

# Ars Electronica

## 2004

DANS LA VILLE AUTRICHIENNE DE LINZ, EN SEPTEMBRE DERNIER ET COMME CHAQUE ANNÉE, AVAIT LIEU LE FESTIVAL INTERNATIONAL ARS ELECTRONICA. LE THÈME DE CE 25<sup>E</sup> OPUS, IMAGINÉ PAR LES DIRECTEURS ARTISTIQUES GERFRIED STOCKER ET CHRISTINE SCHÖPF, NE POUVAIT QU'INCITER THÉORICIENS, ARTISTES ET CHERCHEURS À SE PROJETER DANS L'AVENIR : TIMESHIFT – THE WORLD IN TWENTY-FIVE YEARS.

### DES PIÈCES HISTORIQUES ENTRE RÉEL ET VIRTUEL

Au Lentos (musée d'art moderne de Linz), quelques pièces sélectionnées par Gerfried Stocker et Benjamin Weil, le commissaire principal de l'Eyebeam de New York, parmi les pièces interactives ayant marqué les précédentes éditions du festival, permettent de se confronter à des problématiques récurrentes de ces quinze dernières années. La plupart d'entre elles interrogent en effet les rapports qu'entretiennent réel et virtuel au sein d'œuvres participatives.

Dans *Landscape One* (1997), de Luc Courchesne, le public est invité à communiquer avec les acteurs d'un film dont l'action se situe dans le parc du Mont-Royal de Montréal. Des séquences vidéo sont projetées sur les faces intérieures de quatre parois qui, ensemble, recomposent un panorama. Disposés devant les "murs vidéo", quatre écrans proposent, dès que l'histoire se fige, de multiples choix aux spectateurs. Ainsi, un dialogue s'instaure entre les membres, bien réels, du public et les personnages filmés ailleurs et en

Cet événement, dédié aux arts numériques et aux technologies émergentes, est sans conteste le plus important du genre. Il se déroule, de part et d'autre du Danube, en divers lieux de Linz. C'est au Brucknerhaus que sont décernés les Golden Nicas selon les catégories : Computer

Animation, Digital Music Interactive Art, Net Vision, Digital Communities et U19 (réservé aux moins de 19 ans). La diversité de ces prix témoigne de la volonté des organisateurs de s'interroger sur des problématiques tant artistiques et technologiques que sociétales.

Golan Levin, Zachary Lieberman,  
Joan La Barbara et Jaap Blonk, *Messa di Voce*  
(installation interactive)

d'autres temps. Il s'agit bien là de narration non linéaire et l'expérience des participants est unique. Chaque jour, avec un même matériau, la vidéo, ce sont de nouvelles histoires qui prennent forme où les spectateurs sont à la fois acteurs et réalisateurs de films éphémères sans commencement ni fin.

Nous sommes toujours à l'étage moins un du Lentos et seulement quelques mètres séparent quelques mètres séparent *Landscape One* d'une autre installation, signée Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, qui met encore en confrontation réel et virtuel. Nommée *Interactive Plant Growing* (1992), la pièce met en scène cinq véritables plantes appartenant à cinq espèces différentes : arbre, fougère, lierre, mousse et cactus. Les plantes forment un demi-cercle face à une projection vidéo qui présente des plantes artificielles appartenant à ces mêmes espèces. Les spectateurs comprennent rapidement qu'ils ont la possibilité d'interagir sur les plantes en trois dimensions du jardin virtuel en touchant les plantes réelles. En frôlant une mousse équipée de capteurs sensibles, on déclenche l'évolution, en temps réel, de son double virtuel. Ce sont donc les visiteurs qui font le lien entre ces deux mondes parallèles. Seul le cactus,

qui n'inspire guère les caresses, détruit les plantes projetées lorsqu'il est effleuré. La vie artificielle constitue le principal champ d'expérimentation de *Interactive Plant Growing* mais sa spécificité réside dans le rapport qu'elle installe entre l'homme et le virtuel via le naturel.

### DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE AUX DISPOSITIFS IMMERSIFS

*The Legible City* (1989), de Jeffrey Shaw, est la pièce la plus ancienne que les commissaires de l'exposition "Digital Avant-Garde/Prix Selection" ont retenue. Cette œuvre a véritablement marqué les années 90, mais on la redécouvre avec plaisir en enjambant la bicyclette qui sert d'interface homme/machine. C'est en effet en pédalant sur un véritable vélo que l'on navigue au sein d'une ville virtuelle, Manhattan. La taille même de cette ville, vidéo-projetée, participe à immerger le spectateur au sein d'une architecture composée exclusivement de caractères typographiques, simples masses colorées dans le lointain qui s'affinent, lorsque l'on s'approche, pour délivrer leurs messages. Se déplacer au sein d'univers virtuels à l'aide des touches Haut, Droite, Bas et Gauche d'un clavier semble aujourd'hui bien banal, surtout pour un "gamer".

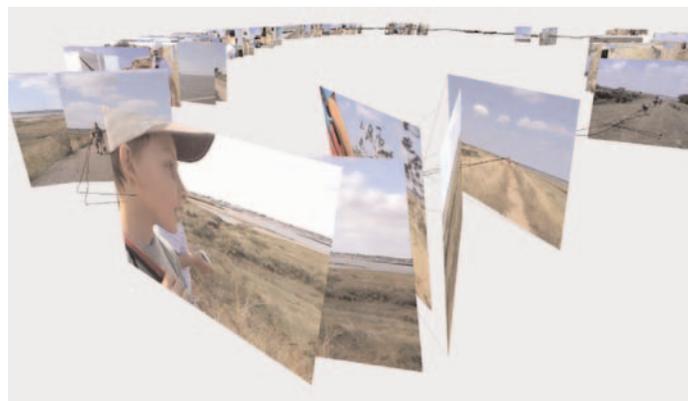


Mais là, un effort physique s'impose. La majorité des installations de Jeffrey Shaw proposent des expériences immersives mais c'est au sein du dispositif nommé *Cave* que la notion d'immersion prend tout son sens.

Linz est une des rares villes au monde où l'on peut expérimenter ce type de dispositif. Traversons donc le Danube pour se rendre dans les sous-sols de l'Ars Electronica Center où se situe le *Cave*. Il s'agit d'un cube dont le sol et trois des faces intérieures sont recouverts d'images tridimensionnelles calculées en temps réel. Durant le festival, deux pièces y étaient présentées : *Mersea Circles* de Masaki Fujihata et *Karma* de Kurt Hentschlagler. Au sein du *Cave*, les visiteurs sont équipés de lunettes stéréoscopiques. Pendant la projection de *Karma*, l'un d'entre eux a la possibilité d'interagir sur les corps qui flottent dans l'espace, dans le vide, loin. La représentation de ces corps flottants est minimale : une peau privée de détails les recouvre.

CI-DESSUS : Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, *Interactive Plant Growing* (installation temps réel).

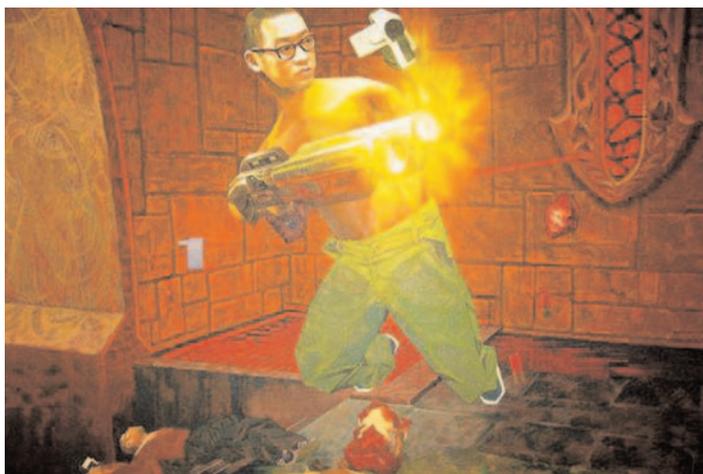
CI-DESSOUS ET DE GAUCHE À DROITE : Thomas Köner, *Banlieue du vide* (installation vidéo). *Electronic Shadow* (Naziha Mestaoui et Yacine Aït Kaci, 3minutes2 (installation vidéo). Masaki Fujihata et Takeshi Kawashima, *Mersea Circles* (installation en Cave).



## Adresses Web

- Ars Electronica  
aec.at
- Luc Courchesne  
din.umontreal.ca/  
courchesne
- Christa Sommerer et  
Laurent Mignonneau  
iamas.ac.jp/~christa
- Jeffrey Shaw  
jeffrey-shaw.net
- Masaki Fujihata  
fujihata.jp
- Kurt Hentschlagler  
granularsynthesis.info
- Feng Mengbo  
mengbo.com
- Golan Levin  
flong.com
- Mark Hansen  
et Ben Rubin  
earstudio.com/projects/  
listeningpost.html
- Thomas Köner  
koener.de/bdv.html
- Electronic Shadow  
electronicshadow.com

EN HAUT : Luc Courchesne,  
*Landscape One (panorama vidéo interactif)*  
CI-DESSOUS ET DE HAUT EN BAS : Feng  
Mengbo, *Ah\_Q (installation en Cave)*  
Jeffrey Shaw, *The Legible City*  
(installation en réalité virtuelle)



Equippé d'une sorte de joystick un spectateur peut en sélectionner un qui avance alors vers lui et semble parfois le traverser. Lorsque l'un de ces pantins désarticulés est désélectionné par celui qui guide la présentation, il tombe. Sa chute est accompagnée d'un son lourd. Un tel spectacle ne révèle-t-il pas la part de sadisme que, tous, nous refoignons ?

### JEUX VIDÉO MODIFIÉS ET INSTALLATIONS PARTICIPATIVES

Pour réaliser *Karma*, Kurt Hentschlagler a utilisé le module de simulation des lois de la physique du célèbre jeu vidéo *Unreal Tournament*. Mais l'artiste est loin d'être le seul à détourner les technologies ou l'esthétique inhérente aux jeux vidéo. En



effet, sur l'autre rive du Danube, Feng Mengbo présente un MOD, ou jeu vidéo modifié, à l'OK Centrum für Gegenwartskunst où sont regroupés, au sein de l'exposition "CyberArts 2004", les projets primés. L'artiste chinois a détourné un autre FPS, pour First Person Shooter, bien connu des Gamers et nommé *Quake*. On reconnaît instantanément l'identité visuelle du jeu où Feng Mengbo a pris la place du personnage principal. Son avatar 3D porte une arme d'une main et est équipé d'une caméra vidéo de l'autre. En face de la scène projetée, un socle comportant des capteurs permet au public de se mesurer à l'artiste. Dans la scène 3D se mêlent coups de feu, membres arrachés et corps meurtris s'effondrant lourdement sur le sol alors que, sur l'estrade, des spectateurs tentent d'"éliminer" l'artiste, dans une gestuelle qui ferait sourire plus d'une jeune japonnaise ayant l'habitude de danser sur des tapis sensitifs, les yeux rivés sur des écrans. *Ah\_Q* est le troisième projet d'une série dont le précédent, nommé *Q4U*, pour "Quake For You", a été présenté à la Documenta. Selon Feng Mengbo, "Les MODs constituent un des moyens les plus simples pour les artistes qui sont intéressés par l'art interactif en temps réel". Le détournement de produits de grande consommation ne participe-t-il pas tout simplement d'une Pop Attitude ? Il est des travaux, à l'instar de *Messa di Voce* cosigné par Zachary Lieberman, Jaap Blonk, Joan La Barbara et Golan Levin, un habitué du festival, qui pro-

posent de multiples niveaux d'interactivité. Les sons captés par deux micros, disposés sur une scène, sont convertis en objets graphiques que l'on visualise en temps réel au sein d'une vidéo projetée. Les participants peuvent ainsi voir les sons qu'ils émettent. Il en est qui parlent ou chuchotent, d'autres qui chantent ou sifflent, et des battles s'engagent. Un système de tracking vidéo, influant sur la position des éléments graphiques projetés, permet aux spectateurs de dessiner en bougeant la tête. Enfin, ces derniers ont la possibilité d'interagir sur les formes qu'ils ont créées à l'aide de leurs propres ombres, et c'est alors tout leur corps qui est sollicité. Les couches successives d'interactivité sont autant de surprises que l'on découvre en éprouvant cette œuvre qui rend tout simplement visible ce que, d'ordinaire, nous écoutons.

### LES GOLDEN NICAS

C'est à Mark Hansen et Ben Rubin que le jury du festival a décerné le prix Golden Nica de la catégorie Interactive Art. L'un est chercheur à Los Angeles, l'autre est artiste à New York. Leur projet se nomme *Listening Post*. Dès que l'on franchit les rideaux noirs qui servent à préserver l'œuvre de la lumière extérieure, on est impressionné par le calme qui règne. Les visiteurs, pour la plupart, sont assis ou couchés à même le sol et contemplent les 231 écrans qui affichent des textes puisés aléatoirement et en temps réel sur des chat rooms et autres forums. Les cliquetis des

# en savoir plus Nouveaux médias

écrans LED se mêlent aux voix de synthèse, scandant les phrases d'inconnus qui jamais ne se sont rencontrés. "I am 27", "I am from NY", "I am still quite hungry"... En fond sonore, une musique douce et répétitive est elle-même issue de la conversion de données statistiques générées par le réseau mondial. Nous sommes ici au centre de la matrice, silencieux, témoins ou surveillants d'un trafic constant et régulier d'idées et d'émotions.

Une autre installation, dans cette exposition, invite à la contemplation. Il s'agit de *Banlieue du Vide*, de l'artiste allemand Thomas Köner, qui a remporté le Golden Nica de la catégorie Digital Musics. "Durant l'hiver dernier j'ai collecté, via l'Internet, près de 3 000 images prises par des caméras de surveillance. Les images que j'ai sélectionnées montrent des routes désertes recouvertes de neige, la nuit. La bande sonore consiste en un bruit gris (grey noise) associé au son du trafic reproduit de mémoire. Le seul mouvement visible est celui de l'évolution de la couche neigeuse qui recouvre les routes", nous explique ce dernier. Les technologies numériques participent grandement à la surveillance de chacun d'entre nous et, bien que les images exploitées par l'artiste soient issues de

caméras dédiées à cet effet, le propos de celui-ci est tout autre. Les images en noir et blanc de ces routes désertes se succèdent, via des fondus enchaînés, dans une extrême lenteur, qui n'a d'égal que celle de l'évolution du manteau neigeux les recouvrant. Il est des œuvres, comme *Banlieue du Vide*, qui sont d'une évidente simplicité. S'asseoir devant, se laisser emporter...

## ELECTRONIC SHADOW

Comme chaque année, il y a quelques artistes vivant et travaillant en France qui, à l'instar de Nazih Mestaoui et Yacine Aït Kaci, présentent leur travail à Linz. Ceux-ci forment un collectif nommé Electronic Shadow. Leur pratique se situe à la croisée de l'art, de l'architecture et du design. L'installation vidéo *3minutes2* qu'ils exposent à "CyberArts 2004", est constituée d'un module construit représentant une unité d'habitation. Projetées sur différentes parois, les silhouettes des deux artistes évoquent les étapes successives d'une journée quotidienne. Se lever, manger, se divertir... Des transformations de l'habitat virtuel (celui qui est projeté) sont déclenchées par les gestes des deux personnages et semblent affecter notre perception du module qui, lui, est construit. L'habitat y est ici envisagé tel une extension naturelle du corps humain, qui se recompose en permanence autour de ses habitants, selon leurs désirs. L'usage des technologies du numérique est propice aux pratiques transversales entre l'art et les technologies, les sciences, les jeux vidéo, l'architecture ou le design. Cette transversalité reste, 25 ans après sa création, une des raisons d'être du festival Ars Electronica.

Dominique Moulon

Mark Hansen et Ben Rubin,  
*Listening Post (installation Internet)*



## L'Art numérique

Une "Biographie" des nouvelles technologies



Christiane Paul est conservatrice adjointe au département Art des nouveaux médias du Whitney Museum. Son dernier livre porte sur les arts numériques. Elle y fait une distinction entre les pratiques où les nouvelles technologies sont utilisées comme de simples outils et celles où le numérique est davantage envisagé comme un véritable médium. De très nombreuses œuvres sont décrites, analysées et mises en confrontation selon quelques catégories

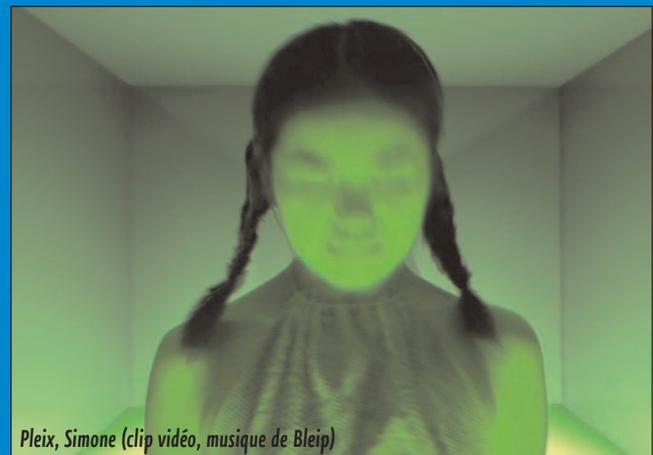
(la réalité virtuelle, le Net art, le software art...). Dans une seconde partie, Christiane Paul traite des thématiques souvent abordées par les artistes : la vie artificielle, les agents intelligents, les bases de données, les jeux vidéo.... Ce livre, tout en offrant un regard historique, dresse donc un panorama des pratiques artistiques contemporaines qui se situent aux confluences des arts, des sciences et des technologies. *Christiane Paul, "L'Art numérique", Editions Thames & Hudson, 2004.*

## Collectif Pleix, au Cube

Le collectif Pleix, déjà bien connu du Cube où il expose régulièrement, regroupe de multiples savoir-faire telle que la réalisation vidéo, la composition musicale, l'illustration ou l'infographie. Il est intéressant de remarquer que, en seulement trois années d'existence, Pleix a réussi à présenter ses créations dans des situations très diverses comme face à des Web designers lors d'une soirée organisée par le BD4D au centre d'art contemporain de la Ferme du Buisson... Les membres du collectif n'apprécient guères les frontières et produisent tant des films publicitaires que des clips vidéo ou des créations plus personnelles et expérimentales. Ils portent parfois un regard sarcastique sur des phénomènes de société, mais savent aussi manipuler les formes et les sons au sein d'animations qui nous hypnotisent. Adeptes du collage, ils intègrent souvent des images photographiques au sein de paysages virtuels.

Espace Culture Multimédia Le Cube - 92130 Issy-les-Moulineaux  
Jusqu'au 15 janvier 2005

[ [www.lesiteducube.com](http://www.lesiteducube.com), [www.pleix.net](http://www.pleix.net) ]



Pleix, Simone (clip vidéo, musique de Bleip)