence de l'oeuvre.

Perla Msika

ART DIGITAL

Ces artistes qui « codent » pour créer

« Il se passe quelque chose de transcendant quand je code sur mon ordinateur. Un état de conscience modifié similaire à celui d'un artiste face à la toile. » À 34 ans, Léo Blondel s'est longtemps destiné à une carrière de chercheur. Mais ce génie de la biotechnologie, un domaine de niche, a renoncé à la recherche au profit de l'art.

Pas question d'atelier ou de peinture sur les doigts. La toile sur laquelle il s'exprime se suffit à un ordinateur. Sa palette nouvelle génération s'appelle un *framework* (un cadre, en français), une boîte à outils de programmation informatique. L'inspiration, elle, se pianote sur le clavier.

Léo Blondel s'immerge alors dans un autre univers de niche. Celui des artistes développeurs. Il fait la rencontre de Sarah Friend, une peintre de formation, initiée au

code. En 2021, elle crée *Lifeforms*, une ligne de code à transférer d'utilisateurs en utilisateurs sur le système de la blockchain (voir page de gauche). Pour que l'oeuvre vive, elle doit être transférée dans les 90 jours après sa réception. L'oeuvre mesure notre capacité à prendre soin d'une forme de vie.

Une analogie avec la vie naturelle que l'on retrouve fréquemment, comme chez Primavera De Filippi. Depuis 2014, l'artiste a créé ses *Plantoïdes*, des espèces robotiques pensées comme des végétaux.

Les oeuvres ont une existence physique. Mais pour se reproduire, elles comptent sur leur existence digitale générée sur la blockchain. Les utilisateurs peuvent nourrir le projet en l'alimentant de crypto-monnaies. Une sève qui permet de financer de nou-

velles créatures. Une espèce est née.

Ces oeuvres sont, pour beaucoup, collaboratives. Rien de moins étonnant dans la culture du code : « Un développeur ne part jamais de rien lorsqu'il code. Dans ce milieu, tout le monde prolonge un code qui a déjà été généré auparavant par quelqu'un d'autre. On développe le programme » explique l'artiste digital Xander Steenbrugge

Ce dernier se dit avant tout « constructeur d'outils ». Il a récemment constitué sa collection de « DreamScapes », des visions fantasmagoriques créées à l'aide d'outils d'intelligence artificielle pointus sur lesquels il a lui-même codé.

En 2023, soucieux de pérenniser ce système collaboratif, Xander fonde Eden : une communauté d'artistes et de développeurs qui produisent des oeuvres ensemble et, dans un nouveau modèle économique, se partagent les bénéfices générés par la propriété intellectuelle.

« Toute personne qui crée quelque chose via les outils d'Eden rend sa création accessible et modifiable par les autres membres. » Un pari sur l'avenir de l'art. Pour Xander, c'est sûr, il sera collectif.

Perla Msika



Albetine Meunier est artiste et conseillère en art numérique à l'Avant-Galerie Vossen qui s'est spécialisée dans les thématiques liées au monde du digital. Crédits photo : Perla Msika

« Les NFTs ont fait basculer le monde de l'art »

Comment votre galerie appréhende-t-elle l'art issu des NFTs ? Nous essayons de mettre en parallèle des artistes NFTs et des oeuvres physiques plus traditionnelles comme la peinture ou la photographie. L'objectif étant de montrer la partie la plus accessible de l'art numérique pour qu'elle parle au grand public.

Quels changements a introduit la technologie des NFTs ?

L'arrivée des NFTs a fait basculer le milieu. L'art numérique était jusqu'alors connu de très peu de monde. Les artistes en ligne étaient contraints à tout un tas de subterfuges pour exposer leur oeuvre physiquement et donc pour la vendre. En introduisant une nouvelle forme d'acquisition possible grâce à la blockchain, les NFTs permettent de vendre en restant dans le monde digital.

Qui sont les acheteurs d'art NFTs ?

L'émergence de ce système a aussi introduit de nouveaux collectionneurs. Des personnes qui n'ont pas forcément la culture ou l'environnement social pour se pencher sur l'achat d'art traditionnel. C'est un nouveau marché qui ouvre à une démocratisation de l'art.

C'est un nouveau terrain de jeu pour le marché de l'art...

Cette démocratisation concerne les jeunes générations. À la différence des collectionneurs plus âgés, le monde digital va de soi pour les *millennials* ; ce qu'ont bien compris les maisons d'enchères qui commencent à intégrer les NFTs à leurs ventes. Elles anticipent une clientèle naissante.

Propos recueillis par Perla Msika



Primavera De Filippi développe les Plantoïdes. Leur existence digitale sur la blockchain permet d'alimenter le projet physique avec des cryptomonnaies. Crédits photos : plantoid.org