

#8

Le Magazine International de l'Art Numérique
et de l'innovation
www.digitalarti.com

digitalarti



OLGA KISSELEVA

LE DIALOGUE ART SCIENCE

TRAFIK ODILE DECO BIAN FRANCIS PISANI

POST-DIGITAL + L'OBSERVEUR DU DESIGN FUTUREPERFECT CHARLES CARCOPINO

TODAYSART + ALMOST CINEMA + STRP + SCOPTONE



digitalarti #8
janvier-février-mars 2012 - 6€ / 8\$ US

EXIT

FESTIVAL INTERNATIONAL 8 > 18 MARS 2012



PERFORMANCES | DANSE | THÉÂTRE | INSTALLATIONS | EXPOSITION



SPECTACLES & PERFORMANCES LUK PERCEVAL (BELGIQUE) DISGRACE • VERDENSTEATRET (NORVEGE) • LABEL DALBIN (FRANCE)
KATIE WARD (CANADA) ROCK STEADY • FREDERICK GRAVEL (QUÉBEC) GRAVELWORKS
MARC BEAUPRÉ (QUÉBEC) CALIGULA (REMIX) • BART HESS (PAYS BAS)
FABRICE MURGIA (BELGIQUE) LIFE : RESET/CHRONIQUE D'UNE VILLE ÉPUISEE • DAITO MANABE (JAPON) • EI WADA (JAPON)
INSTALLATIONS VERDENSTEATRET (NORVÈGE) • BERNIE LUBELL (USA) DIANE LANDRY (QUÉBEC) • ZIMOUN (SUISSE) • FUR (ALLEMAGNE)
PIERRE BASTIEN (FRANCE) • PIERRE-LAURENT CASSIÈRE (FRANCE) • MARTIN MESSIER (QUÉBEC) • WIM JANSSEN (BELGIQUE)
RYOTA KUWAKUBO (JAPON) • ZILVINAS KEMPINAS (LITUANIE) • NICKY ASSMANN (PAYS-BAS)

mac
CRÉTEIL MAISON DES ARTS

ABONNEMENTS ☎ 01 45 13 19 19
OU EN LIGNE maccreteil.com





CrossWorlds
(2008-2010).
Photo © Olga Kisseleva



SOMMAIRE

03 **EDITO**

04 **NEWS**

infos, blogs et liens / Digitalarti.com

07 **CHRONIQUES**

Juliette Volcler, Neil Gaiman, Nicholas Carr...

08 **ODILE DECO**

l'Opéra Garnier revisité

10 **TRAFIK**

led-art, graphisme et espace public

12 **BIAN**

Biennale Internationale d'Art Numérique de Montréal

14 **FRANCIS PISANI**

le concept d'innovation remis en question

16 **L'OBSERVEUR DU DESIGN**

le high-tech s'expose à la Cité des Sciences

18 **OLGA KISSELEVA**

le dialogue art science

22 **FUTUREPERFECT**

performance, art visuel, nouveaux medias...

24 **CHARLES CARCOPINO**

bulles sonores et vintage numérique

26 **DESIGN**

l'ère du post-digital...

28 **FESTIVALS**

Todayart, Almost Cinema, STRP

30 **SCOPITONE**

un nouveau départ

32 **AGENDA**

expositions, festivals...

EDITO

"THE GEOCITIES OF THINGS"

Cette expression de Russel Davies dans son intervention au festival Strp à Eindhoven, évoque la créativité des débuts de l'Internet en la transposant à l'Internet des Objets. Je partage son enthousiasme en ce début d'année 2012 sur le prototypage et la fabrication numérique et le constat selon lequel maintenant que le monde se retrouve sur Internet, c'est le Net qui va investir le monde. Il n'y a plus de réel / virtuel, d'analogique / numérique. Chris Anderson, le rédacteur en chef de Wired aux Etats-Unis, qui a ouvert le site Internet diydrones.com, qualifie cette révolution industrielle de "démocratique" : Chaque personne équipée d'un ordinateur peut en effet concevoir, fabriquer un prototype et même le produire en grande série, en Chine ou ailleurs...

Nous avons ouvert notre ArtLab à Paris justement pour permettre aux artistes d'expérimenter à partir d'imprimantes 3D, d'Arduino, de fraiseuses numériques et d'imprimer eux-mêmes leurs circuits électroniques. La spécificité de Digitalarti aujourd'hui est de donner aux artistes une place centrale dans ces nouveaux processus de production. Nous pensons qu'en fabriquant de nouveaux objets avec leur créativité, les artistes augmentent encore cette nouvelle révolution industrielle.

Je vous donne rendez-vous au printemps 2012 pour tester les innovations que nous produisons dans nos nouveaux locaux du Canal Saint Martin.

Dans ce premier numéro de l'année, vous découvrirez de nouveaux artistes contemporains, architectes, designers, les rendez-vous à ne pas manquer (expositions, festivals, colloques...), une sélection de livres à lire cet hiver...

En vous souhaitant une bonne lecture et une excellente année 2012 !

ANNE-CÉCILE WORMS

DIGITALARTI.COM

Best of des dernières news de la communauté Informations, blogs, liens et news à retrouver sur le site



Focus Groupe MEDIALABS

Que vous soyez nés dans les réseaux ou simplement intéressés par la création numérique, il existe des lieux et des communautés où vous pouvez aujourd'hui apprendre, créer et partager des savoirs. Ces laboratoires (labs) sont des lieux de médiation qui ouvrent un espace de pratique, d'expression et de création autant qu'un engagement critique sur le rôle de la technologie dans l'art et la société. Des usagers et des artistes, ingénieurs, chercheurs, designers s'y retrouvent pour rechercher et produire dans l'esprit de la culture libre. Vous trouverez dans ce groupe toutes les informations liées à ces communautés. Retrouvez analyses et répertoire des média labs dans le MCD #62 "Media Labs in Europe" sur www.digitalmcd.com < http://www.digitalarti.com/fr/group/medialabs_network >



Focus Blogs ANNIE ABRAHAMS

Annie Abrahams, artiste hollandaise, vit et travaille en France depuis vingt-trois ans. Elle est docteur en biologie et diplômée de l'école des Beaux-Arts d'Arnhem. Son travail, qui utilise aussi bien la vidéo, la performance que l'Internet, questionne les relations interpersonnelles dans un monde de plus en plus médiatisé. De manière générale, sa démarche explore les possibilités et les limites de la communication, et plus spécifiquement celle des modalités propres au réseau. < http://www.digitalarti.com/fr/blog/annie_abrahams_0 >

ARTLAB

Digitalarti a ouvert un espace laboratoire de création pour les artistes numériques, créateurs, designers, ingénieurs R&D... sur le modèle des Fablabs ou techshops avec un espace informatique, un espace de fabrication et un studio d'enregistrement. Des Workshops et des formations sont proposés. Il se situe au 13 rue des Ecluses St Martin et est animé par Jason Cook. < <http://www.digitalarti.com/fr/blog/artlab> >

artlab

BAINS NUMÉRIQUES

Ce festival mixe arts visuels, danse, musique électro... et rencontres professionnelles. Il est organisé par le Centre des Arts d'Enghien-les-bains. Jusqu'au 1^{er} février, les Bains Numériques lancent leur appel à projets. A l'occasion de la 7^{ème} édition, une compétition internationale d'œuvres numériques est reconduite. Elle présentera des œuvres abouties (inédites en Ile-de-France) dans 3 champs disciplinaires distincts : arts visuels / arts chorégraphiques / arts sonores. Durant le festival, une sélection de 9 œuvres (3 dans chacune de ces catégories) sera présentée au public et à un jury de professionnels. Lors de la clôture du festival, 3 prix seront décernés dans chacune de ces catégories. < <http://bainsnumeriquescommunity.com/> >



Agenda

SPAMM (SuPer Art Modern Museum)

En créant le SuPer Art Moderne Muséum (le SPAMM), Musée virtuel, Musée d'un autre temps, Thomas Cheneseau et Systaime, propulsés par la plateforme siliconmaniacs.org, ne font que relever à la fois la grande indifférence des autorités culturelles et la nécessité pour notre société d'appréhender le MUSEE d'une autre façon. < www.digitalarti.com/m8_1 >

MCD*65 L'Internet voit vert / the culture of green tech

L'objet de ce nouveau MCD, "L'Internet voit vert", est de poser la question : « les nouvelles technologies peuvent-elles sauver la planète ? ». < www.digitalarti.com/m8_2 >

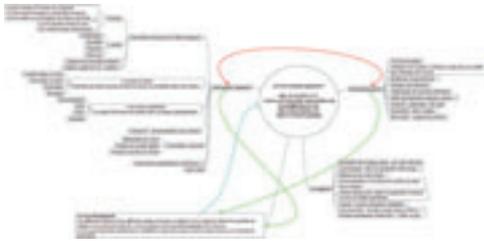
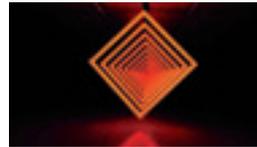
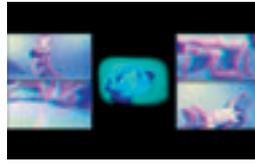
25^{ème} anniversaire de TRANSMEDIALE

Transmediale, le festival d'arts numériques berlinois, fête en 2012 son 25^{ème} anniversaire. < www.digitalarti.com/m8_3 >

Lancement du 20^{ème} appel à projets du Fonds Francophone des Inforoutes

Les soumissions de projets pour le Fonds Francophone des Inforoutes dont la mission est de favoriser l'appropriation et l'usage des technologies dans les pays du Sud et d'Europe centrale et orientale peuvent être déposées jusqu'au 16 mars 2012. < www.digitalarti.com/m8_4 >

S
PAM
M



Artistes

Monumental Video mapping

Paradigme a réalisé un mapping monumental pour le Festival Musiques volantes #16 à Metz.

< www.digitalarti.com/m8_5 >

Inventons Le Livre d'artiste numérique

Dans le cadre de ses recherches, Nicolas Frespech a réalisé une carte mentale autour du livre augmenté et de ce qu'il peut être.

< www.digitalarti.com/m8_6 >

KAMASUTRALEGO par TilGold et PvonK

KAMASUTRALEGO est une installation de TilGold et PvonK, en réponse à AS A KAMIKAZE BLOW JOB de Midred Simantov et Nils Thomander.

< www.digitalarti.com/m8_7 >

United Visual Artists (UVA)

Le collectif UVA (United Visuals Artists), récemment invité par la Gaîté Lyrique pour habiller lumineusement leur bâtiment à l'occasion de son ouverture, est l'un des groupes artistiques les plus productifs dans le domaine des liaisons arts numériques, architecture et espace public, y adjoignant même différentes performances liées à la mode, à la musique ou... aux questions environnementales.

< www.digitalarti.com/m8_8 >

Festivals, Centres d' Art

Variations autour de La Légèreté, exposition de @rt outsiders

Cette année @rt outsiders a proposé une exposition toute en légèreté à la Maison Européenne de la Photographie.

< www.digitalarti.com/m8_9 >

Jusqu'ici, tout va bien

Les Rencontres des arts numériques, électroniques et médiatiques réunissent en une manifestation annuelle des temps de diffusion et de création engagés dans des questions de société. < www.digitalarti.com/m8_10 >

In Famous Carousel, expérimentations Live et exposition

Le festival In Famous Carousel présente les œuvres d'artistes qui cultivent l'art du détournement technologique. < www.digitalarti.com/m8_11 >

Parcours numérique à Scopitone 2011

Cette année, les expositions de Scopitone étaient présentées dans différents lieux emblématiques de Nantes: le château des Ducs de Bretagne, l'ENSA, le Lieu Unique et, bien sûr, à Stereolux.

< www.digitalarti.com/m8_12 >

Innovation

Les Workshops du ArtLab pour Les artistes, Les créateurs, Les ingénieurs R&D...

Le Artlab lance une série de Workshops pour les artistes, les créateurs, les ingénieurs R&D... comme pour les structures de diffusion, de créations, d'exposition. < www.digitalarti.com/m8_13 >

Interfaces [2011]

Récit interactif sur le design multi-écrans vu à travers 43 projets et 17 regards croisés de chercheurs et de designers.

< www.digitalarti.com/m8_14 >

Une Révolution dans Le domaine de L'art numérique

A peine défini depuis seulement 15 à 20 ans, l'art numérique voit déjà sa première grosse révolution apparaître.

< www.digitalarti.com/m8_15 >

LA REVOLUTION
COMMENCE

...
**DU 22 MARS AU
07 AVRIL 2012**

Rendez-vous le 01 février sur :
www.electrochoc-festival.com

CAPI Rhône-Alpes digitalarti mcd®

**EMPREINTES
NUMÉRIQUES**

6^{ème} RENCONTRES AUTOUR DES ARTS ÉLECTRONIQUES

Du 25 au 28 AVRIL 2012
Centre Culturel Bellegarde
TOULOUSE

../chair digitale/chant d'hybris

www.empreintes.toulouse.fr

Une navigation en temps réel à travers un récit en réseau

Writing Spaces

Eli Commins, auteur / metteur en scène
Stéphane Perraud, plasticien

les 9, 10 et 11 mars 2012
à la Cité Internationale de l'Immigration

CNC

mcd **poptronics**

MUSIQUES & CULTURES DIGITALES

**L'INTERNET
VOIT VERT
THE CULTURE
OF GREEN
TECH**

9€, disponible sur www.digitalmcd.com

L'effet papillon

Malgré son inscription dans le temps et les promesses d'une aube numérique nouvelle, le web fait toujours peur... Sur ce terrain comme sur d'autres, s'affrontent toujours deux visions du monde.

Une qui focalise sur la (fausse) promesse d'une parousie hyper-technologique; ultime avatar de la vieille philosophie du progrès. L'autre, vieille comme le monde également, qui se crispe sur de (fausses) craintes réactionnaires. Contrairement à ce que le titre de son livre — *Internet rend-il bête ?* — pourrait suggérer, Nicholas Carr ne s'inscrit pas dans ce prolongement même s'il pointe les limites cognitives induites par l'avènement d'une pensée papillonnante à l'ère du surf sur la Toile. Bien documenté, croisant de multiples références sociologiques, historiques, techniques et philosophiques en une sorte d'inventaire à la Attali par exemple (cf. *Bruits, Histoire du temps*), ce journaliste-blogueur montre dans une saisissante perspective et prospective, la mutation de nos processus de réflexion, ce basculement de civilisation du Livre qui supposait moins d'ouverture au monde mais plus de pouvoir de concentration, à celle du Réseau et de ce qu'il appelle *l'écosystème de technologies d'interruption* qui implique, intrinsèquement, plus d'ouverture d'esprit mais moins de rigueur intellectuelle... Mais nous ne sommes qu'au début de ce basculement, seul un lointain avenir nous dira si cette mutation neuronale fut une régression ou le signe d'un nouveau pas de l'évolution...

Nicholas Carr, *Internet rend-il bête ?* (Robert Laffont)

La transparence du mal

Jeff Jarvis, également journaliste-blogueur, prend lui aussi le contre-pied de certaines idées reçues par rapport au web. Et notamment par rapport à la dénonciation, récurrente, de la dimension panoptique du réseau; cette surveillance de tous par tous qui a atteint, volontairement et involontairement, un stade paroxysmique via les réseaux sociaux. On se souvient, par exemple, de l'analyse opérée par Anne Cauquelin sur le phénomène des blogs, justement, au travers de son ouvrage *L'Exposition De Soi : du journal intime aux webcams*. Elle y pointait notamment cette transparence obligée, si ce n'est oubliée, qui permet, au-delà de toute (fausse?) pudeur et morale de se livrer au regard pixelisé de nos concitoyens. C'est exactement ce que prône Jeff Jarvis, sur le mode du "n'ayez pas peur"... En effet, plutôt que de redouter les effets collatéraux d'un telle transparence que plus rien, n'y personne, ne peut désormais contrer tant les nouvelles technologiques sont envahissantes et, surtout, irréversibles, tant les systèmes de géolocalisation et l'obsession du temps réel nous enserrant dans les mailles de leurs filets sans qu'il soit possible de s'en défaire.

En stoïcien 2.0, Jeff Jarvis prêche pour une acceptation réfléchie et codifiée de cette nouvelle donne, pour une stratégie de la transparence totale qui, du coup, nous rendrait peut-être invisible...

Jeff Jarvis, *Tout nu sur le web : plaider pour une transparence maîtrisée* (Pearson)

La note brune...

Les premières images qui nous viennent à l'esprit lorsque l'on pense à "la militarisation du son", ce sont celles de la fameuse scène d'*Apocalypse Now* où les hélicoptères diffusent du Wagner plein pot en menant raid contre un village vietnamien à la manière d'une charge de cavalerie... Mais ça, c'est du cinéma pensait-on jusqu'à notre lecture du livre de Dexter Filkins sur *la guerre sans fin* en Irak... Les premières pages de son ouvrage s'ouvrent sur un reportage coup-de-poing sur la bataille de Falloujah où les troupes américaines, avec un humour de "mécéant", balançaient "Highway To Hell" d'ACDC sur de gigantesques enceintes en "réponse" aux appels des muezzins, tandis que les balles des tireurs embusqués, les roquettes et les bombes — artisanales d'un côté, high-tech de l'autre — faisaient leur œuvre de mort. Étrange sound-system... Mais ça, ce n'est qu'un avatar de la guerre psychologique se disait-on jusqu'à ce que nous voyons, au détour d'un reportage télévisé sur une manifestation contre l'OMC au Canada une armée de "robot-cops" face à une horde du "black block". L'unité anti-émeute était précédée d'un véhicule blindé surmonté d'une batterie de haut-parleurs. Quelques policiers proféraient une mise en garde dans des mégaphones. Une sommation glaciale puisqu'elle invitait les personnes présentes dans la rue à s'éloigner au plus vite du périmètre d'action du véhicule qui allait incessamment diffuser des sonorités stridentes pour disperser les manifestants

et que les conséquences de ces sons n'étaient pas sans danger... Nous avons vraiment creusé la question avec les réflexions de Steve Goodman — aka Kode9, éminence grise de la scène dubstep avec son label HyperDub — à propos de l'impact de la guerre sonore et de "l'écologie de la peur" qui en résulte. Dans son étude universitaire Steve Goodman recensait notamment les expériences policières et militaires menées sur les modifications physiques et/ou psychiques entraînées par l'exposition à des hautes ou basses fréquences. On retrouve ce même type d'inventaire, en version française, dans l'essai de la journaliste Juliette Volcler. Elle aussi parle de la fameuse bataille de Falloujah et des "répulsifs sonores" utilisés contre des manifestants ou des populations indésirables (jeunes au pied des immeubles, SDF sur les trottoirs...), mais aussi de privation sensorielle (prise contre les terroristes d'extrême-gauche et les indépendantistes les décennies passées) ou, au contraire, la soumission à des cascades de sons ou de musique à fort volume (une des nombreuses facettes de la torture "douce"...). Loin de toute mythologie — le must en la matière étant la "note brune" qui entraînerait un relâchement immédiat des sphincters... — Juliette Volcler dévoile l'existence, notamment en France, d'armes non-létales reposant sur l'utilisation intensive, si ce n'est intempestive, du son qui rend caduque les bonnes vieilles grenades défensives utilisées dans les manifestations... Mais tout cela n'est rien comparé aux projets d'armes soniques de l'armée et de la CIA. Ces nouvelles armes reposant pour l'essentiel sur l'utilisation d'ultra ou d'infra-sons ont un pouvoir de nuisances d'autant plus terrifiant qu'elles peuvent être ciblées et calibrées selon la cible et l'effet souhaités, à la différence d'une bombe qui ne fait généralement pas dans le détail...

Juliette Volcler, *Le son comme arme : Les usages policiers et militaires du son* (La Découverte)



Et aussi...

6 X 6 / 36 – *Déplacement / Mobility* est le premier numéro de la collection Wish You Where Here! Jean-Luc Soret et Cyril Thomas ont sélectionné

des œuvres d'Annie Abrahams, Beatriz da Costa, Nicolas Frespech, Antti Laitinen, Albertine Meunier, Servovalve (Grégory Pignot et Alia Daval).

Cette publication est imprimée sur papier autocollant. (Editions Subjectile, 9,50 € TTC) < <http://www.nunc.com/6x6-2/deplacementmobility> >

LE FANTÔME DE L'OPÉRA

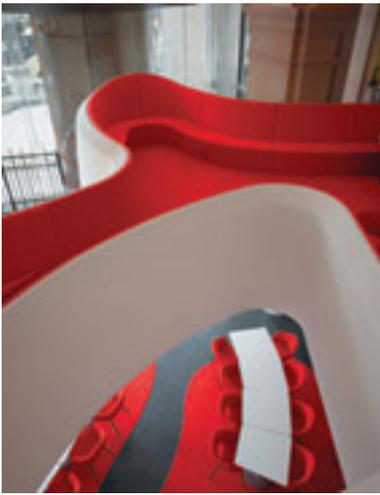
Ouvert en juillet dernier, Le Restaurant de L'Opéra Garnier se compose, d'un bar et d'une salle accessibles en rez-de-chaussée, d'une mezzanine et d'un espace "Lounge". Ce restaurant réalise un contraste heureux entre la morphologie dessinée par l'architecte Odile Decq et l'ordonnement classique de Charles Garnier.

Une coque continue de plâtre blanc moulé

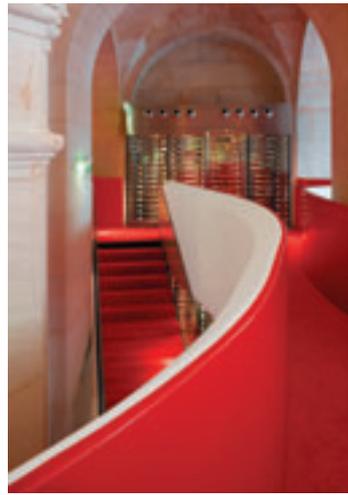
Odile Decq a dessiné une façade en verre ondulé conçue comme un voile flottant posé en retrait des piliers. Juste tenue par une lame d'acier en pied et en tête à 6 mètres de haut et retenue par quelques biellettes en Inox aux corniches supérieures, l'effet est accompli. Invisible depuis la rue, cette façade constitue néanmoins une invitation à découvrir l'espace intérieur qui revendique sa présence par une signature chromatique affirmée. Un rouge accueillant organise un contraste entre la morphologie dessinée par Odile Decq et l'ordonnement classique de Charles Garnier.

Contraste des matériaux et des époques, mais continuité de la morphologie proposée par Odile Decq. L'aménagement de l'espace intérieur s'organise grâce à une mezzanine installée comme un vaisseau et réalisée en une surface unique et continue qui assemble et unifie les divers espaces du restaurant. Les fines colonnes posées au sol à proximité des piliers de pierres s'élèvent en un seul geste délicat jusqu'au garde-corps de la mezzanine tout en formant la sous-face de celle-ci. Il s'agit d'une coque réalisée en plâtre blanc moulé dont la lecture est soulignée par un éclairage intégré.

La mezzanine
en dialogue avec la
voûte de L'Opéra.



Vues depuis La mezzanine, Les tables en trapèzes permettent une combinaison d'accueil variée.



© PHOTOS ROLAND HALBE

Le restaurant de L'Opéra Garnier : un jeu subtil entre architecture classique et modernité.

Un principe de composition né d'un jeu de contraintes

L'une des contraintes imposées par le caractère d'édifice classé comme Monument Historique résidait dans l'impossibilité de toucher à l'existant — les murs, les piliers et la voûte — afin d'assurer à l'ensemble du projet un caractère de réversibilité. Odile Decq précise : *lorsque j'ai présenté ce projet aux Monuments Historiques pour la première fois, j'ai découvert que ce bâtiment n'avait pas été touché depuis sa réalisation par Charles Garnier et qu'il était regardé comme une chose préservée. Or ils étaient très inquiets du fait que je fermis l'espace et que je créais un plancher qui n'existait pas. C'est cette contrainte principale de ne pas toucher à l'existant qui m'a fait penser à faire onduler une façade de verre derrière les colonnes et c'est alors que l'on a commencé à tourner autour des piliers pour fabriquer la mezzanine. Nous voulions nous rapprocher de l'extérieur afin que la mezzanine soit proche de la façade sur rue et ils souhaitaient que l'on recule afin de dégager la voûte et la clé de voûte en pendentif.*



+ D'INFO :

< www.opera-restaurant.fr >

Le projet est le résultat de cette négociation. Une fois qu'ils ont compris que nous allions travailler sans toucher à la pierre, le Ministère de la Culture et les Monuments Historiques ont considéré que ce projet allait devenir exemplaire. Il s'agit là d'un principe de composition qui est le résultat d'un jeu de contraintes.

Une technique de réalisation mixte

Au-delà d'une conception relativement traditionnelle grâce à des esquisses et à des maquettes d'études, le projet a été modélisé en 3D afin de fournir à l'entreprise qui a réalisé la coque sur le chantier des coupes 2D à partir du modèle 3D. Odile Decq explique : *Pour ce projet, nous devons avoir des fondations légères et poser dessus une structure en métal. Pour la coque, nous avons travaillé avec la technique du plâtre projeté. Il s'agit d'un système mixte : il y a des parties moulées et des parties faites sur place à la main montées sur un textile métallique mis en forme sur lequel on projette le plâtre. Nous avons fait des plans en 3D mais l'entreprise ne voulait que des plans en 2D. Nous avons donc fait une multitude de coupes. Lorsque l'on est dans un système industriel, comme c'est le cas pour Franck Gehry avec les revêtements qu'il utilise, c'est la machine qui réalise les découpes et qui rentabilise la matière. Mais lorsque l'on travaille de manière traditionnelle, ce qui est notre cas, on est alors dans le manuel et dans l'artisanal, ce qui nécessite alors d'excellents professionnels.*

Un usage subtil de la géométrie

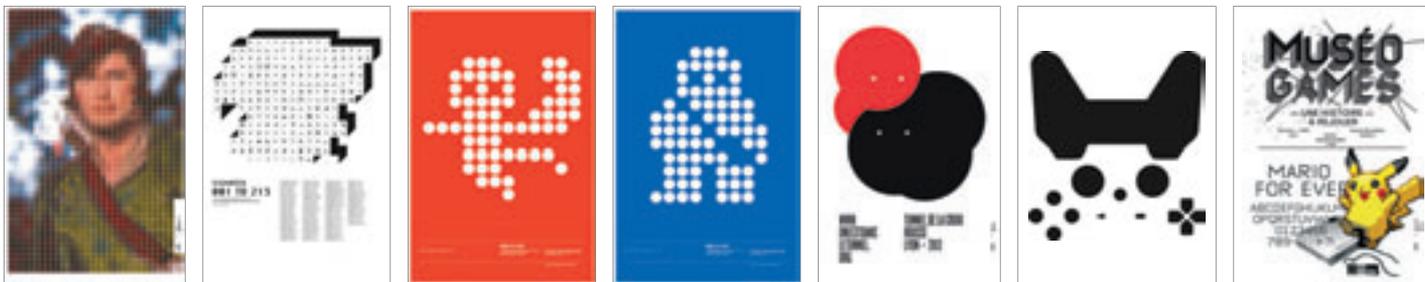
Au-delà du bar et de l'espace lounge, la composition de la salle est réalisée grâce à un usage subtil de la géométrie qui autorise des ambiances différentes.

Le dessin des tables à base de trapèzes permet une combinaison intéressante afin d'organiser des tables à deux, des tables à quatre, à six personnes ou pour de grands groupes. Odile Decq précise : *ce qui m'intéressait c'était d'offrir des espaces qui soient variés et que les gens aient envie de dire : et bien moi j'aimerais bien réserver tel espace par ce que c'est là ou j'ai envie de dîner.*

Le virtuel, une matière pour les architectes

Plus généralement la réflexion d'Odile Decq sur le numérique fait clairement la part des choses entre réel et virtuel : *aujourd'hui tout passe par le numérique et nous l'utilisons beaucoup. Nous avons travaillé très tôt avec ces outils dès la fin des années 80. J'y ai toujours cru. Mais ce que j'explique à mes étudiants c'est que le virtuel ne doit pas être une copie des représentations de l'espace traditionnel. Il n'y a pas de dessus et de dessous, de devant et de derrière et cela repose la question de l'organisation de l'espace. Or cette question m'interpelle toujours et cela n'a pas beaucoup évolué. Je prends l'exemple du jeu vidéo où l'architecture est d'une banalité à pleurer qui décrit un monde nostalgique et romantique, un monde passé et non pas un monde à venir. Dans Alphaville les gens se sont fabriqués des bâtiments normaux et personne ne s'est attaché à fabriquer un autre monde. Il n'y a que dans quelques films comme Matrix où l'on se pose la question de comment articuler un espace à un autre. Maintenant que l'on est habitué nous sommes revenus à une forme de banalité vis-à-vis de laquelle les architectes ont des propositions à faire à condition qu'ils y réfléchissent.*

PASCAL TERRACOL



TRAFIK FIAT LUX!

[Wat ?], abréviation de "Who Are They ?, We Are Trafik, Who Are Trafik" est le titre de la dernière exposition solo du collectif à la galerie Anatome à Paris⁽¹⁾. [Trafik] de signes, de lettres, de papier, de pictos, de typos, de pixels, de polices, de couleurs, de DEL⁽²⁾, le bureau de design graphique créé à Lyon, fin des années 90, assied son style et fait circuler la lumière entre New York, Rennes et Taipei. Répondant aux contraintes rigoureuses d'un graphisme traditionnel, sa force de proposition créative augmente avec la puissance du virtuel et l'interaction du public. Entre architecture, arts plastiques et nouvelles technologies, la dernière pièce de Trafik, "[VS]"⁽³⁾ redéfinit, avec le laboratoire de recherche et de création Saazs⁽⁴⁾, les limites de l'espace perceptible.



+ D'INFO :

Trafik :
< www.lavitrinedetrafik.fr >

Stratégie collective et communication globale

Il y a 15 ans, les frères Rodière, l'un DA, l'autre codeur, choisissent Lyon pour sa qualité de vie, et y installent avec des amis d'école, un bureau de design graphique, avec l'identité visuelle au centre : *c'est tout le plaisir de dessiner le symbole qui définit une marque, créer son logo, choisir les bonnes proportions, une couleur, une typo, la qualité d'un papier...* Le design du site web coule de source. Le studio investit l'espace et développe le multimédia par l'installation lumineuse et le design d'interface, s'offrant de nouvelles perspectives dans les champs de l'architecture et la scénographie. *On ne développe pas de projets prospectifs dans le cadre d'une frustration, mais d'une démarche plastique à partir de contraintes, c'est ce qui nourrit notre réflexion, réaffirme Pierre, le DA.*

Lorsque le commissaire de Muséogames, Pierre Giner, leur demande de créer l'identité visuelle de l'exposition, au Musée des Arts et Métiers à Paris (2010), Trafik répond par la communication globale : site web, brochure, mini catalogue, et hop, une nouvelle police de caractères, poster, mascotte et application iPhone... Le studio propose alors d'entrer dans l'exposition par le graphisme et la lumière : dans la pénombre d'une boîte de nuit, une "time line" d'écrans au mur — le jeu vidéo de 1958 à 2001 — surplombe une table centrale laquée de noir où les visiteurs peuvent s'asseoir pour jouer.

Pastilles, pictos et public

Répondre à la commande, la dépasser, aller au devant parfois, rencontrer les bonnes personnes : c'est ce que fait Trafik en

proposant à Marithé + François Girbaud, en 2006, une installation lumineuse à base d'image projetées et de pastilles de couleurs gérées par diodes lumineuses, pour le "cat walk" des défilés "homme". La même année Jérôme Delormas⁽⁵⁾, alors en poste à la Ferme du Buisson leur donnait carte blanche pour investir l'espace du centre d'art (700 m²) où d'autres graphistes ont été conviés à déplacer les frontières entre le design et l'expérimentation artistique. Trafik y conçoit une sorte de pictoplasme curieux du public qui disparaît d'une pièce à l'autre par le biais d'un écran. Or, c'est cette même petite taupe rouge qu'on espère retrouver en 2013, dans le deuxième tunnel de la Croix Rousse à Lyon, destiné aux circulations "en mode doux" : sollicités par l'architecte au même titre que deux autres designers numériques (Miguel Chevalier et Pierre Giner) le studio lyonnais a planché sur un parcours souterrain de 2 km : comment y susciter l'intérêt des piétons, des cyclistes, ou des usagers du trolley ? *ONE (pour Objet Numérique Évolutif), notre petit personnage, habite le tunnel, c'est son terrier; il s'y déplace, on peut l'appeler avec son portable, créer un RV, le changer de couleur...* Ici le numérique joue pleinement son rôle, souligne Pierre Rodière, il permet d'investir un bâtiment, de le faire vivre, le transformer, et ce, même à distance. *Produire un événement chez soi, choisir le lieu et le moment de sa diffusion sans y être nécessairement présent, c'est quand même la base du virtuel ?!* Voici ONI est une pièce interactive récente développée dans le cadre du 1% artistique pour Le Liberté à Rennes. Il s'agit de créer son motif en ligne, il sera diffusé sur un panneau de diodes lumineuses placé dans le hall du lieu de spectacle, à la date et l'heure que vous aurez choisies. ONI tenant pour Objet Numérique Immortel vous propose de surcroît deux dates aléatoires, en 2014 et 2020, www.voicioni.org A vous de jouer ! Trafik affectionne les projets participatifs, cela ne date pas d'hier. Designers à l'esprit ludique, ils sont aussi curieux de voir comment le public se les approprie : dès l'an 2000 le studio développe un module de création collective en ligne composé de dix pastilles par douze.



© PHOTO D.R. / TRAFIK

[Wat ?]

© Galerie Anatome,
Paris.

En décidant d'allumer ou d'éteindre les pastilles, les usagers créent des symboles. Sur plus de 3000 pictogrammes proposés par les internautes, Trafik, en sélectionne 213 avec leurs noms d'auteurs, et crée une police de caractères consignés dans une Signotek, que l'on peut télécharger: www.dafont.com/fr/signotek.font

Conquête spatiale

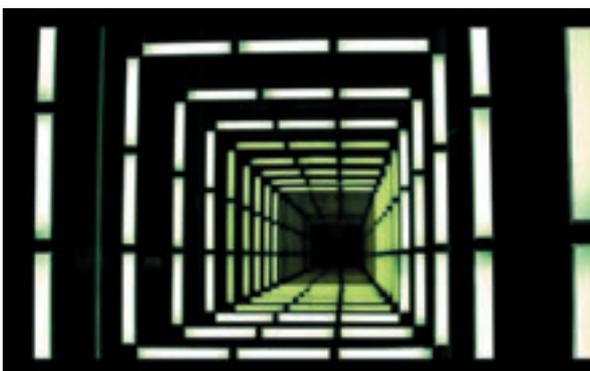
Nous avons commencé par produire des applications en temps réel qui fonctionnaient à l'écran et puis nous sommes sortis du cadre. Entre l'habillage de vitrines pour Habitat à Paris, ou Louis Vuitton sur la Cinquième Avenue (2005), la production d'un cube sonore de 3x3m avec le Grame (centre national de la création musicale), une exposition à Taipei et la conception d'un plafond interactif pour le lobby du Mor-

gans Hotel à New York, Trafik multiplie depuis cinq ans les projets multimédia, béni par les 2000 étoiles de Superluxe, l'une de ses toutes premières applications. Créée pour La Fête des lumières à Lyon, la pièce éphémère, dont les mots vidéo projetés composés d'étoiles, irradient l'écran dans une explosion programmée, est portée par le Crédit Municipal lors de la Nuit Blanche parisienne en 2007. Cyril Putman qui la découvre sollicite Trafik pour la création d'un site; quelques mois plus tard, Andrée Putman, reine incontestable du raffinement et de la ligne pure demande au studio "un geste artistique" pour le plafond de l'hôtel aux fameux damiers. Trafik y implante 4000 LEDs pilotées par une interface soignée permettant aux visiteurs de re-dessiner en temps réel, le ciel de l'hôtel. Depuis que nous pouvons piloter la lumière en live, nous sommes entrés dans une autre dimension. Affichant une sensibilité toute particulière pour la lumière, Trafik a très vite compris les possibilités offertes par un matériau tel que la LED : c'est à la fois la lumière et l'écran, une surface 3D que l'on peut déployer ou fragmenter dans l'espace. Lorsqu'on choisit une diode ou un pitch (la distance entre deux Leds) il est évident que cela impacte sur la production graphique. Au même titre qu'il n'y a pas de support noble ou de mauvaise typographie, c'est en partant d'une technologie et ses contraintes que Trafik rebondit... Versus [VS], une installation issue de la rencontre du studio avec les recherches en

verres interactifs menées par Quantum Glass™(6), produit, ici l'effet d'un saut quantique : le visiteur entre dans une boîte noire, un vortex composé de cinq structures de verre et de lumière alignées; cinq cadres conçus dans un matériau "Led In Glass", qui se reflètent sans fin dans deux miroirs sans tain. Aux deux extrémités de cette architecture immersive deux tablettes permettent d'en moduler à l'infini la perception de l'espace, jouant sur la lumière, la transparence et le son(7). [VS] est une expérience sensorielle en soi, une re-définition de l'architecture par le graphisme et la lumière.

véronique godé

[VS]



© PHOTO D.R. / VÉRONIQUE GODÉ

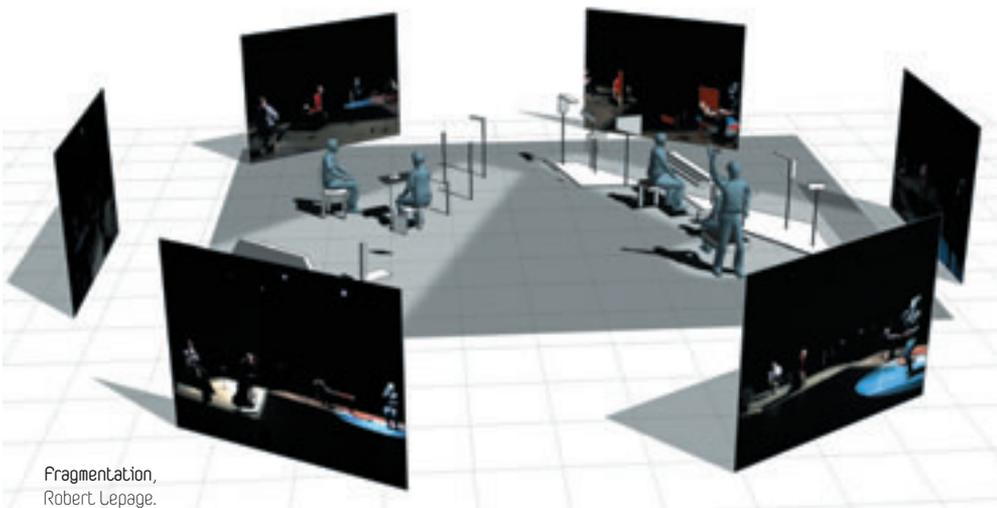
- (1) Galerie Anatome, 38 rue Sedaine, Paris 11^{ème}. Site: www.galerie-anatome.com
- (2) Diode Electro-Luminescente ou en anglais LED (Luminescent Electronic Diode). Dans le jargon professionnel événementiel on utilise plus généralement "la LED" comme s'il s'agissait d'une matière
- (3) [VS] à prononcer Versus, est exposée depuis Juin 2011 à la Glass House, 4 passage Sainte Avoye, Paris 3^{ème}. Info: www.aglasshouse-paris.com
- (4) SAAZS, le laboratoire de création et de promotion du design qui associe avant-garde technologique, poésie, sensibilité écologique et réflexion architecturale. Site: www.sazs.com
- (5) Jérôme Delormas, actuellement directeur de la Gaité Lyrique à Paris, convie, pour l'ouverture du lieu en 2011, Trafik à présenter 72/180°, une architecture lumineuse conçue pour les Nuits Sonores à Lyon.
- (6) Quantum Glass™, filiale dédiée à la recherche et au développement de verres actifs chez Saint Gobain. Info: www.quantumglass.com
- (7) Des boucles sonores interactives conçues par Maize, (le troisième des six frères Rodière) augmentent mystérieusement l'effet immersif de l'œuvre, perçue ici comme une simulation du monde quantique.

BIAN 2012

PHÉNOMÈNES / PHENOMENA

L'art numérique fait encore figure de parent pauvre par rapport à la nébuleuse de l'art contemporain. La multiplication d'événements d'envergure finira bien par renverser cet ostracisme. Ainsi, à la suite d'autres manifestations majeures, la BIAN (Biennale Internationale d'Art Numérique) de Montréal devrait contribuer à valoriser des "œuvres utilisant les outils technologiques numériques de manière inédite, innovante ou critique". La première édition aura lieu au printemps prochain, à l'initiative de l'équipe du festival Elektra porté par son directeur, Alain Thibault. Complément d'information.

© PHOTO VOLKER KUCHELMEISTER



Fragmentation,
Robert Lepage.

Comment est née cette idée de biennale et pourquoi ce format, plutôt que la mise en place d'un événement plus récurrent (annuel) ?

Ce projet est né du désir de donner un statut à l'art numérique égal à celui de l'art contemporain. Le terme "biennale" a une résonance à travers le monde de l'art : on pense tout de suite aux grandes biennales comme celle de Venise, São Paulo ou Sydney par exemple. C'est ce à quoi nous aspirons : en faire un événement où tout l'international sera convié, un rendez-vous bi-annuel qui fera le point sur cette pratique en pleine évolution.

Quelle sera la spécificité, le positionnement, de cette biennale par rapport à d'autres événements internationaux axés autour des arts numériques comme Today'sart, Ars Electronica, STRP ou CYNÉTART notamment ?

La BIAN sera exclusivement constituée d'expositions, d'installations. Nous voulons également, en parallèle, développer un volet de type marché pour les collectionneurs, un peu comme Art Basel Miami. Nous constatons que de plus en plus de collections en art sont constituées maintenant d'œuvres issues de l'art médiatique.

Quelle est la synergie, les liens qui unissent cette biennale au festival Elektra et au MIAN (marché international de l'art numérique) ?

Les trois activités se complètent et ont chacune leur fonction spécifique. Elles offrent un portrait plus complet des deux principaux volets que l'on retrouve en art numérique. Le MIAN a permis à notre communauté internationale de mieux se reconnaître et de s'organiser en réseaux, formels ou informels, en initiant des co-diffusions et co-productions. Une activité donc profitable à tous les intervenants du milieu. Elektra restera annuel, début mai, mais se concentrera sur les performances, le temps réel. Les installations sont en général plus compliquées à présenter, à mettre en place, et demandent plus de préparation, notamment avec nos partenaires de diffusion, mais leur durée de vie est plus longue que les performances; d'où leur place prépondérante dans la biennale.

Vous parlez de "territoire naturel" pour désigner Montréal par rapport aux arts numériques : qu'est-ce qui caractérise cette ville plus que d'autres sur ce plan ? Est-ce une exception au Canada et plus largement en Amérique du Nord ?

Montréal est effectivement une exception en Amérique du nord. Le degré et le sérieux des activités de diffusion,



DSM-VI, BILL VORN.



© PHOTOS BILL VORN 2011, ZIMOUN 2011

80 prepared dc-motors, cotton balls, cardboard boxes
81x81x81cm, Zimoun.

de recherche et de création de ce qui se fait dans ce domaine se compare à certains pays d'Europe. D'ailleurs la majorité de nos activités hors Montréal (ou province de Québec) ont lieu en Europe où le genre et le réseau sont le plus développé. Le Québec est la province canadienne où on a le plus investi en culture (le tout évidemment bonifié par le Canada et Montréal). Ceci n'est certainement pas étranger au fait qu'on y retrouve une qualité d'artistes et de diffuseurs intéressante.

Cette biennale est bien évidemment une manifestation internationale, mais la France sera à l'honneur pour cette première édition : qu'est-ce qui a présidé à ce choix ?

Grace au fonds de coopération France-Québec nous avons pu, dans un premier temps, produire l'événement Québec Numérique dans le cadre de la deuxième édition du festival Nêmo à Paris en octobre 2011. Près d'une vingtaine d'artistes et de diffuseurs québécois ont présenté des performances et installations dans les salles de la Gaîté Lyrique et du CentQuatre, en plus de participer à une activité de marché de type MIAN, devant des diffuseurs et producteurs de France et d'Europe. En contrepartie, une sélection d'artistes français choisis par Nêmo, et ayant pour la plupart bénéficiés du fond ACME (aide à la création multimedia) d'Arcadi, feront partie de la Biennale.

La programmation de cette première édition est axée autour de la notion de "phénomènes", au sens étymologique :

"manifestation de quelque chose de merveilleux", en référence à la fameuse phrase de Clarke sur la science... Pourquoi avoir choisi cette thématique ? Parce que je pense que nous avons déjà oublié jusqu'à quel point notre vie est réglée par les technologies numériques...!

À ce jour, à cinq mois de l'ouverture, quels sont les éléments de programmation que vous pouvez déjà nous citer ?

En ouverture de la Biennale, justement, nous aurons *Fragmentation*, une installation vidéo 3D de Robert Lepage utilisant le dispositif ReActor développé par Jeffrey Shaw, qui sera présentée au Musée des beaux-arts de Montréal. La nouvelle installation de Carsten Nicolai, *unidisplay*, sera quant à elle présentée en première nord-américaine au Musée d'art contemporain de Montréal. Et une exposition monographique de Ryoji Ikeda sera proposée à la fondation DHC/Art, située dans le Vieux-Montréal. Il y aura aussi des œuvres de Bill Vorn (*DSM-VI*) et Zimoun (*80 prepared dc-motors...*).

Au-delà de cette première édition à venir au printemps prochain, avez-vous déjà d'autres pistes, thématiques, souhaits, rêves ou autres, en ligne de mire, pour le développement de cette biennale ? Au-delà d'en faire un événement récurrent (éditions 2014, 2016, etc.), nous travaillons sur un projet de lieu, le CIAN (Centre International d'Art Numérique). Nous visons une ouverture en 2017, année qui

correspondra au 375^{ème} anniversaire de Montréal. Nous travaillons actuellement avec la ville de Montréal et l'un des meilleurs cabinets d'architectes qui a une sensibilité particulière pour tout ce qui est culturel. Ce centre d'exposition sera conçu spécifiquement pour accueillir des œuvres d'art numérique. Contrairement aux salles de musée, les nôtres seront ultra-flexibles : des boîtes blanches, des boîtes noires de diverses dimensions; ainsi qu'une salle expérimentelle permettant de vivre, d'expérimenter des œuvres hors du commun, sans contraintes sur le plan sonore, visuel, de ventilations, etc. Ce lieu permettra de recevoir des expositions de stature internationale et de recevoir en résidence des artistes pour des projets inédits ou des commandes. Avec une équipe de commissaires; dont un(e) ayant comme fonction spécifique de nous amener ce qui risque d'être le futur de l'art. Le CIAN doit devenir un carrefour axé sur l'innovation, la recherche et l'expérimentation en art. L'axe installation étant celui qui nous apporte présentement le plus de nouvelles idées, de nouveaux concepts, tant artistiques que sur le plan de l'utilisation des technologies. Nous prévoyons de pouvoir présenter des expositions et événements, de diverses dimensions, toute l'année.

PROPOS RECUEILLIS PAR LAURENT DIOUF

+ D'INFO :

<<http://www.eLektramontreal.ca/bian.php?l=fr>>



A VOIR :

Biennale Internationale d'Art Numérique, du 18 avril au 13 juin 2012 à Montréal, Québec / Canada

FRANCIS PISANI

IL FAUT REMETTRE EN QUESTION LE CONCEPT D'INNOVATION

"Il n'y aura pas de web 3.0 après le web 2.0", expliquent Dominique Piotet et Francis Pisani, dans la seconde édition de leur ouvrage, "Comment le Web change le monde ?" Analyste dans la Silicon Valley et journaliste indépendant longtemps basé en Californie, les deux co-auteurs préfèrent le terme de "Web Métis", une imbrication de technologies et de nouveaux usages. À l'occasion de la conférence "Du web 2.0 au web métis" (qui s'est tenue le vendredi 9 septembre à La Cantine), Francis Pisani nous ouvre une fenêtre sur le web de demain.

Pourquoi parlez-vous de "Web Métis" ?

Je vais répondre de façon alambiquée. Je suis en train d'écrire un billet intitulé *La mort existe-t-elle vraiment ?* Pour résumer, le mois d'août a été marqué par l'annonce de la fin de l'ère PC avec deux éléments symboliques et un très concret. Premièrement, l'un des principaux acteurs de l'ordinateur personnel, Steve Jobs [est mort]. En second lieu, à l'occasion du 30^{ème} anniversaire du premier PC d'IBM, l'un des co-fondateurs, Mark Dean, a publié un billet dans lequel il explique qu'on allait maintenant passer à autre chose. Enfin, HP, le premier producteur de PC au monde, souhaite se séparer de son unité de production d'ordinateurs.

En fait, je considère qu'il n'est pas vraiment pertinent de parler de la mort de quelque chose. Je pense terminer ce billet en prenant l'exemple du livre. Là aussi, la forme change, mais nous lisons de plus en plus. Pour résumer, il y a des formes qui disparaissent, des choses qui se transforment. Il y a une réalité métisse des choses. On avait tendance à se dire que c'était soit une chose, soit une autre, alors que la philosophie nous a montré le contraire depuis longtemps. Plutôt que de donner une définition du métissage, je préfère expliquer que c'est une manière d'aborder les technologies de l'information et de la communication.

Pour définir le "Web Métis", vous évoquez un futur des technologies

de l'information marqué par l'hyperconnectivité, la mobilité, l'importance des réseaux sociaux...

Les réseaux sociaux sont un bon exemple de ce "Web Métis". Ce sont des réseaux humains, mais dans lesquels la technologie intervient. Notre approche est de dire : on ne peut plus parler de deux mondes, mais de deux couches d'un même monde. Dans les réseaux sociaux, il y a cette dimension "relation sociale" qui peut pré-exister à la technologie ou survivre sans elle, mais également un certain type de relation qui est favorisé par la technologie. Je pense que toute étude intéressante du Printemps Arabe, par exemple, montre ce genre de chose. Il y avait des interactions qui étaient antérieures et d'autres qui ont été facilitées par la technologie. Mais la technologie n'a pas fait la révolution. C'est évidemment idiot de parler de révolution Facebook, Twitter, etc. Donc, nous sommes bien dans un des exemples du "Web Métis".

On assiste aujourd'hui à une vraie prise de conscience du poids des nouvelles technologies de l'information et de la communication. Mais cette reconnaissance se traduit de manière paradoxale : d'un côté les États saluent le rôle joué par internet et les réseaux sociaux dans le Printemps Arabe, de l'autre, ils cherchent de plus en plus contrôler à ce nouvel espace de liberté qui les inquiète...
Les États se sont rendu compte qu'il se

passait quelque chose qui leur échappait. Dans cette volonté de contrôle, tout le monde est dans le même sac, depuis la Chine jusqu'à James Cameron et de l'Iran jusqu'à Nicolas Sarkozy. Mais, cet espace n'est ni bon, ni mauvais, ni neutre, pour reprendre une formule très connue. Internet est devenu un nouvel espace de lutte. Aujourd'hui je ne suis pas capable de dire qui va l'emporter, mais nos responsabilités de citoyens se jouent là-dessus. C'est important d'éduquer les gens, d'en faire un débat public. Lors de l'e-G8, Internet était représenté par le gouvernement, Hollywood et par la Silicon Valley. Il faut reprocher au pouvoir de ne pas faire intervenir de représentants de la société civile dans ces débats. Notre devoir citoyens aujourd'hui, c'est de se battre pour ça. Et, là je reviens à l'éducation : il faut éduquer. Avec Dominique Piotet, je fais partie des gens qui pensent que nous sommes dans une phase de rupture. La technologie ne nous garantit pas le paradis. Mais, le simple fait qu'il y ait rupture crée des espaces dans lesquels nous pouvons agir pour engager des changements sociaux qui nous apparaissent positifs. On peut prendre à nouveau l'exemple de la Tunisie et de l'Égypte. Je voudrais cependant faire une remarque à ce sujet : le Printemps Arabe nous a montré que les nouvelles technologies pouvaient jouer un rôle dans une révolution, mais pas encore qu'elles pouvaient servir à prendre le pouvoir.



À LIRE :

Francis Pisani / Dominique Piotet, *Comment le web change le monde : des internautes aux webacteurs* (Pearson, 2^e édition augmentée, 2011).



Quelles sont, selon vous, les sphères technologiques et sociales dans lesquelles vont émerger les éléments bouleversants du futur. Et, vont-elles venir des États-Unis, de l'Europe ou d'ailleurs ?

Pour créer des grosses boîtes, il faut un gros marché et beaucoup d'ingénieurs. Ce sont deux caractéristiques que l'on retrouve en Chine et en Inde. Il y a de grandes chances de voir des entreprises émerger de ces deux pays. Il y a toute une théorie qui consiste à dire que ces entreprises vont commencer par copier la propriété intellectuelle des entreprises américaines, se renforcer leurs marchés locaux en limitant les capacités d'actions des entreprises étrangères, pour ensuite se lancer sur d'autres marchés, une fois qu'elle auront réuni des centaines de millions d'utilisateurs.

J'ajouterais cependant que les innovations peuvent venir de partout ailleurs. Il y a deux grands exemples : celui de Ushahidi [un site créé pour collecter les témoignages de violence après la crise au Kenya en 2007, suite à l'élection présidentielle, NDLR] et celui de M-Pesa [le service de mobile banking, né au Kenya, NDLR]. Lorsque les nouvelles technologies arrivent au troisième tiers de l'humanité, elles s'adaptent, elles innovent, elles avancent. À la fin de notre livre, nous parlons de données fondamentales parmi lesquelles l'hyperconnectivité, le tsunami des

données, la mise en relation permanente, la mobilité, la géolocalisation, les bases de données, le cloud computing etc. Ce sont des variables qui vont contribuer à définir ce que nous appelons le "Web Métis". Selon Nova Spivack, les grands cycles des technologies de l'information durent 10 ans. C'est un peu caricatural, mais pourquoi pas. Le web 1.0 est né en 1993, le web 2.0 en 2004-2005. En suivant cette logique, nous ne sommes qu'à la moitié de notre cycle. Je ne crois pas à la futurologie à long terme. Je pense qu'on peut essayer de travailler sur 2-3 ans. C'est le temps nécessaire pour qu'une technologie apparaisse, donne lieu à la création d'une ou de plusieurs entreprises et enfin décolle.

En juillet dernier, vous avez publié sur votre blog un billet intitulé "La Silicon Valley est-elle en danger". Est-on en train d'assister à une forme de décentralisation de l'innovation ?

Je trouve qu'il est intéressant de remettre en question le concept d'innovation. Si on considère qu'une innovation, c'est une innovation technologique qu'on arrive à amener sur le marché, on finit toujours par considérer que la Silicon Valley est ce qui se fait de mieux dans le monde. Mais, moi je pense qu'il faut élargir ce concept. C'est la notion de framing en anglais : la manière dont on pose le problème limite la discussion.

Quand on parle d'innovation, on frame la discussion dans un sens Silicon Valley. Il faut s'intéresser à d'autres choses qui vont, je pense, de la créativité, à l'innovation et jusqu'au changement social. À ce moment là, il y a toute une approche des évolutions sociétales qui est très intéressante. Je pense que le basculement est en train de se faire. Dans cinq ans, il sera évident. Je m'appête à partir pour un tour du monde des nouvelles technologies qui commencera le 13 septembre à Mexico et pendant lequel je visiterai une trentaine de villes à travers le monde. L'objectif est d'aller regarder ce qui se passe dans le reste du monde sans la lentille Silicon Valley. Avec justement la lentille créativité, changement social. Thomas Friedman est l'auteur de la formule *The world is flat*, selon laquelle tout le monde est au même niveau, tout le monde est connecté et donc les technologies éliminent les différences. J'exagère un peu, mais pas tant ça. La question que nous posons Dominique et moi c'est justement : est-ce que les technologies de la communication éliminent tant que ça les différences ? Pour y répondre, il faut aller voir.

MAEL INIZAN

ARTICLE PUBLIÉ EN LIGNE SUR SILICON MANIACS
LE 09/09/2011 < WWW.SILICONMANIACS.ORG >

+ D'INFO :

< www.pearson.fr/Livre/?GCOI=27440100916770 >

OBSERVEUR DU DESIGN



© PHOTO D.R.

Chaque année, L'APCI (Agence pour La Promotion de La Création Industrielle) – qui a pour mission d'assurer la promotion du design en tant qu'élément clé de l'innovation économique, sociale et culturelle, et comme facteur de qualité de vie et de respect de l'environnement – et La Cité des Sciences et de L'Industrie donnent rendez-vous à Paris, à travers l'exposition "L'Observateur du Design", aux réalisations les plus innovantes en matière de design.

Mateo, quand Le mobilier urbain prend racine.
Design sensoriel: VOLTA / www.byvolta.com.
Architectes-designers: Jakob+MacFarlane / www.jakobmacfarlane.com.



© PHOTO D.R.

Tensiomètre Withings,
un outil à votre mesure.
Designers:
Pierre Garner, Elise Berthier, Frédéric Lintz et Marc Berthier / [eliumstudio / www.eliumstudio.com](http://www.eliumstudio.com).
Entreprise: Withings / www.withings.com.
PROTECTED DESIGN
INPI N° 10/3563

Des réalisations récompensées par un label ("compétition internationale" de l'ICSID – International Council of Societies of Industrial Design) et dont certaines se voient décernées des "étoiles" pour les rencontres entreprises / designers les plus remarquables. Pour cette douzième édition de *L'Observateur du Design*, il est aisé de remarquer que les réalisations marquées du sceau des innovations technologiques de la création numérique sont légions. Aux côtés des vélos aux pneus increvables, des sièges de

bureau aux mouvements réglables, des transpalettes électriques ou des chariots de supermarché articulés, un certain nombre de produits aux lignes et aux fonctionnalités très digitales percent en effet. La téléphonie mobile, la photo numérique et ses dérivés comme les cadres de photo numériques, les boîtiers multimédia tel le *Set Top Box* ou les tablettes numériques, les interfaces et autres applications et systèmes de navigation pour usagers des transports, les éléments domotiques de la maison numérique de demain (le chauffage intelligent) ou de mobilier interactif sont ainsi particulièrement représentés. La part des produits et des services numériques progresse chaque année, pas seulement d'un point de vue quantitatif mais par la qualité et l'originalité des démarches des projets, précise ainsi Anne-Marie Boutin, Présidente de l'APCI.

Un certain nombre de réalisations spécifiques sortent ainsi du lot. Le prix du design numérique a été attribué cette année au cadre photo numérique

DIA (No Design pour parrot), poursuit-elle. Cet objet-interface, qui caractérise bien le haut de gamme à la française, est une réflexion particulièrement originale sur les écrans. Son analogie à la diapositive convoque un imaginaire puissant, qui renvoie aux origines du procédé d'affichage, la lanterne magique. Un autre projet étoilé qui témoigne de l'expertise pointue développée par nos agences françaises est l'*Hypervisor Multitouch*, d'Attoma pour Thalès Security & Services. Un projet qui montre le potentiel remarquable des écrans multi-touch dans le contexte de la supervision et de la sécurité des espaces. Attoma a développé une démarche très innovante sur l'interface, qui exploite un dispositif multi-écrans. Enfin, le Tensiomètre Withings, dont Elium Studio a assuré le design, illustre la façon dont les objets connectés investissent notre quotidien. Les appareils médicaux et les services de santé peuvent souvent être intimidants, mais le tensiomètre Withings a su trouver une façon très pertinente de les rendre plus humains, plus accessibles.

D'autres réalisations révèlent des interconnexions plus ludiques ou subtiles. En matière d'interface, le *Giveme5* développé par la société fivefive entend dépasser les écrans tactiles 2D pour interagir et communiquer sur internet. Il se présente sous la forme d'un galet circulaire interactif qui génère des effets lumineux au passage des doigts de son utilisateur, induisant ainsi un rapport doux, entre gestuelle et lumière, autour de la fonctionnalité d'un nouvel objet communicant. Les dalles *Microtiles* sont elles des dalles d'affichage qui bénéficient d'une technologie LED qui a le vent en poupe. Assemblables de différentes façons, elles modulent des écrans vidéos de toutes tailles et de toutes formes. Plante interactive développée par les designers Jakob + MacFarlane, *Matéo* est encore à l'état de prototype. Mais son feuillage digital diffusant sons et lumières en fonction des variations climatiques extérieures et de l'énergie captée pendant la journée anticipe un mobilier urbain au service du bien-être humain. Enfin, dans une logique domotique touchant directement à l'habitat, les "cubes" développées par Orange Labs et l'ingénieur Catherine Ramus traduisent un lien physique épuré entre leur format de

Rubik's Cube amusant et simple et leurs usages variés (le *Green* pour les consommations d'énergie du logis, le *Memory* pour accéder aux contenus multimédia, le *Box* pour la distribution internet, etc.).



© PHOTO D.R.

One Concept, Le numérique au carré.
Designers: Jérôme Augui, Catherine Ramus et Elena Tosi Brandi / Orange Design.
Entreprise: Orange - France Telecom / www.orange.fr.

Mais, malgré leur percée notable, l'idée de *L'Observateur du Design* est bien d'intégrer ses réalisations d'obédience numérique à une offre plus large et globalisée, tournée vers le public. En témoigne justement un projet comme le *Métrothérapie* d'Annabelle Eugenia, toujours en recherche d'éditeur, et qui consiste à proposer de véritables cures de luminothérapie dans le métro en intégrant

dans les rames des lampes aux couleurs et à la luminosité variable. Les types de projets présentés dans ce domaine conjuguent souvent plusieurs expertises: design d'objet, design de service, design interactif, design graphique, reconnaît Anne-Marie Boutin. C'est le cas des projets de signalétique urbaine (*SIV de Lyon*) mais aussi celui des objets de la gamme *Wiser* qui permettent une gestion intelligente de l'énergie dans la maison [NDLR: à partir de sept objets/interfaces spécifiques]. C'est pourquoi il est parfois difficile — et trop simplificateur — d'isoler les projets de design interactif comme tels. Ils traduisent plutôt l'hybridité et la transversalité des approches. Cependant, la maturation progressive des acteurs, même si leur nombre est encore modeste, est incontestable. Et la spécificité des projets va nous conduire dès la prochaine édition à une présentation plus adaptée des projets numériques et du design de service.

LAURENT CATALA

+ D'INFO :

Cité des Sciences:
< www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/affiche/observeur-design-2011/?gclid=CJWR9_FF8qwCFYehAad-HoLMQ >

APCI:
< www.apci.asso.fr/?cat=7 >



A VOIR :
L'Observateur du Design,
Cité des Sciences et de
l'Industrie à Paris,
jusqu'au 11 mars 2012.

Wiser Collection, et votre consommation reste sage.
Designers: Frédéric Beuvry chez Schneider Electric, Mathieu Lehanneur / www.mathieuLehanneur.com, Pierre Favresse, Franck Magne, Aïssa Logerot et Arel Schindlbeck chez SINCE 1974, Giuseppe Attoma, Katie Cotellon, Paolo Sancis, Giorgio Uboldi, Olivier Paradeise et Stéphanie Buellet chez ATTOMA / www.attoma-design.com.
Entreprise: Schneider Electric Industries SAS / www.schneider-electric.com.



© PHOTO D.R.

Sur Mesure,
nano installation interactive,
2010-2011.

OLGA KISSELEVA

© PHOTOS OLGA KISSELEVA, D.R.

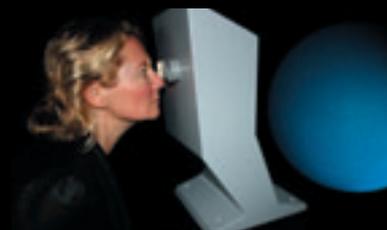
LE DIALOGUE ART SCIENCE

Comment insuffler dans son œuvre une dimension intemporelle, propre de l'art, et questionner par la même les avancées scientifiques de son temps ? Comment séduire des collectionneurs conquistadors au Pôle Nord, investisseurs en Chine ou en Europe, tout en portant un regard critique sur l'aliénation de nos modes de vie liée au développement des nouvelles technologies ? Enseigner les rapports art / science à La Sorbonne et préparer une exposition aux confins de l'Oural et de la Sibérie ?

Politiques et/ou intimistes, parfois décalées jusqu'à l'absurde les pièces d'Olga Kisseleva peuvent prendre l'apparence de vanités photographiques à Rennes, simuler le ralentissement du temps dans une usine d'Ekaterinbourg ou s'incarner dans une performance antivirale à Madrid. Elles sont généralement le fruit d'expériences vécues et d'un questionnement permanent sur l'état du monde. Elles sont l'émanation d'une artiste résolument multi-média, conceptuelle et curieuse de ses contemporains.

Divers Faits : nourritures quotidiennes

Installée à Paris, depuis la fin des années 90, Olga Kisseleva (mère de deux enfants) a su trouver sa voie et ne



regrette pas sa vie d'artiste. Sa volonté de changer le monde, qui, dit-elle pour plaisanter, *aurait sans doute pesé d'avantage en tant que directrice du Fond Monétaire International*, est intacte. Son sens de l'humour — un outil de survie lorsqu'on a grandi en URSS — et son tempérament tranquille malgré un emploi du temps de ministre, s'incarnent dans une tête blonde radieuse,

nourrie de littérature, formatée par les mathématiques et les contradictions d'une dictature révolutionnaire. Olga Kisseleva est une aventurière dont les épisodes clefs du cheminement sont consignés dans un livre de photographies, *Divers faits*^[1], associant, sous la forme d'autofictions, réflexions philosophiques et vanités gastronomiques. *Enfant, j'entendais les adultes pratiquer le langage d'Ésope, ainsi nommé en référence à cet esclave de la Grèce antique usant d'un vocabulaire à double sens pour critiquer la société. Quand au musée de l'Ermitage, j'ai découvert ces tableaux hollandais du XVIIe siècle qui dépeignent une réalité quotidienne à l'aide d'objets symboliques, j'ai rêvé de pouvoir mettre en œuvre ce projet.*



Le Langage de l'art

C'est le conservateur du même musée, son directeur de thèse qui bien plus tard enverra l'étudiante faire un tour du monde avant de rentrer au pays pour y décrocher un doctorat. Née dans une famille de physiciens (une mère spécialiste des ondes électromagnétiques, un père président d'université), Olga Kisseleva est, dès son plus jeune âge, promue à suivre une brillante carrière scientifique. Or, contre toute attente, elle rejoint, par le biais d'un concours, l'école très convoitée des Beaux-Arts de Saint Pétersbourg, et s'inscrit dans la section "design textile", épargnée, dit-elle, par la *idéologie soviétique*. Malheureusement l'enseignement lui semble réduit à des questions techniques ou d'esthétique purement formelle. Dotée d'une bourse d'étude pour préparer sa thèse, elle décide de se rendre en France en stop à partir de la gare de Berlin. Le hasard d'une rencontre la fait atterrir au CICV, le centre international de création vidéo de Montbéliard dirigé par Pierre Bongiovanni qui la briefe sur les cursus universitaires et les enseignants susceptibles d'orienter ses recherches esthétiques en France. Olga Kisseleva y découvre le multimédia et, de



comment avec la tapisserie peut-on créer de nouveaux langages, le sujet de sa thèse devient: *quels sont les nouveaux langages de l'art?*, un questionnement que l'artiste semble ne jamais avoir cessé de se poser.

Tapisserie multimédia

Une de ses œuvres récentes, conçue lors d'une résidence à La Pommerie, encode dans une tapisserie réalisée dans la tradition des ateliers d'Aubusson-Felletin un message codé que le spectateur ne peut découvrir qu'à l'aide de son téléphone portable. Une façon de mettre en regard l'univers cyberpunk de William Gibson, et le milieu rural du Plateau de Millevaches où fut conçue la pièce, sachant que "vache" ne désigne ici en aucun



cas le bovin mais, en vieux français, les sources naturelles qui tapissent le sous-sol. Le message décodé, vous l'aurez compris n'est autre que la source révélant le titre de la pièce. Avec sa série *Cross Worlds* (en couverture), présentée lors de la Transmédiale berlinoise 2008, l'artiste joue sur les symboliques contradictoires intégrant dans les QR (Quick Response) code, objets emblématiques d'une société sous surveillance technologique, des images de manifestants en chemise rassemblés pour défendre leur droits. Dans d'autres visuels 2D révélés par le flash d'un téléphone mobile, elle enchevêtre des éléments de propagande américaine et soviétique révélant non sans ironie, leur proximité sémantique. >>>

Incompatibilité,
Mission,
Science-Fiction,
natures mortes issue
de "Divers Faits", un
livre sur "La symbolique
de la nourriture et
des objets du quotidien
en 49 histoires et
49 natures mortes"
d'Olga Kisseleva paru
aux éditions Jannink,
Paris, 2010.
Les textes sont
d'Hélène Villovitch
réalisés à partir
d'entretiens avec
l'artiste.

»» Diptyque tactique

Cette façon de mettre en relation dans son œuvre, l'ultra modernité du monde qui nous entoure et la tradition, voire la banalité répétitive de nos actions quotidiennes, n'est pas nouveau dans son travail. Ses vidéos sont d'ailleurs souvent traitées sous la forme de diptyques, tel que *Double vie* qui met en exergue la schizophrénie d'une société où la passion s'exerce dans l'ombre quand la nécessité nous oblige à "choisir" un travail alimentaire. Cela ne veut pas dire que l'artiste anticipe le monde de façon binaire ou dichotomique : *Border no border* (2005) qui oppose des business men occidentaux bloqués au contrôle de douane, à une danseuse indienne en short, courant sans entrave dans un espace public, joue sur plusieurs registres ; ne serait-ce qu'au niveau du discours et du langage cinématographique. L'artiste, qui dans le sillage de Beuys pourrait être ici perçue comme "un sculpteur social" reconnaît trop souvent dans l'approche de ses contemporains, une critique systématique de la société, qu'elle juge un peu facile. Elle souhaite proposer d'autres alternatives. Avec *How are you ?* (1998), un site web qui lui confère une reconnaissance internationale, elle s'enquiert aux quatre coins du monde du réel bien-être de ses contemporains. Procédant par investigation, sa démarche s'apparente à cel-

+ D'INFO :
< <http://kisseleva.free.fr> >

Olga Kisseleva est représentée par La galerie Jozsa Gallery à Bruxelles < www.jozsagalery.com > et La galerie AIRHA, à Moscou et Vladivostok

Double Vie, série vidéo, 2007-2011.



Power Struggle, performance, capture d'écran seule avec antivirus coloré, 2011.

le d'un chercheur : *ce qui m'intéresse c'est la genèse d'une œuvre, le processus de création. Quand je commence un projet je ne dessine pas, je réfléchis par le biais de la photographie ou de la vidéo ensuite il peut prendre des formes différentes.*

Tête chercheuse

L'une de ses dernières installations "sur mesure" fait appel aux nanotechnologies pour s'interroger sur les limites repoussées par l'homme dans sa quête de confort. Dans une salle obscure un dispositif permet de capter la couleur de l'iris de chaque visiteur et de la convertir en lumière, éclairant la salle d'exposition de la couleur de ses yeux. Serait-ce la vision angélique d'un monde à la carte pour un espace public, collectif, où l'individu se retrouve seul balayant la

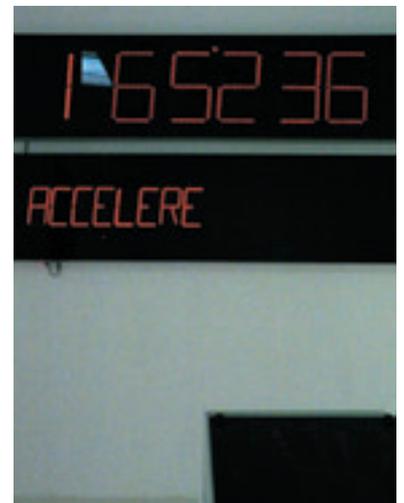
perception du visiteur précédent ? C'est un fait, l'humain se mobilise d'avantage pour améliorer son confort que pour défendre sa liberté. Est-ce là le message subliminal de l'artiste dont les pièces font parfois le grand écart entre proximité sociale et prospective High Tech ? "L'impact des technologies et des sciences sont au cœur de mes préoccupations, je travaille sur les changements qui surviennent dans le monde à l'issue des développements technologiques qui influent sur notre mode de vie, et notre façon de penser, réaffirme, l'artiste responsable d'un programme de recherche à la Sorbonne, et professeur invité à l'Université d'Ekaterinbourg, en Russie, où elle a pour mission d'associer les artistes aux laboratoires scientifiques^[2].

Dans cette ville industrielle, à cinq heures de vol de Moscou et sept de décalage horaire avec l'Europe, sans musée ni espace culturel, s'est créée une biennale d'art contemporain où Olga Kisseleva était invitée avec d'autres plasticiens à produire une pièce originale. A chacun son usine pour lieu d'exposition et centre de ressource. C'est dans ce contexte que fut conçue *It's time* (2010), une horloge quantique en collaboration avec Sylvain Reynal, chercheur au CNRS, avec la participation d'un cardiologue pour l'analyse des données : l'interprétation d'un signal corporel un peu plus complexe que le seul relevé du pouls permet d'évaluer votre état émotionnel quant à la perception du temps, en fonction duquel la pendule accélère ou ralentit. L'horloge vous délivre en sus, un oracle, programmé à partir d'expressions familières du type "repose toi", "totally speed", ou "prends ton temps" !

Power Struggle et stratégies politiques
Résolument ancrée dans cette relation art science, l'artiste n'hésite pas à travailler en équipe ou à solliciter des spécialistes ; scientifiques, mais aussi sociologues ou linguistes pour le développement de ses projets. En novembre 2011, elle est invitée avec deux autres compatriotes à proposer une performance dans le cadre d'une exposition historique d'Art Russe, *La cavalerie rouge*^[3] à la Casa Encendida de Madrid. Le commissaire y met en perspective les courants



© PHOTO OLGA KISSELEVA



artistiques soviétiques et le rapport des artistes au pouvoir, des années 20 à 1960. Olga Kisseleva propose alors, une bataille de quatre antivirus en temps réel commentée par un comédien, sur le ton d'un match de foot, d'une altercation familiale, ou de l'affrontement politique. *Chacun essaie de détruire les trois autres éradiquant tout dans l'ordinateur jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Une belle métaphore de la lutte pour le pouvoir, aussi peu productive et dangereuse que ce que font les politiques actuellement*, dit elle.

Le combat donné à voir aux spectateurs se manifeste par des lignes de code qui défilent à l'écran, or pour leur permettre de suivre la progression du combat et visualiser les stratégies des protagonistes, elle fait développer un programme qui attribue une couleur à chacun des antivirus, Le rouge, le vert, le bleu et le jaune, en référence au tableau de Malevitch. Quatre couleurs représentatives des partis politiques, mais aussi symboliques des écritures dogmatiques^[1] ! Pas sûre de pouvoir rendre le monde meilleur l'artiste en surligne avec humour et dérision les dérives paradoxales et tente par la même d'en élever le niveau de conscience.

VÉRONIQUE GODÉ

[1] *Divers Faits, la symbolique de la nourriture et des objets du quotidien en 49 histoires et 49 natures mortes* d'Olga Kisseleva paru aux éditions Jannink, Paris, 2010. Les textes sont d'Hélène Villovitch réalisés à

partir d'entretiens avec l'artiste. Ce livre fait suite à une exposition originale de cinquante photographies, 5 vidéos et une performance à La criée de Rennes en 2010 (commissaire Larys Frogé).

[2] Olga Kisseleva est responsable des enseignements art science dans les Masters *Art de l'image & vivant* et *Espaces, lieux, expositions, réseaux*, où elle dirige des doctorats. Elle est également "PhD Examiner" au Goldsmiths University de Londres et travaille sur la revue universitaire *Plastik Art&Science*.

[3] Son titre faisant référence au tableau de Malevitch et aux nouvelles d'Isaak Babel. L'exposition rend hommage aux peintres russes des années 20 à 60.

[4] Rouge pour les révolutionnaires et *Le Capital* de Karl Marx, vert pour les écologistes et le Coran, orange pour les centristes, jaune safranée pour La Tora, bleu pour les libéraux et la Bible.

It's time,
Olga Kisseleva
et Sylvain Reynal,
installation pour
l'exposition
Le Meilleur des
Mondes au centre
d'art contemporain
Rurart à Poitiers
en 2010.

Expositions

- › Jozsa Gallery à Bruxelles, en Belgique, du 19 janvier au 3 mars 2012. Infos : www.jozsagallery.com
- › Résonances de temps incertains, exposition personnelle, à la Galerie Taïss, Paris, du 26 janvier au 1 mars 2012. Infos : <http://www.taïssgalerie.com>
- › Universcience, *Nucléaire : de l'électricité dans l'air ?*, Cité des Sciences à Paris, à partir du 6 février 2012. Infos : www.cite-sciences.fr/fr/cite-des-sciences/
- › ARCO, Madrid, en Espagne, du 14 au 19 février 2012. Infos : www.ifema.es/ferias/arco/default_i.html
- › Videoformes, 27^{ème} manifestation internationale d'art vidéo et culture numérique à Clermont-Ferrand, du 14 au 17 mars 2012. Infos : www.videoformes-fest.com
- › ARSENALE, 1^{ère} biennale d'art contemporain de Kiev, en Ukraine, du 17 mai au 1^{er} août 2012. Infos : <http://artarsenal.in.ua/rus/event28.html>
- › Manifesta 9, biennale européenne d'art contemporain de Genk, en Belgique, du 2 juin au 30 septembre 2012. Infos : www.manifesta.org
- › Château des Adhemar, Centre d'art contemporain, *Crossing Flow*, à partir du 22 juin 2012. Infos : www.ladrome.fr/fr/le-tourisme/les-chateaux-de-la-drome/chateau-des-adhemar
- › Le Louvre-Lens, exposition d'ouverture à Lens en décembre 2012. Infos : www.louvre-lens.fr

FUTUREPERFECT À NEW YORK

J'ai rencontré Wayne Ashley, Fondateur et directeur artistique de FuturePerfect, à Montréal, à l'occasion du Festival Elektra, alors que son projet débutait juste à New York. FuturePerfect est à présent une plateforme dédiée à la technologie, aux médias, aux arts visuels et à la performance, qui passe des commandes, produit et présente des œuvres nouvelles, propose des résidences, des conférences, des formations et offre des opportunités de diffusions itinérantes. Entretien.

illustrent l'interaction actuelle toujours croissante entre les domaines de la performance contemporaine d'une part et des technologies de médiation, des logiciels, de la transmission et de la simulation d'autre part (la croisée en direct des canaux de communication médiatisés, enregistrés, en réseau et machiniques).

Comment FuturePerfect va-t-il évoluer ?

FuturePerfect est une organisation principalement financée par des fonds privés.

Les œuvres que nous produisons sont souvent complexes et onéreuses à mettre en place et exigent différents types de partenariats, de partage des ressources et de modèles économiques durables. Nous n'avons pas notre propre espace, cependant pour chaque nouveau projet que nous produisons, nous cherchons le lieu et le contexte le plus approprié. Parfois nous devons construire nos propres espaces à partir de rien. Nous n'avons pas encore de festival régulier ni de saison de performances et, en fonction des besoins, nous faisons appel à des consultants qui procurent l'expertise voulue en matière technique, de production, développement et élaboration d'une communauté. Actuellement deux personnes sont chargées de la coordination générale, Lisa Reynolds et Kate Little, pour faire passer FuturePerfect à la prochaine étape de son programme de développement. En un sens, nous sommes nomades, ce qui nous permet aussi de créer des œuvres et des projets dans d'autres villes et lieux géographiques. Nous sommes maintenant dans une phase d'exploration intensive, testant différents modèles de production artistique, de collaboration et d'acquisition d'un public. Nous avons inauguré FuturePerfect en 2009 avec ZEE, une installation créée par l'artiste américano-autrichien Kurt Hentschlagler et coproduite avec 3LD Art & Technology Center en association avec PS122 (durant trois semaines à guichets fermés).

En novembre, nous avons présenté *And All the Question Marks Started to Sing (et tous les points d'interrogation se sont mis à chanter)* du collectif d'artistes norvégiens Verdensteatret avec le Dance Theater Workshop et PS122, et le soutien du Consulat Général Royal Norvégien à New York. Nous avons également présenté pour la première fois le duo musical norvégien NEXT LIFE, avec le compositeur et performeur

FuturePerfect a abandonné cette préoccupation propre à la décennie précédente de chercher à définir les médias électroniques. Les catégories telles que « les arts électroniques », « les nouveaux médias » ou « la culture numérique » ne nous intéressent pas. Nous ne voulons pas différencier de manière rigide l'« électronique » ou le « numérique » de l'« analogique » ni séparer les pratiques fondées sur l'informatique de celles issues du théâtre, de la peinture, de la danse, de la vidéo ou de toute autre culture d'expression. Nous nous intéressons à toutes les formes de métissage humain/machine, aux interpénétrations entre l'organique et l'inorganique (le mélange de systèmes humains et non-humains, y compris les interfaces écran et celles qui se déclinent sous d'autres formats). Nous sommes investis dans une sorte de désordre productif en pleine émergence, dans la mesure où artistes et scientifiques explorent, pensent et fabriquent en parcourant leurs idées et pratiques respectives, auxquelles ils n'avaient, jusqu'ici, pas eu accès. FuturePerfect intensifie les dialogues à travers les médias, en localisant et exploitant les antagonismes entre les plateformes, les histoires et les différentes économies esthétiques et sociales (du web à la rue, au parc, au club, à la galerie, en passant par le théâtre et l'opéra).

Nous commandons des œuvres et nous aidons à la production, nous proposons des ateliers, nous offrons des possibilités de diffusion et un soutien marketing à une sélection d'artistes, de chercheurs et de scientifiques impliqués dans ces questions. Nous favorisons le dialogue et nous organisons des débats qui bénéficient d'une audience de plus en plus importante et sophistiquée. Les projets que nous produisons



© PHOTO D.R.

Zee

Comment FuturePerfect est-il né ? Quelle est la philosophie du projet ?

La dénomination FuturePerfect fait référence à un temps de la grammaire anglaise, le futur antérieur, et non pas à un futur utopique qui serait amélioré par la technologie ou l'art. La superposition du passé et du futur, de l'anticipation et de la rétroactivité, est parfaitement exprimée par ce futur antérieur, « ce qui aura été ». Ce nom est une façon de brouiller les liens entre passé, présent et avenir (sans résultat prévisible), et de rendre possible l'ambiguïté, la circularité et l'absence de finalité. Nous avons voulu nous éloigner des idées pré-existantes sur le couplage du « futur » et de la « technologie » comme marqueurs de ce qui est « nouveau », « mieux » et « prévisible ». Mais nous souhaitons aussi échapper aux polarités utopiques et dystopiques qui tendent à structurer les récits autour de la technologie.



Hai Nguyen Dinh à la guitare et Tormod Christensen au clavier, à travers les bars et les clubs de la ville. L'intérêt majeur de NEXT LIFE réside dans sa découverte du potentiel musical né du mélange des sons alternatifs du métal hardcore avec ceux de la culture sonore des jeux vidéo. Au printemps, nous avons présenté l'installation-performance *Shuffle* à la salle des périodiques de la bibliothèque publique de New York, dans le cadre de la célébration du centenaire de la bibliothèque. Le projet, commandé par FuturePerfect, a réuni les énergies collaboratives d'Elevator Repair Service (ERS), troupe de théâtre renommée de la ville de New York, Mark Hansen, statisticien et professeur à l'Université de Californie à Los Angeles et de l'artiste Ben Rubin.

Nous accompagnons tous nos événements de discussions avec les artistes et de tables rondes sur des sujets tels que la performance, l'immersion, le commissariat d'exposition, la présentation et la production, les machines d'art et d'installation.

Quels sont Les projets à venir ?

Je suis motivé par un désir quasi-compulsif qui consiste à réunir des personnes qui sem-

blent occuper des histoires, des systèmes de formation, des origines culturelles et des champs disciplinaires disparates. (...) FuturePerfect choisit des artistes capables de créer des liens entre des mondes disparates. Je les appelle les « artiste-ponts », ceux dont les travaux établissent de possibles dialogues entre des institutions, des formes de connaissances, des classes et des ethnies apparemment impénétrables. (...) Nous nous trouvons dans un processus de sensibilisation et de croissance passionnant. Je ne peux toutefois mentionner qu'un nombre limité de projets parce que beaucoup de nos nouvelles œuvres sont encore en négociation ou dans les premières phases de planification pour 2012-2014. Certains de ces projets impliquent la création de nouveaux partenariats à long terme. Nous travaillons notamment avec Fusebox, un festival annuel d'art contemporain et de performances basé à Austin, au Texas, pour les aider à bâtir leur propre plateforme artistique et technologique. Nous projetons de coproduire des œuvres avec eux et de nous impliquer dans la construction d'une initiative inter-institutionnelle et inter-urbaine. Nous avons également initié un partenariat

avec la Société des Arts Technologiques (SAT) de Montréal afin de produire un répertoire de nouvelles œuvres de performance pour planétarium et autres environnements immersifs. FuturePerfect produira le nouveau travail de Verdensteatret (en cours de développement) et organisera sa tournée à travers les Etats-Unis en 2013. Nous envisageons également un partenariat avec la Comédie, le Centre Dramatique National de Caen, qui aboutira à la production d'une nouvelle œuvre intitulée *Don't Mess with Texas*. La pièce, mise en scène par Jean Lambert-Wild avec une partition musicale de Jean-Luc Therminarias, associera l'esthétique et la structure de la bande dessinée (graphic novel), l'animation en temps réel et pré-rendue, la musique, le texte et l'action en direct. Nous présenterons une série d'œuvres vidéo en ligne, des essais et des discussions autour de *I, who am the chorus*, le nouveau travail (en cours de développement) de l'artiste Colin Gee.

PROPOS RECUEILLIS PAR ANNE-CÉCILE WORMS
(L'INTEGRALITE DES PROPOS DE WAYNE ASHLEY, NOTAMMENT SUR L'ÉVOLUTION DES ARTS NUMÉRIQUES À NEW YORK, EST À DÉCOUVRIR SUR LE SITE DIGITALARTI.COM)

+ D'INFO : < <http://futureperfectfestival.org> >

And ALL
the Question
Marks Started
to Sing

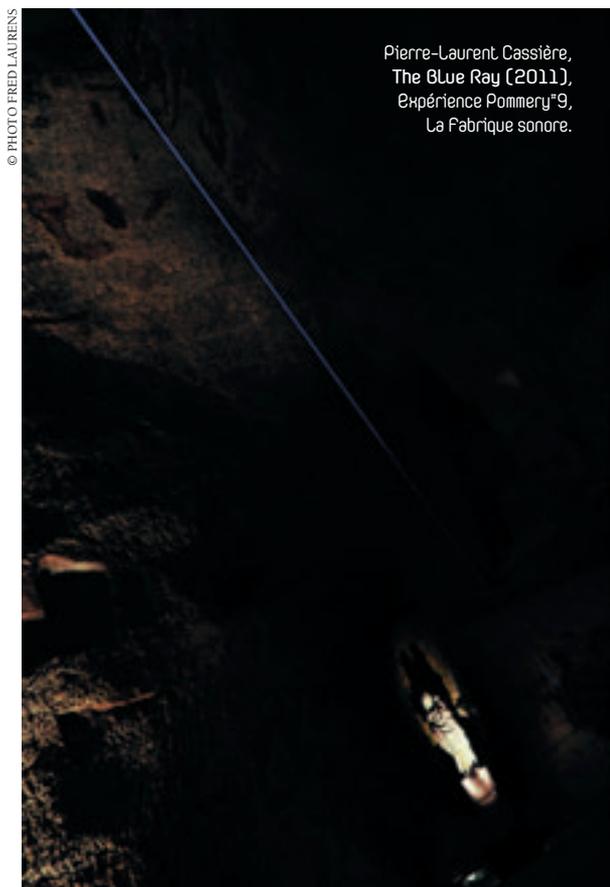
Shuffle



CHARLES CARCOPINO

BULLES SONORES ET VINTAGE NUMÉRIQUE

Artiste visuel, responsable artistique du "Studio" de La Maison des Arts et de La Culture de Créteil depuis 2000, commissaire des expositions conçues dans le cadre des festivals "VIA" et "EXIT" au Manège de Maubeuge et à La MAC, Charles Carcopino travaille en ce moment sur plusieurs événements. Notamment à l'international sur une nouvelle exposition à La OCT Land Shanghai, commanditée par l'ambassade de France en Chine, pour l'été prochain dans le cadre du festival "Croisement". En France deux manifestations monopolisent son attention : l'exposition "La Fabrique Sonore", présentée dans les caves du domaine Pommery à Reims depuis septembre 2011 pour une durée de 6 mois et, bien sûr, la prochaine édition d'"EXIT" en mars prochain à La MAC de Créteil, avec sa thématique "Vintage numérique".



Pierre-Laurent Cassière,
The Blue Ray (2011),
Expérience Pommery*9,
La Fabrique sonore.

© PHOTO FRED LAURENS

bulles sonores

Pour l'Expérience Pommery, c'est un véritable challenge que Charles Carcopino a dû relever, celui d'ouvrir les crayères souterraines du domaine Pommery aux arts numériques. L'envie de Pommery de s'intéresser aux arts numériques s'est manifestée dans l'idée de nous associer, Claire Staebler et moi-même, pour concevoir cette 9^{ème} édition, précise-t-il. Claire Staebler venant plutôt du domaine des arts plastiques, l'idée était de confronter deux approches pour élaborer cette exposition. Je pense que la thématique de "Fabrique Sonore" induit naturellement qu'on s'intéresse au numérique. A moins de nier les révolutions de ces dernières décennies qui ont bousculé la création et la diffusion sonore ! Je pense aussi que les arts numériques sont aujourd'hui à un tournant de leur jeune histoire... Plus vraiment nouveaux, ils vont sans doute finir par se fondre dans l'Art en général et ne plus rester une catégorie marginale.

Avec 1,3 km de galeries convoquées (sur un total de 18 km), les arts numériques se sont en tout cas installés en force dans le sous-sol champenois. L'exposition comporte plusieurs thématiques fortes, poursuit Charles Carcopino. L'étude du phénomène physique de production du son, sa dimension sculpturale, mais aussi l'accident qui fait intervenir le spectateur comme producteur potentiel de

sons. Nous avons souhaité accorder une place importante à des œuvres interactives. Blue Ray Here de Pierre Laurent Cassière est un bel exemple d'œuvre créée in situ qui prend parti des fantastiques dimensions des caves [NDLR en fait la création d'un son d'orage vibrant par le contact entre un laser et de la brume artificielle dans une crayère de 30m de haut]. L'œuvre utilise un ancien procédé de lecture analogique du son dans le cinéma et propose une pièce à la fois minimale et spectaculaire.

Spatial Sounds, la pièce de Marnix et Edwin, est également une œuvre très forte qui joue totalement avec l'idée de l'interactivité. Dans un premier temps, la machine est entièrement dévouée à suivre les déplacements du public, elle scanne l'espace comme un radar puis sort violemment de son état d'asservissement en manifestant son intimidante puissance sonore. Dans ce labyrinthe déambulatoire et sonore, un vrai problème technique s'est rapidement présenté : celui de l'humidité ! Le taux d'hydrométrie des caves tourne aux alentours de 95% ce qui est énorme, constate Charles Carcopino. Évidemment les appareils vidéos, informatiques et même électriques n'aiment pas beaucoup l'eau... Le lieu développe sa propre végétation : mousses, moisissures, etc., ce qui peut être très beau mais rend parfois difficile la survivance des machines.



Bertrand Planes,
8bit-hermesse (2010-2011),
Expérience Pommery*9,
La Fabrique sonore.



Marnix de Nijs
& Edwin van der Heide,
Spatial Sounds
(100dB at 100 km/h)
(2000-2001),
Expérience
Pommery*9,
La Fabrique sonore.

Malgré tout, Charles Carcopino a su trouvé là une certaine continuité dans son travail de curateur, notamment dans la présence d'artistes qu'il apprécie, comme Félicie D'Estienne D'Orves, qui présente avec *Gong* une nouvelle étape de son travail de sculpture audiovisuelle cosmique, ou à travers le bassin de contact aqueux-lumineux *Ondulation* de Thomas McIntosh de [The user].

J'aime beaucoup cette œuvre, reconnaît Charles Carcopino. Je voulais lui offrir une place dans ce parcours. On y retrouve une des formes les plus abouties de visualisation du son par le dialogue des ondes répercutées sur l'eau et la lumière. Et sa dimension spectaculaire pouvait relever le défi d'occupation d'une de ces grandes crayères !

vintage numérique

Pour Charles Carcopino, le prochain défi personnel à relever est en tout cas bien celui de la prochaine édition d'EXIT en mars 2012. Avec une thématique *Vintage numérique* qui remettrait presque en cause, à l'image de certaines œuvres de *La Fabrique Sonore* — on pense au *8-Bit Kermesse* de Bertrand Planes, et à sa frappe de maillet de foire illuminant un couloir de 100 m de LEDs — la nature trop sophistiquée, trop technologique, de certaines pièces/installations numériques actuelles ? *Le festival EXIT existe depuis presque 20 ans, rappelle Charles Carcopino. A l'époque, les arts numériques en étaient à leurs balbutiements et beaucoup d'expérimentations technologiques explo- raient de nouveaux territoires artistiques. Aujourd'hui, on ne se contente plus de prouesses techniques. On irait même jus- qu'à se lasser un peu de cette fascination pour le "high tech" et la vitesse d'évolution des machines. La sortie de nouveaux gad- gets ou applications "geek" peuvent même finir par exaspérer un peu.*

Du coup, EXIT présentera du 8 au 18 mars une série d'installations qui imitent les dernières innovations technologique avec les outils du passé, comme un regard ironique et décalé de nos ancêtres sur le futur d'aujourd'hui. Avec, comme chaque année, son lot d'artistes fureteurs. Nous ferons une belle place à *Bernie Lubell*, un artiste

américain méconnu en France qui a développé de magnifiques installations interactives... en bois !, annonce Charles Carcopino. Ses œuvres et installations portent un regard humoristique et poétique sur l'avènement des technologies en créant des machines imposantes dont les finalités restent minimales voire absurdes. Nous aurons aussi le plaisir de recevoir *Verdenstreetet*, une compagnie norvégienne qui présentera une "installation-performance", *And All The Questionmarks Started To Sing*, une composition pour machines, entre l'univers de *Tinguely* et de *Jeunet & Caro*... Il y aura d'autres découvertes, comme *Win Janssen*, *Ryota Kuwakubo* qui ont été repérées lors du dernier festival *Ars Electronica*... *J'aurais également le plaisir d'inviter quelques artistes français : Pierre Laurent Cassière avec qui je n'arrête plus de travailler depuis quelques mois, ainsi que Pierre Bastien, qui va créer un orchestre d'automates spécialement pour le festival !*

LAURENT CATALA

+ D'INFO :

La Fabrique Sonore :
Expérience Pommery*9, Caves du domaine Pommery à Reims, jusqu'au 30 mars 2012.
< www.claudinecolin.com/Fr/6PO-La-Fabrique-sonore-experience-pommery-9 >

Vintage Numérique :
EXIT, du 8 mars au 18 mars 2012 à La MAC de Créteil.
< www.maccrteil.com >

puis au Festival VIA, du 22 mars au 1^{er} avril à Maubeuge.
< www.lemanege.com >

“PLAYFUL POST DIGITAL CULTURE”

Après Alphaville, Le Festival International de La "Post Digital Culture" en Angleterre en septembre, Le Strp Festival à Eindhoven aux Pays-Bas avait organisé en novembre un symposium intitulé "Playful post digital culture" avec son partenaire Mu, accompagné d'une exposition intitulée "After the Bit Rush. Design in a Post Digital Age". Compte-rendu.

Cette 5^e édition du Strp festival dans la zone industrielle des anciennes usines de Philips, à Eindhoven, était riche en performances avec une exposition majeure sur 50 ans d'arts médiatiques et technologiques aux Pays Bas (lire l'article de Dominique Moulon p.28), des concerts (Amon Tobin, Aphex Twin, Matthew Herbert, Optofonica...), du live cinema... La thématique du symposium⁽¹⁾ organisé le 25 novembre donnait aussi une couleur particulière au festival: *La révolution numérique est terminée, le grand engouement du bit (bit rush) est dépassé, nous vivons à présent à l'ère post-numérique. Il n'importe plus qu'une chose soit analogue ou numérique. Le numérique et l'interactif sont partout. Tandis que le jeu devient une chose sérieuse, le numérique migre de la réalité virtuelle aux objets qui nous entourent.*

Au programme de ce colloque, Bruce Sterling, futurologue et auteur de SF américain, l'un des premiers à évoquer ces "objets bavards" dans son livre *Shaping Things*, aux éditions du MIT, (cf. revue MCD, *L'Internet des Objets*⁽²⁾), Dries Verbruggen, l'un des co-commissaires de l'exposition "After the Bit Rush. Design in a Post Digital Age", la projection du film du festival Transmediale 2011 à Berlin, *The Future of Art* (KS12, Emergence Collective), Mary Flanagan, auteur de *Radical game design* et le professeur Ben Schouten, du département de Design Industriel de l'Université de technologie d'Eindhoven sur "*The Role of Play*". Russell Davies a donné une conférence particulièrement intéressante.

Russel Davies travaille pour l'Agence R/GA London (Agency for the Digital Age) et le Really Interesting Group (RIG). Il a donné une série de "Interesting" conférences depuis 2007. A Eindhoven, il nous a expliqué sa vision du monde post digital à partir du constat que les écrans l'en-nuyaient, et qu'il souhaitait transgresser "l'écran sacré". Il a également rédigé un essai qui accompagne l'exposition au centre d'art Mu, et dont voici un extrait: *"On voit des gens qui s'amusent avec Arduino, pas seulement pour passer le temps mais pour explorer de nouvelles possibilités. On les voit s'amuser avec des imprimantes 3D, inventer du "bois informatique", redécouvrir des aspects sonores et tactiles. Ils s'appliquent à extraire la joie de la connectivité et l'intelligence de nos outils brillants et carrés afin de la réinsérer dans notre monde. J'aime à croire que cet instinct faisait partie du post numérique. Et pourquoi-pas ? Cela semble logique.*

Et encore une chose: nous n'allons pas vivre dans un monde analogique par ici et numérique par là. Il n'y aura pas d'analogique errant dans le monde et de numérique guettant derrière les écrans. Le numérique va lui aussi se mettre à arpenter la planète."⁽³⁾

L'exposition *After the Bit Rush* organisée par MU avec les commissaires invités Lucas Maassen and Unfold, pose justement la question de la relation analogue / digital: *"Comment intégrer le numérique, l'écran, l'ordinateur et Internet au monde physique ? Quel peut être le rôle des designers dans ce domaine ?"*



The T-Shirt. Issue, Digital portraits



© PHOTOS TROIKA, BOUDEVIN BOLLMAN, TIM VAN BENTUM, D.R.



Parmi les designers réunis dans l'exposition, James Bridle qui a notamment publié le livre, *Where The F**k Was I?*, à partir des cartes produites par son téléphone mobile, géolocalisant sa position à l'insu de son plein gré. Theo Jansen et ses nouvelles espèces: des créatures en 3D avançant avec le vent. Markus Kayser et son imprimante 3D fonctionnant à l'énergie solaire avec du sable comme matière première. Jorge Lopes dos Santos qui matérialise les fœtus à partir d'échographies en 3D. Lucas Maassen & Raw Color et leur projet D/struct ... Mais aussi Tim Knapen, Thomas Lommée, Minale Maeda

for Droog, Jun Mitani, Yuri Suzuki, The T-Shirt Issue, Troika for Swarovski, and Unfold (voir <http://www.mu.nl>). Des artistes à découvrir... Un grand merci à toute l'équipe du festival Strp et à ses partenaires comme MU pour ces rencontres artistiques.

anne-cécile worms

- (1) Pour voir les vidéos du symposium: <http://vimeo.com/stichtingmu/videos>
- (2) Numéro spécial de la revue MCD, *l'Internet des Objets*, disponible sur: www.digitalmed.com
- (3) Pour télécharger en intégralité l'essai de Russell Davies : *Not just Electronic*, http://www.mu.nl/public/file/After%20the%20Bit%20Rush/MU_Russell-Davies_Essay.pdf

- 1. Troika, *FaLLing Lights* (installatiOn view)
- 2. Markus Kayser, *Solar Sinter*
- 3. Jorge Lopes Dos Santos, *Foetus Project*
- 4. Lucas Maassen / RawCoLor, *DStruct*
- 5. Theo Jansen, *3D printed Strandbeest*

TODAYSART, ALMOST CINEMA ET STRP



© PHOTO D.R.

LAB[au]
& David Letellier,
Tessel,
2010.

Today'sArt

Quoi de plus impersonnel qu'une gare quand elles se ressemblent toutes, plus ou moins, quand on ne fait qu'y passer pour aller ailleurs. C'est en fermant les yeux que toutes les gares du monde se diversifient ne serait-ce qu'au travers des annonces vocales. Et c'est précisément en gare de Bruxelles Midi que le laboratoire de recherche en art audio Locus Sonus a installé son dispositif constitué de huit douches sonores.

Chacune d'entre elles est reliée à un micro ouvert, via Internet, quelque part dans le monde. Il convient de se placer précisément au-dessous d'une parabole pour percevoir l'empreinte sonore d'un paysage lointain. Le spectateur, ou plutôt l'auditeur, est invité à connecter son smartphone sur le site du projet pour identifier la provenance des flux audio. Quelques pas suffisent alors pour aller de Boston à Reykjavik, quand les bruits de Guadalajara de Buga en Valle se mêlent à ceux de la gare du midi. D'où vient ce chant d'oiseau ? Quelle heure est-il là-bas ? Il est toutefois bon d'oublier la carte pour découvrir les territoires en se prêtant, au hasard, à l'écoute des sons du monde dans un endroit dédié aux voyages.

Tesselation sonore

Le point de ralliement du festival Today'sArt de Bruxelles attendant à la gare du Midi accueille aussi une installation sonore. Elle se nomme *Tessel* et est issue de la collaboration entre l'artiste David Letellier et le collectif LAB[au]. Son titre est dérivé du terme "tesselation" qui désigne la subdivision d'une surface en polygones.

Les Festivals Today'sArt de La Haye et Cimatics de Bruxelles, cette année, ont fusionné et c'est en septembre dernier que Le Today'sArt Bruxelles investissait plusieurs endroits de la ville.

Quant aux festivals Almost Cinema et STRP, ils se sont respectueusement déroulés en octobre et novembre, dans leurs lieux de prédilection : Le théâtre du Vooruit de Gand et Le quartier Strijp d'Eindhoven.

Car *Tessel* est elle-même subdivisée en une quarantaine de surfaces triangulaires dont certaines sont contrôlées par des moteurs alors que d'autres sont équipées de transducteurs audio. Ce pliage de grande taille qui est accroché au-dessus des spectateurs est en constante évolution. Les sons granuleux qu'il émet placent ceux qu'il abrite de ses métamorphoses dans une situation d'immersion sonore. Les mouvements comme les sons semblent étirés à l'infini alors que cette sculpture cinétique et sonore nous apparaît telle la partie visible d'un tout invisible et sans limite, *all over*.

Tessel est instable, tout en transition et ses fragments sont dans la transmission perpétuelle d'efforts mécaniques. Ou quand l'art rencontre la mathématique, la géométrie et la physique.

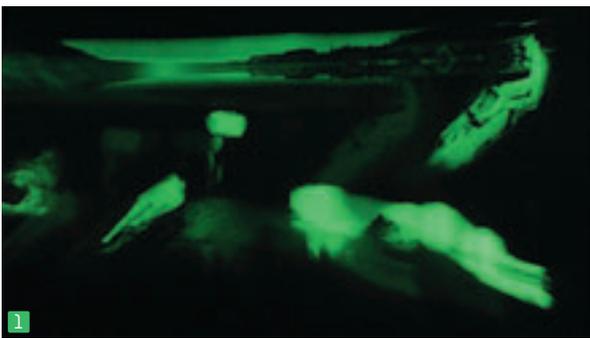
Almost Cinema

Le théâtre du Vooruit de Gand où se tient le festival Almost Cinema est vaste, ses salles aussi. Pourtant, c'est une pièce de petite taille que Julius Von Bismarck a investi avec son installation performance *Space Beyond me*. Il y a placé une caméra 16mm après l'avoir convertie en un projecteur contrôlé numériquement. Le dispositif évolue sur son axe au rythme des mouvements de caméra inhérent aux prises de vue collectées par l'artiste. Tout autour des spectateurs, dans l'obscurité, la paroi circulaire qui a été préalablement recouverte d'une peinture phosphorescente préserve les traces des rayons ultraviolet d'un passé immédiat. C'est par conséquent la lumière qui, comme au cinéma, révèle l'histoire qu'un

procédé photographique ne préserve que temporairement. Les spectateurs peuvent alors revenir à tout moment sur une séquence particulière du film qui progressivement recouvre les zones d'une surface panoramique. Quand la projection est terminée, les traces phosphorescentes toutes fraîches de la fin du récit rejoignent celles du début qui déjà s'estompent, alors que le bruit du dispositif filmique a cessé. C'est ainsi que l'on peut balayer du regard la durée intégrale d'un film, dans l'instant, tout en se remémorant les mouvements de caméra d'auteurs anonymes.

Un théâtre sans acteur ni public

Nous sommes toujours au Vooruit où l'on donne la pièce d'un théâtre un peu particulier intitulée *This is not my voice speaking*. Les participants sont rebaptisés Zéro et Un avant de pénétrer dans une pièce dont ils ne ressortiront qu'une trentaine de minutes plus tard. Une diapositive projetée leur donne une première instruction. D'autres suivront et ils devront s'exécuter alternativement sans savoir de quoi il retourne. Ils ne sont ni véritablement acteurs, ni véritablement spectateurs. Les artistes Ant Hampton et Britt Hatzius quant à eux, ont tout préparé à l'avance et tout est pensé pour que les participants suivants trouvent la scène comme les précédents l'ont trouvée. Passé le premier groupe, l'expérience pourrait se perpétuer automatiquement tel un rituel dont on ne saurait ni les origines ni les conséquences. Car on ne fait qu'exécuter la suite d'ordres d'un scénario comme une machine interprétant un algorithme étape



1. Julius Von Bismarck, *Space beyond me*, 2011.
2. Marnix de Nijs, *Exploded Views*, 2008.
3. Edwin van der Heide, *Evolving Spark Network*, 2011.
4. Hathy Hinde, *Piano Migrations*, 2008-2010.
5. Ant Hampton & Britt Hatzius, *This is not my voice speaking*, 2011, Source.

par étape. La neutralité du ton de la voix qui ordonne confère un caractère scientifique à cette expérience dont on ignore la véritable finalité. Aussi on pense inévitablement aux expérimentations menées par Stanley Milgram durant le début des années soixante.

Piano préparé pour volatiles

C'est dans un bâtiment jouxtant le théâtre du Vooruit que Kathy Hinde présente l'installation sonore qu'elle nomme *Piano Migrations*. Il s'agit de l'intérieur d'un piano droit augmenté de quelques solénoïdes ou moteurs électriques à piston. Tout le dispositif est installé verticalement et est, lui aussi, augmenté d'une image vidéo projetée au sein de laquelle on perçoit les silhouettes d'oiseaux qui viennent se poser sur des fils électriques, pour en repartir aussi rapidement. La chorégraphie faite des arrivées et départs des volatiles, dans l'image, déclenche alors les pistons, sur le dispositif. C'est ainsi que des sons métalliques émergent des cordes de piano quand elles sont réellement frappées du passage virtuel des oiseaux. L'aléatoire est une des composantes essentielles de la musique qui se joue maintenant après qu'elle

ait été écrite par la nature. Et quand les oiseaux sont partis, c'est le silence que l'on perçoit en pensant à John Cage et ses pianos préparés, sans omettre ses quatre minutes et trente trois secondes de silence !

Le Festival STRP

Il est des barrières de sécurité qui protègent les œuvres. Mais celle qui entoure *Spatial Sounds (100 dB at 100 km/h)*, réalisée entre 2000 et 2001 par les artistes néerlandais Marnix de Nijs et Edwin van der Heide, a été conçue pour protéger les spectateurs. Elle fait même partie intégrante de l'œuvre. Sans public, le puissant haut parleur qui constitue la partie essentielle de cette installation sonore émet des sons de faible amplitude en cette vaste salle du Klokebouw abritant le festival STRP. Sans excitation particulière, la machine effectue des rotations d'une relative lenteur, jusqu'à ce qu'elle repère l'intrus. Alors elle s'active, revient sur lui, hésitante, elle effectue encore quelques rotations autour de son axe. Quand tout à coup elle s'émancipe pour tourner à une allure pouvant atteindre les 100 km/h. Le son qu'elle génère est alors à la mesure de sa vitesse extrême puisqu'il atteint les 100 dB. Elle justifie alors pleinement la barrière qui délimite son territoire. Devenue apparemment incontrôlable, elle parade puissamment et c'est l'énergie qu'elle dégage, à pleine vitesse, qui lui confère sa beauté esthétique.

Matrice d'étincelles

Passons d'une salle à l'autre et il est encore question d'énergie. Là où Edwin van der Heide donne la performance *Evolving Spark Network* qui existe aussi sous la forme d'installation. Une matrice de cellules a été disposée au-dessus de nos têtes. Alimentées électriquement, les cellules génèrent alternativement des étincelles.

Les lumières crépitent au rythme de sons qui claquent dans l'espace. En libérant une énergie contenue, l'artiste pense aux impulsions électriques qui, dans l'infiniment petit, véhiculent l'information au sein de nos systèmes nerveux. On pourrait tout aussi y voir la représentation compressée, dans l'espace comme dans le temps, d'une constellation d'étoiles libérant, par la lumière, l'énergie qui les consume. Le dispositif s'emballa à la fin de la performance. Le rythme s'accélère jusqu'à ce que, persistance rétinienne aidant, une grille de point nous apparaisse enfin dans sa totalité. Et puis il y a ce silence dont l'intensité nous révèle la fin des échanges d'énergie dans le corps céleste qui est au-dessus de nous.

La somme des paysages

Enfin, c'est dans la principale salle d'exposition du festival STRP que Marnix de Nijs permet aux visiteurs d'interagir sur des paysages urbains reconstitués. Car se mouvoir physiquement dans l'espace de l'exposition revient à se déplacer dans les images tridimensionnelles de l'installation *Exploded Views*. C'est en temps réel que la machine exploite d'innombrables prises de vues photographiques pour positionner les particules qui reconstituent les monuments en trois dimensions. Les vues originelles proviennent de l'Internet et plus elles sont nombreuses plus il y a de détails dans l'image. La première des vues que Marnix de Nijs a réalisées représente Florence, une ville parmi les plus photographiées au monde. Prendre la photographie du dôme de Santa Maria del Fiore pour en déposer l'image sur Flickr c'est le rendre plus visible encore. Mais c'est aussi, quand la machine s'en saisit, l'occasion de participer à la reconstitution en trois dimensions de la ville de Florence par la somme des points de vue.

DOMINIQUE MOULON

+ D'INFO :

Today'sArt :
< <http://todaysart.nl/portal/Festival.php> >

Locus Sonus :
< <http://locusonus.org> >

LAB[au] :
< <http://lab-au.com> >

David Letellier :
< www.davidletellier.net >

Vooruit :
< <http://vooruit.be> >

Julius Von Bismarck :
< www.juliusvonbismarck.com >

Ant Hampton :
< www.anchampton.com >

Britt Hatzius :
< <http://www.britthatzius.co.uk> >

Hathy Hinde :
< <http://hathyhinde.co.uk> >

STRP :
< <http://strp.nl/nl/> >

Marnix de Nijs :
< www.marnixdenijs.nl >

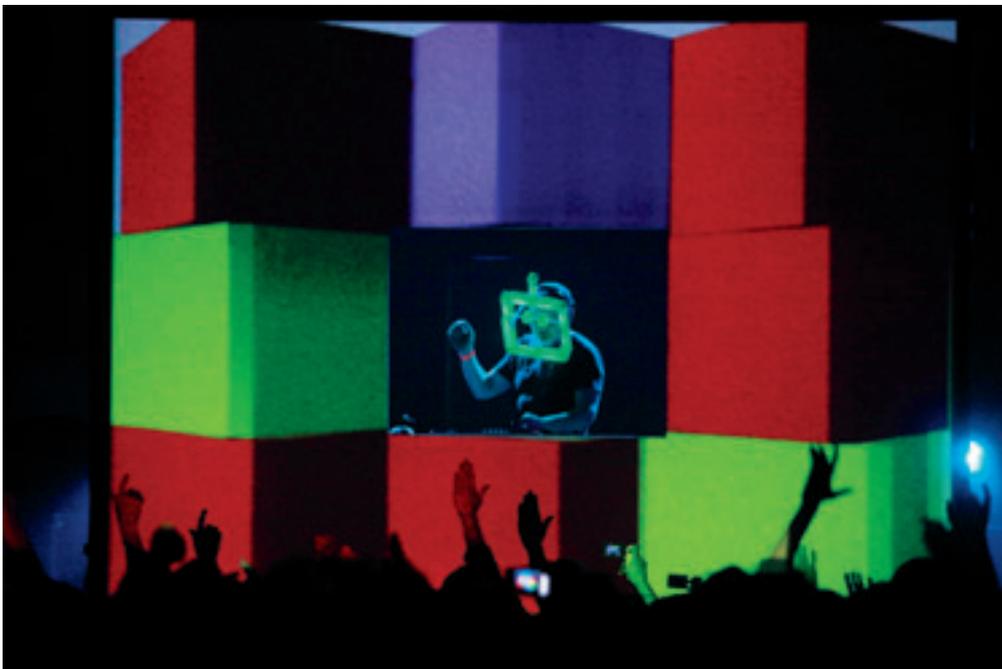
Edwin van der Heide :
< www.edvh.net >

SCOPITONE

UN NOUVEAU DÉPART

L'édition 2011 de Scopitone a marqué le début d'une nouvelle aventure pour l'équipe de Stereolux qui a lancé ce festival à Nantes il y a dix ans déjà ! Programmation élargie sur 4 jours, inauguration de nouveaux locaux à La Fabrique, chassé-croisé dans d'autres lieux (TU, Ensan, Lieu Unique...), concerts, installations et performances multiples... Récit.

© PHOTO COLLECTIF BELLAIEZA



Shit Robot.

Le vaisseau-mère

Porté par l'association nantaise Songo (L'Olympic), Stereolux a trouvé un écrin pour répondre à sa mission, promouvoir les *musiques actuelles et arts numériques*... Ce lieu s'appelle La Fabrique. Il héberge aussi, de manière permanente ou en résidence temporaire, d'autres structures culturelles et associatives comme Trempolino,

Apo33 ou Spoutnik Théâtre Production par exemple... Ancien bâtiment industriel réhabilité de 4800 m², ce gigantesque paquebot se subdivise en deux salles de spectacles/concerts (dont une de 1230 places), un espace d'exposition (la Galerie Numérique), des workshops (Labos de création), un bar-restaurant... En se dotant d'un espace permanent, Stereolux peut

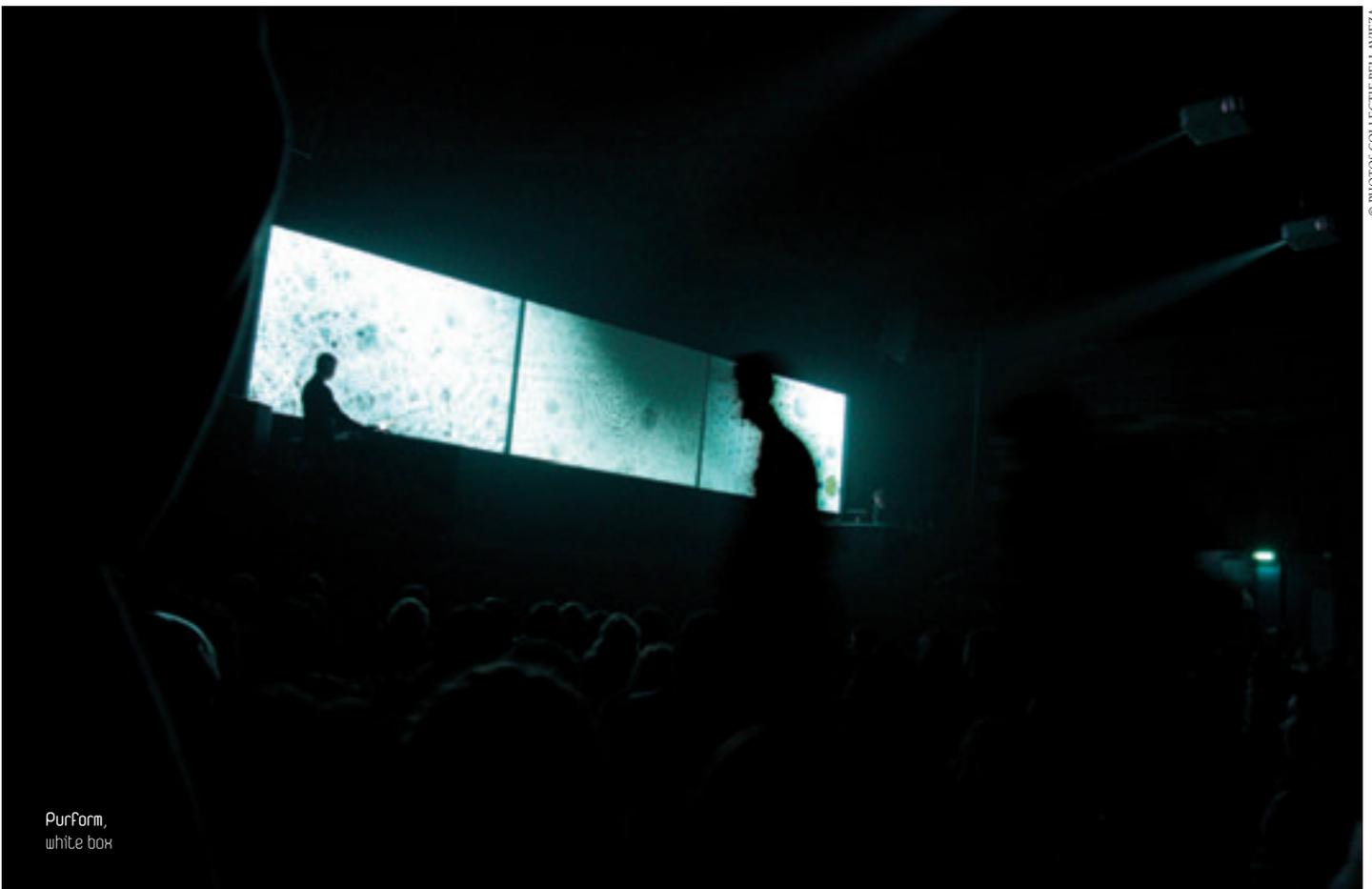
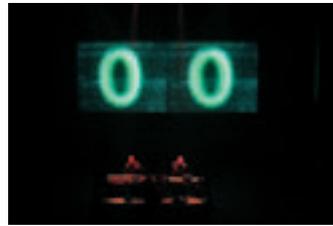
ainsi désormais proposer des rendez-vous tout au long de l'année avec, en point d'orgue, le festival Scopitone.

organic culture

Pour inaugurer et mettre en valeur ce nouveau lieu, l'équipe de Stereolux avait confié au collectif Visual System le soin de mettre en valeur l'architecture intérieure de leur vaisseau-mère. L'idée étant de faire une sorte de "bali-sage" des coursives, pour souligner la topographie *tentaculaire* du lieu grâce à une installation ondulante comme un serpent mécanique et lumineux. Baptisée *Organic Culture*, cette installation composée de rampes de lumière LEDs surlignant en pointillé les principales lignes de fuites et perspectives du bâtiment semblait de surcroît réagir, ou plutôt interagir, à la présence du public. Conçue par Valère Terrier et Julien Guinard, avec l'aide de Pierre Gufflet pour l'interface destinée à créer cet environnement interactif, cette installation ronronnait d'un souffle étrange généré par Le Tone.

musique algorithmique

Parmi les autres installations et les performances audio-visuelles proposées à l'occasion de ce dixième anniversaire, on notera, en autres, la présence de Ryoichi Kurokawa et sa musique "algorithmique", à la fois

Purform,
white boxEdwin van der Heide,
Laser sound performanceHiroaki Umeda, adapting For distortion
/ accumulated layout

Harl Bartos



Murcof + AntiVJ

"infra" et "supra" minimale, qui entrain en résonance avec des épures graphiques projetées sur écrans. Présenté en version bêta en 2010, *Naexus*, le dispositif de la WhiteBox de Purform, mettait également en scène sur grand-écran tout un jeu complexe de figures géométriques et abstraites en 3D qui évoluaient sur une bande-sonore diffusée en multicanaux également très "abstract-groove"... Sans parler de la "méduse cubique" de Yannick Jacquet & Thomas Vaquié (*3destruct*)...

promenade numérique

On retiendra aussi l'étonnante "promenade numérique" de Kit Webster avec l'effet "tunnel" très rétro-futuriste de ses carrés et losanges... Plus "performatif", le danseur-chorégraphe Hiroaki Umeda évoluait, seul

en scène, synchronisée avec un treillis de faisceaux lumineux qui découpaient sa silhouette. Pensée comme une expérience sensorielle, sa performance intitulée *Haptic* était traversée de haute-fréquences crissantes qui contrastaient avec la fluidité de ses mouvements. Mention spéciale également pour Daito Manabe et les "tortures" soniques qu'il s'inflige à la manière d'une gégène soft, rendant son visage grimaçant au fil de sa musique "électrique" (*Face Visualiser*)...

du micro au cosmos...

Musicalement, la programmation 2011 de Scopitone s'étageait sur un spectre assez large, allant de l'electropop décomplexée aux breakbeats iconoclastes, en passant par de l'electronica rigoureuse et de la techno tapageuse, de la musique instrumentale

et des vocalises surexcitées...

Au menu figuraient, notamment, Marklion (Dat Politics), Murcof + AntiVJ (très stratosphériques...), Acid Washed, Karl Bartos (ancien compagnon de route de Kraftwerk), Edwin van der Heide pour un light show titanesque (*laser sound performance*), Shit Robot (DFA), d'éminents représentants d'une certaine scène française (Yukse, Sebastian, Agoria, Étienne de Crécy...); sans oublier les improvisations électroniques et acoustiques de Zan Lyons, l'exubérance technologique et ludique de Kid Koala, les capteurs de Murat Ombombe au service d'une démarche et musique paradoxalement plutôt low-tech ou la machine de guerre sonore d'Aucan (tendance "black block" encagoulé...).

LAURENT DIOUF
(DATA: SARAH TAURINYA)



+ D'INFO :

Scopitone
< www.scopitone.org >

Stereolux
< www.stereolux.org >

(AGENDA)

laboral



bitforms



TRIPWIRE

Ashley Fure et Jean Michel Albert
Stéréolux, Nantes
6 janvier - 4 février

UNTITLED + INDEX

Deux installations sonores de Celeste Boursier Mougenot
EMPAC, NY
Jusqu'au 12 mai
<<http://empac.rpi.edu/events/2011/spring/celeste/>>

EXPERIENCE

Exposition personnelle de Carsten Holler
New museum, NY
Jusqu'au 15 janvier
<http://www.newmuseum.org/exhibitions/449/carsten_holler_experience>

INVESTIGACIONES Y FENOMENOS ARTISTICOS

Exposition à Laboral
Gijón, Espagne
Jusqu'au 9 avril
<www.laboralcentrodearte.org>

MOBILE FILM FESTIVAL

Paris, France
11 janvier au 5 février
<<http://fr.mobilefilmfestival.com>>

DES SOURIS, DES HOMMES *5

St Médard-en-Jalles, France
17 janvier au 3 février
<www.lecarre-lescolonnes.fr>

MULTIPHONIES : AKOUSMA

Paris, France
20 au 22 janvier
<www.inagrm.com/multiphonies-akousma-paris>



FESTIVAL INTERNATIONAL DU COURT-MÉTRAGE

Clermont-Ferrand, France
27 janvier au 4 février
<www.clermont-filmfest.com>

TRANSMEDIALE

Berlin, Allemagne
31 janvier au 5 février
<www.transmediale.de>

MOIS MULTI

Montréal, Québec / Canada
1^{er} au 29 février
<www.moismulti.org>

FESTIVAL 100%

Montpellier, France
1^{er} au 11 février
<www.festival100pour100.com>

ZIMOUN

Exposition personnelle
BitForm Gallery NY
2 février - 10 mars
<<http://www.bitforms.com>>

VRAK FESTIVAL

Bruxelles, Belgique
9 au 12 février
<www.lasbl.be>

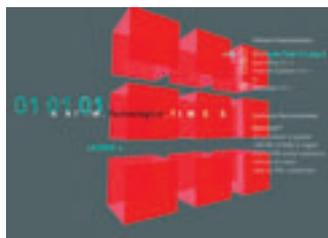
sonic
acts



FÊTE DE L'ANIM



OBORO



BOGOTRAK

Bogota, Colombie
16 au 26 Février
<<http://bogotrak.org>>

SONIC ACTS

Amsterdam, Hollande
23 au 26 Février
<www.sonicacts.com>

010101, ART IN TECHNOLOGICAL TIMES

exposition au SFMOMA
San Francisco, USA
3 mars au 8 juillet
<www.sfmoma.org>

SUBLIMATION : UNE EXPERIENCE DE L'IMMERSION

Centre Oboro, Montréal, Québec
3 mars au 7 avril 2012
<http://www.oboro.net/index_2.html>

EXIT

Créteil, France
8 au 18 mars
<<http://www.macreteil.com/fr/exit/>>

ICI & DEMAIN

Paris, France
8 au 22 mars
<<http://icietdemain.fr>>

FÊTE DE L'ANIMATION

Lille, France
15 au 18 mars
<www.fete-anim.com>



ELECTROCHOC

Bourgoin-Jallieu
22 mars au 7 avril
<www.electrochoc-festival.com>

VIA FESTIVAL

Montréal, Québec / Canada
22 au 31 mars
<www.lemanege.com>

LES REPÉRAGES

Roubaix, Lille et Charleroi, France
22 au 24 mars
<www.dansealille.com>

TRAVERSE VIDEO

Toulouse, France
Mars
<www.traverse-video.org>

WHO'S

Digitalarti Mag

Digitalarti est publié par
Digital Art International.

RÉDACTRICE EN CHEF:

Anne-Cécile Worms < acw@digitalarti.com >

RÉDACTEURS EN CHEF ADJOINTS:

Julie Miguiditchian < julie@digitalarti.com >

Malo Girod de l'Ain < malo@digitalarti.com >

SECRÉTAIRE DE RÉDACTION:

Laurent Diouf < laurentdiouf@digitalarti.com >

RÉDACTEURS:

Anne-Cécile Worms < acw@digitalarti.com >

Dominique Moulon

< dominique.moulon@gmail.com >

Laurent Catala < lcatala@digitalmcd.com >

Laurent Diouf < laurentdiouf@digitalarti.com >

Mael Inizan / Silicon Maniacs

< www.siliconmaniacs.org >

Pascal Terracol < pascal.terracol@laposte.net >

Sarah Taurinya < sarah@digitalarti.com >

Véronique Godé < orevo@orevo.com >

TRADUCTION:

Valérie Vivancos < valerie.vivancos@gmail.com >

PARTENARIAT & PUBLICITÉ:

Julie Miguiditchian < julie@digitalarti.com >

COMMUNICATION:

Sarah Taurinya < sarah@digitalarti.com >

MAQUETTE ORIGINALE:

Autrement le Design, Antoine Leroux,

< antoine.leroux@autrementledesign.fr >

GRAPHISTES:

Françoise Favennec < francoise.fav@orange.fr >

Yann Lobry < contact@rendez-vu.fr >

CONTACT:

Digital Art International,

13 rue des Écluses Saint Martin,

75010 Paris, France.

Représenté par sa gérante, Anne-Cécile Worms,

directrice de la publication.

E-mail: info@digitalarti.com

Site: www.digitalarti.com

Couverture: photo © Olga Kisseleva



RÉSEAU ARTS NUMÉRIQUES

DIGITALARTI est membre du RAN

(Réseau Arts Numériques/Digital Art Network)

< www.ran-dan.net >

digitalarti

digital art & innovation



digitalarti.com

Digitalarti est Le spécialiste art numérique et innovation avec son site communautaire, son magazine, Les services aux entreprises, Les coproductions avec des artistes et Le Fonds d'investissement art numérique.

LA COMMUNAUTÉ INTERNATIONALE

Digitalarti est une plateforme unique et innovante d'échange, de découverte et de promotion pour Les artistes, Les professionnels (Festivals, Lieux de création ou d'accompagnement, galerie, centres d'art...) et Les passionnés.

Ce site communautaire répond à une véritable demande de la création artistique numérique française et internationale et propose une large palette de services et d'outils, au service de la promotion de l'art numérique.

Outre son réseau social international, Digitalarti diffuse chaque mois un **panorama de l'actualité art numérique** par le biais de ses newsletters (une en français, une en anglais) envoyées à plus de 60 000 abonnés dans le monde entier.

SERVICES ET INNOVATION

Digitalarti développe des opérations de consulting art numérique - innovation - communication et crée un service d'acquisition et de location d'oeuvres pour Les entreprises et L'évènementiel.

Elle permet ainsi aux entreprises, aux agences, aux architectes et aux collectivités de s'associer aux acteurs numériques, d'accompagner leurs politiques d'innovation et de communication tout en participant au rayonnement culturel international.

Contact Digitalarti < info@digitalarti.com >

LE FONDS D'INVESTISSEMENT DANS L'ART NUMÉRIQUE

Digitalarti a lancé un Fonds d'investissement, Digital Art Promotion, pour participer à La dynamique de ce marché et à sa structuration.

< www.digitalarti.com/en/blog/digital_art_promotion >

Digitalarti Mag distribution:

- > Commander un exemplaire papier, 6€ + frais d'envoi,
- > PDF (iPad et Web) gratuit ou version interactive avec vidéos en ligne:

<http://www.digitalartimag.com>

Acheter Le magazine

- > Chelsea Art Museum
556 West 22nd Street
New York, NY 10011 USA
- > Do you read me??
Auguststrasse 28
10117 Berlin-Mitte
ALLEMAGNE
- > Boutique de La Gaîté Lyrique:
"Creative Shop Amusement",
3 bis rue Papin, 75003 Paris

le cnam

École nationale du jeu
et des médias interactifs numériques

enjmin

LA GRANDE ÉCOLE DANS LE DOMAINE
DES **MÉDIAS NUMÉRIQUES** ET DE
L'INTERACTIVITÉ

Illustration : Puddle, un projet des étudiants de l'ENJMIN signé NEKO et édité par KONAMI, sortie 4ème trimestre 2011

MASTER Jeux et Médias Interactifs Numériques

en collaboration avec l'université de La Rochelle (à Angoulême)

Ouverture du concours le **samedi 11 février 2012**

MASTÈRE Interactive Digital Experience DES GRANDES ECOLES

en collaboration avec Gobelins, l'école de l'Image (à Paris)

Ouverture du concours le **lundi 27 février 2012**



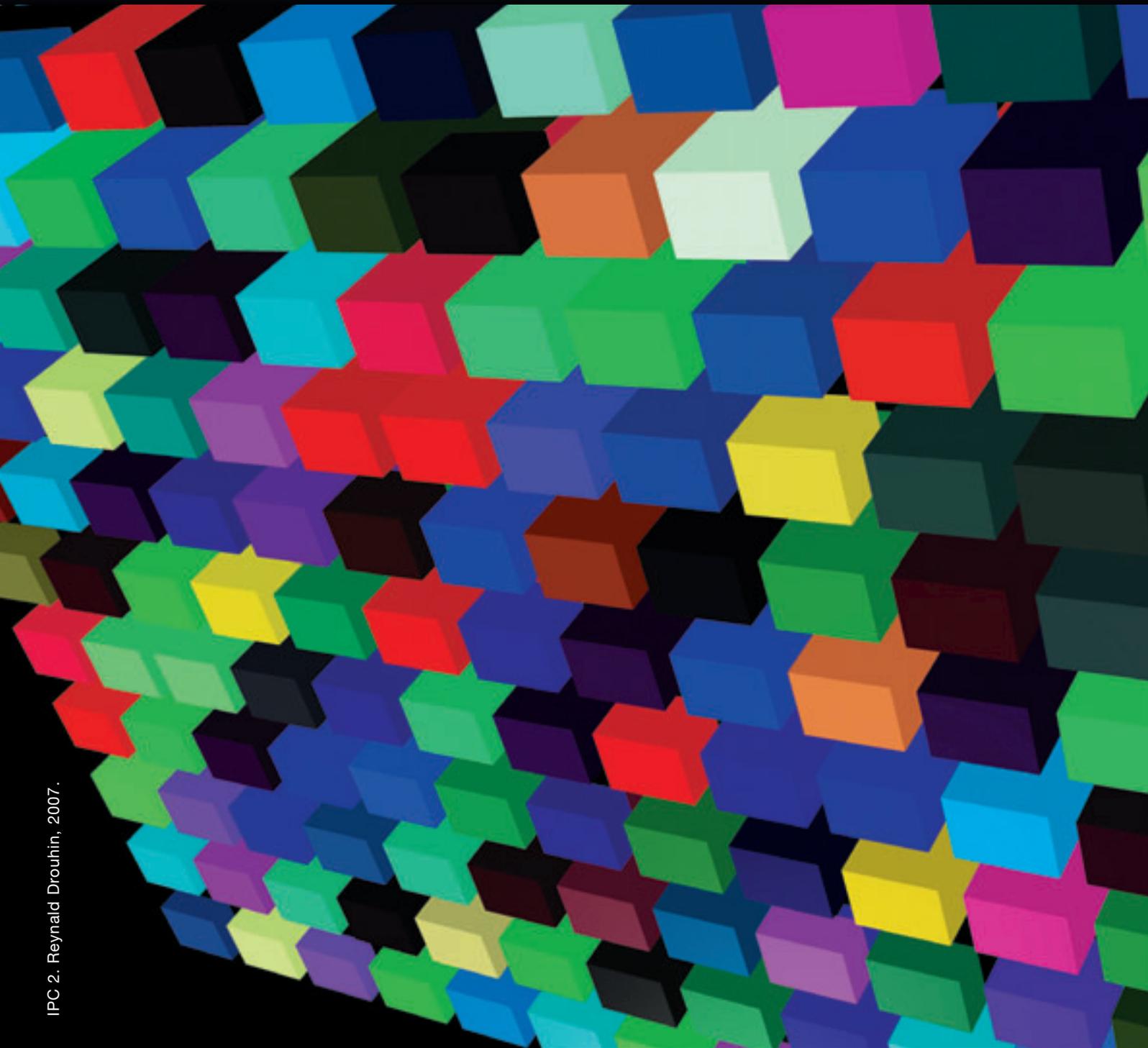
ENJMIN | École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques
Établissement public d'enseignement supérieur
121 rue de Bordeaux - 16000 ANGOULEME
Tél: 05 45 38 65 68 | contact@enjmin.fr

www.enjmin.fr

L'ENJMIN, une école du campus de l'image



NEWS ARTISTES ŒUVRES FESTIVALS LIEUX TENDANCES GALERIES CALENDRIER



IPC 2. Reynald Drouhin, 2007.

La communauté internationale
de l'art numérique

www.digitalarti.com

digital|arti

digital art & innovation

DIGITALARTI SERVICES: CO-PRODUCTIONS, INSTALLATIONS, ÉVÈNEMENTS, INNOVATION R&D

Contact: services@digitalarti.com