

# THE SQUARE

L'artiste NHO Chi-Wook (né 1974 en Corée) donne sa première exposition personnelle. Il y présente cinq dispositifs comme une réponse à une question apparemment 'technique' mais qui en cache d'autres, plus profondes : pour une taille déterminée quant aux composants d'une image, des pixels grossis  $x$  fois (grossissement variable) et nettement perceptibles en eux-mêmes comme des carrés colorés, à partir de quelle distance l'image qu'ils composent deviendra-t-elle perceptible, ces composants « s'effaçant » devant elle ? C'est le problème de la « bonne distance » pour voir une œuvre, de l'interaction entre ses éléments et son tout au travers du regard du spectateur, qui doit, pour lui permettre de se constituer comme œuvre actuelle, et non plus seulement virtuelle, sentir comment, *où*, se situer par rapport à elle. L'image numérique se prête évidemment particulièrement bien à une formulation frappante de ce problème. D'ordinaire l'artiste n'y pense pas, du moins pas comme raison d'être majeure de son œuvre, même si la question fut cruciale pour beaucoup (Arcimboldo et les Impressionnistes, par exemple).

Cette exposition construit donc, avec une grande simplicité de moyens, un autre environnement artistique, très clairement, simplement, et *nécessairement* interactif, comme condition absolument *sine qua non* de l'œuvre. Le spectateur n'a en quelque sorte pas le choix, mais ce qui est attendu de lui est si simple et semble tellement naturel... Il va déclencher l'œuvre sans même s'en rendre compte, sans l'avoir voulu, *et même sans pouvoir s'en empêcher*. Libre et contraint cependant.

Depuis son arrivée en France (en 2000), l'artiste s'est consacré exclusivement à l'art numérique, plus précisément à l'image numérique et à l'image interactive. Ses œuvres sont basées sur des images obtenues par deux sortes d'investigations, qui correspondent à deux types d'images. Les unes, il les prend lui-même, ce sont des photographies de scènes de la vie quotidienne réelle (dans *Petit carré*, par exemple). Les autres, il les récupère en 'surfant' sur Internet, dans un espace virtuel. Elles préexistent à sa sélection et ont été faites par des inconnus (*La Pureté d'enfance*). Toutes ses actions peuvent être considérées comme se situant naturellement dans le cadre contemporain commun aux artistes modernes qui marchent sous le soleil et y réagissent.

Les images obtenues sont issues de l'ordinateur aussi par deux méthodes, également simples : agrandir les pixels d'images prises par lui-même ; réduire des images à des composants jouant le rôle de pixels pour en composer une image d'échelle plus grande. La micro-image du pixel composant devient donc par son association à d'autres une macro-image. Ou bien un macroscopique d'image devient un microscopique de pixel. En conséquence, cette pratique aboutit à cacher des images originales, mais pour en produire d'autres. L'artiste use d'images comme les Impressionnistes usaient de points de couleur, mais évidemment en jouant de deux échelles et de la dialectique de deux niveaux de sens : la touche de couleur n'est pas seulement couleur mais aussi image, elle est figurative en elle-même avant de figurer autre chose, en rapport ou non avec ce qu'elle figure, et qui peut la nier, l'accomplir, ou l'ignorer.

Ainsi, on peut voir tout un écran électronique considéré, dans *unique*, comme un seul pixel, une unité d'image. Mais cette fois-ci, ce gros pixel unique change sa couleur d'après le mouvement du spectateur. La couleur de l'interface réagit à la présence d'un spectateur devant lui. L'image se réalise en temps réel. Elle ne se transforme pas par l'action de l'artiste mais par celle du spectateur. Il existe en tant que déclencheur dans cette œuvre numérique.

Dans l'espace de l'exposition, les images sont floues pour différentes raisons. Certaines parce qu'elles sont 'en mosaïque', mais d'autres de façon paradoxale et contradictoire : l'image est projetée grâce à la présence du spectateur, mais cette condition d'*existence* est aussi ce qui l'entrave dans le développement de son *essence* : l'image, pour devenir distincte, exige un rapprochement du spectateur, mais celui-ci y projette alors son ombre, qui la cache... Illustration concrète saisissante d'un *double-bind* esthétique-existential.

L'espace de l'exposition devient donc un lieu de jeu, mais d'un jeu sérieux. Il devient aussi manifeste qu'il n'existe vraiment, et pas seulement virtuellement, que par la présence du spectateur qui lui permet d'actualiser son essence. Sans visiteur l'œuvre restera à jamais inachevée . On est là pour manipuler, ou être manipulé, avec plaisir.

LEE Bo-Kyoung