

## Ian Cheng : Live Simulations

Pierre-Alexandre Clouard

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/24606>

DOI : [10.4000/critiquedart.24606](https://doi.org/10.4000/critiquedart.24606)

ISSN : 2265-9404

### Éditeur

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

### Référence électronique

Pierre-Alexandre Clouard, « Ian Cheng : Live Simulations », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 20 novembre 2017, consulté le 22 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/24606> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.24606>

---

Ce document a été généré automatiquement le 22 septembre 2020.

EN

---

# Ian Cheng : Live Simulations

Pierre-Alexandre Clouard

---

- 1 L'exposition *Real Humans* (7 février-19 avril 2015) à la Kunsthalle de Düsseldorf fut l'occasion de la publication de cette première monographie consacrée au jeune artiste Ian Cheng. Le titre, *Live Simulations*, renvoie à des œuvres produites par l'artiste depuis 2013. Elles composent une série de « simulations vivantes », construite à partir d'un logiciel de développement de jeux-vidéo : Unity. Celles-ci consistent en un environnement numérique dans lequel les objets sont régis par des comportements prédéfinis se corrompant dès qu'ils entrent en interaction. Le processus algorithmique crée ainsi de nouveaux comportements qui échappent indéfiniment à la compréhension de l'artiste et du spectateur tant au niveau du fonctionnement que de l'esthétique, évoquant les principes de *création-destruction* chers à Gustav Metzger. La première partie du catalogue consiste en une sélection d'œuvres-clefs. On y découvre chronologiquement des propositions dont la plupart n'a jamais été exposée en Europe. Parmi ces travaux, *Ohm I God* ou *±Human* montrent l'intérêt de l'artiste pour les imaginaires technoscientifiques et la notion de conscience, tandis que *This Papaya Taste Perfect* annonce les mécanismes et l'esthétique des *live simulations* dans un temps défini. Ce cheminement progressif à travers les premiers travaux de l'artiste a le mérite d'être didactique. Il montre la progression de la réflexion esthétique et conceptuelle d'Ian Cheng, qui le mènera à la production des *live simulations*.
- 2 La partie centrale, quant à elle, accompagne pertinemment le geste de l'artiste. Des propositions très diverses, de l'article de blog à l'article scientifique, offrent un paysage apparemment chaotique qui s'avère extrêmement cohérent. L'entretien avec l'artiste recueilli par Elodie Evers est central. On y découvre entre autres que celui-ci a étudié les sciences cognitives et a eu une expérience décevante en travaillant pour Industrial Light & Magic Company, l'entreprise d'effets spéciaux de George Lucas. Ces éclairages sur son parcours et les commentaires qui les agrémentent donnent de nombreuses clés de compréhension et de réflexion quant à son travail plastique. Les autres textes voguent entre philosophie, science cognitive et science-fiction, tout en interrogeant dans un aller-retour constant l'altérité de la machine et le statut du soi, de la conscience, de l'être au monde. « A quoi ressemblerait un critère non-humain ? [What could non-human criteria look like] ? » (p. 122), interroge Irina Raskin, tandis que

Luciana Parisi se demande si le réel n'est pas lui-même une simulation en s'appuyant sur son expérience en psychologie cognitive : « L'auto unitarisme est la construction d'un mode matériel cognitif [The unitary self is a construction of material cognitive processing] » (p. 127).