

# IAN CHENG

---

*Né en 1984 à Los Angeles (États-Unis)*

*Vit et travaille à New York (États-Unis)*

## Œuvre

*Entropy Wrangler (Dresseur d'entropie), 2013 | La Sucrière*

« Une simulation informatique en direct qui évolue et ne cesse de se modifier indéfiniment. Y figure une collection d'objets, de corps, de signes, chacun avec ses propriétés spécifiques, lâchés les uns sur les autres. Des symboles se décomposent. Des chorégraphies se dessinent. Des groupes se forment, puis disparaissent. Les comportements évoluent. Le désordre règne. Aucune fin n'est prévue, seul un changement éternel. Le récit présenté n'est pas une histoire humaine, mais un document vivant d'algorithmes évolutifs alimentant la mutation de formes reconnaissables en combinaisons et calamités imprévues. » Ian Cheng citation texte du catalogue.

## Description

Vidéo projection

## Pistes d'exploitation

- La temporalité infinie de l'œuvre. La vidéo a un début (la première fois que le système informatique est lancé), mais elle n'a pas de fin, l'œuvre évolue, "grandit", "vieillit", se génère en permanence.
- Chaque plan est unique, tout spectateur voit une partie de la vidéo que plus personne après lui ne pourra visionner de nouveau. Il n'y a pas de retour en arrière possible.
- Le protocole est une pratique artistique qui peut être mise en parallèle avec la technique d'Ian Cheng. Notamment l'idée qu'une fois certain protocole mis en place, l'artiste n'actionne plus l'œuvre mais ce sont les règles établies qui la constitue.
- Allez rechercher notamment en littérature l'Oulipo (par exemple *Exercices de style* de Raymond Queneau) ce n'est plus tant le récit, disons ce qui est raconté, qui prévaut, mais la manière de faire récit, la structure narrative développée pour raconter.
- Utilisation de la 3D, d'images virtuelles = artiste nous parle d'une réalité virtuelle, il parle notamment de simulation informatique, de probabilités, d'analyses quantitatives qui permettent de créer des récits du futur à partir d'éléments présents. L'homme peut-il s'incarner dans ses récits ? Ne tente-t-il pas de créer des intrigues, « la probabilité que quelque chose arrivera » (Ian Cheng texte catalogue)?
- L'esthétique du jeu vidéo peut questionner la place du spectateur. Ne devient-il pas le narrateur du récit de l'œuvre? Positionné face à l'écran, certes il ne tient pas les manettes physiques du jeu qui permettent de faire évoluer la scène qui se déploie devant lui, mais n'a-t-il pas immanquablement envie de créer un récit, de se raconter les éléments qui existent à l'écran.

**Des mots pour en parler**

Entropie, protocole, règle, contrainte, aléatoire comme différent de hasard, coïncidence, accident.

**Glossaire**

Entropie

**Pistes d'exploitation en classe**

- Le protocole
- La place de l'artiste dans le « geste créateur » de l'œuvre.