

CHAQUE ANNÉE, LE FESTIVAL SÓNAR RÉUNIT À BARCELONE DJ'S, VJ'S, PERFORMERS ET ARTISTES MULTIMÉDIAS DU MONDE ENTIER PENDANT TROIS JOURS. EN JUIN DERNIER, LA TREIZIÈME ÉDITION DU FESTIVAL INVITAIT LE PUBLIC À DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX INSTRUMENTS DE MUSIQUE ET À APPRÉHENDER DES NOTIONS COMME LA MOBILITÉ OU LA CARTOGRAPHIE AU SEIN DE DISPOSITIFS ARTISTIQUES, AVANT D'ASSISTER, À LA NUIT TOMBÉE, AUX MULTIPLES PERFORMANCES AUDIO ET VIDÉO ET AUTRES CONCERTS DE MUSIQUES DISCO, HIP HOP OU ÉLECTRO.

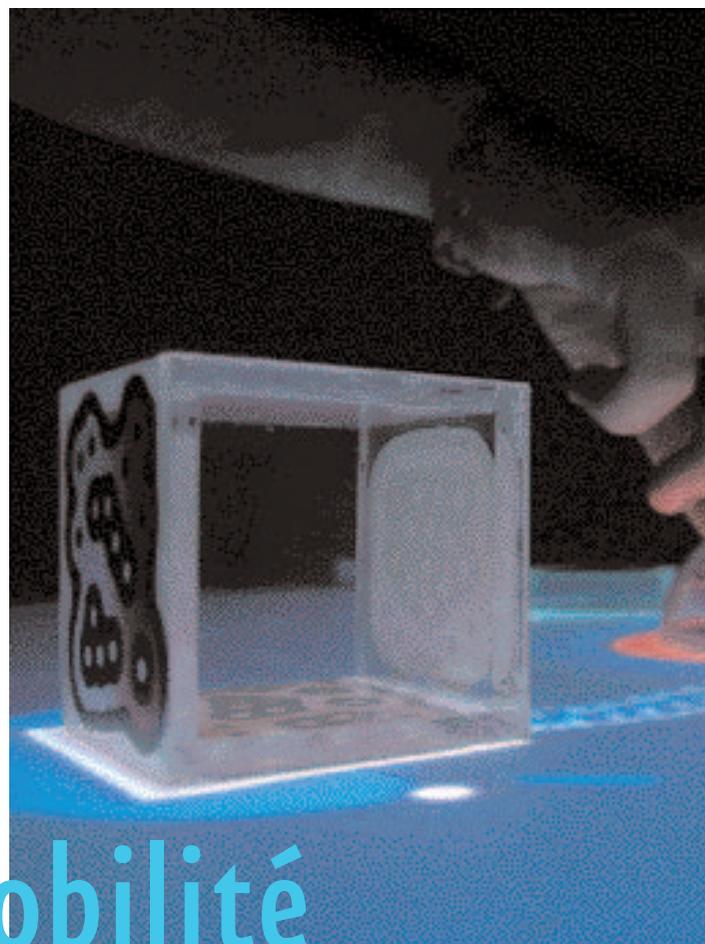
Sónar 2006

Musique, mobilité & animation

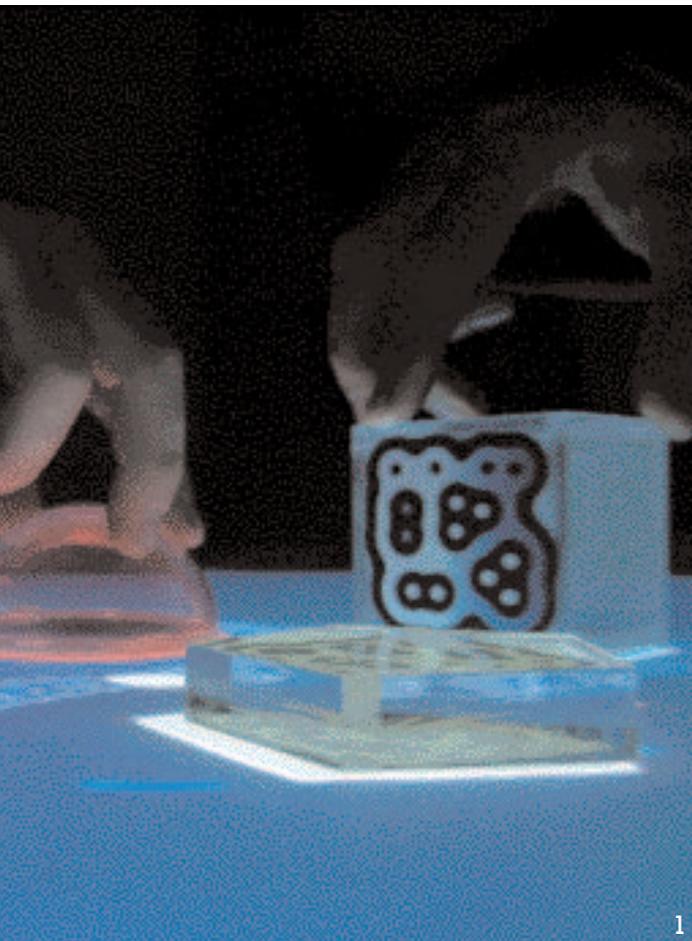
Durant le festival Sónar de Barcelone, il se crée une synergie entre les multiples scènes artistiques de la ville. Les lieux d'art du centre historique forment ainsi le Sónar by Day, alors que les principales scènes, situées à la périphérie, constituent le Sónar by Night. Le lien entre ces différents sites repose sur l'identité visuelle composée d'images, généralement des photographies, sélectionnées selon la thématique de l'année par le directeur artistique Sergio Caballero. Pour l'édition 2006 du Sónar, le choix s'est porté sur la nature morte, ce qui est figé, sans vie. Ici, quelques fruits déposés sur un plan horizontal et là, des quartiers de bœufs suspendus dans un abattoir. En 2002, il s'agissait de différents portraits du footballeur argentin Diego Maradona !

L'ÉMERGENCE DE NOUVEAUX INSTRUMENTS MUSICAUX

C'est en bas de la Rambla, l'une des avenues les plus populaires de Barcelone, que se situe le centre d'art



Santa Monica et l'exposition "Sónarama". Celle-ci met notamment en scène l'installation sonore interactive *reactTable* conçue par les artistes Sergi Jordà, Günter Geiger, Martin Kaltenbrunner et Marcos Alonso. Le dispositif se présente sous la forme d'un plan circulaire horizontal qui peut accueillir jusqu'à quatre participants et permet à tous les publics de jouer avec les sons et la musique, en déposant ou en déplaçant des objets aux formes multiples. Le plan circulaire fait également office d'écran puisqu'il affiche en temps réel des animations aidant à la compréhension de cet instrument d'un genre nouveau et qui peut aussi être exploité par des performers lors de spectacles audiovisuels. Ajoutons à cela que plusieurs *reactTable(s)* peuvent être connectées localement ou via Internet. Cet instrument de musique électronique est intéressant à de multiples égards. Son interface, totalement intuitive, le met à la portée des enfants et des publics non spécialisés. Il a le mérite de réintégrer le corps de l'instrumentiste, à une époque où les concerts de



1

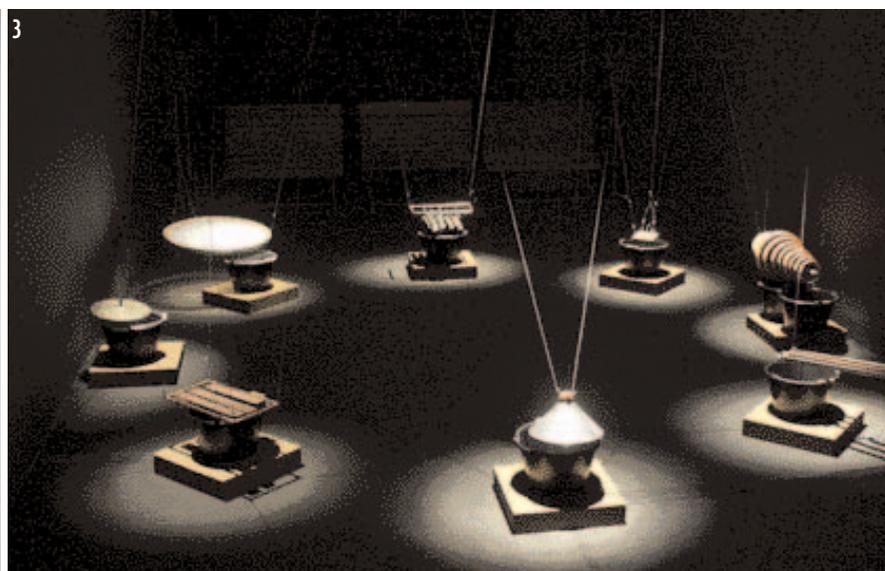


© ADVANCED MUSIC
2

1. Sergi Jordà, Günter Geiger, Martin Kaltenbrunner et Marcos Alonso, *reacTable* (installation sonore interactive).
2. Un visuel de l'identité du festival Sónar 2006.

laptops contribuent à une forme de désincarnation de la musique. Il devient, lorsqu'il est partagé, hautement collaboratif. Enfin, la *reacTable*, même pour ceux qui connaissent bien le principe de la reconnaissance vidéo autour duquel elle a été conçue, préserve sa part de mystère : on interagit sur des sons à l'aide d'objets que seules de petites animations colorées semblent relier entre eux. En soirée, le centre d'art Santa Monica accueille des performers comme le Japonais Toshio Iwai, dont les recherches portent notamment sur la mise en relation des images et des sons. Lorsqu'il entre sur scène, l'artiste est accompagné de deux assistants qui jouent chacun d'un instrument conçu par Toshio Iwai. Celui-ci est équipé de deux consoles Nintendo DS et joue à *Electroplankton*, un jeu vidéo musical qu'il a développé pour Nintendo où de petits planctons électroniques émettent des sons lorsqu'ils sont effleurés par le stylet. Yu Nishibori joue d'un instrument de musique électronique conçu pour Yamaha, le Tenori-On, qui affiche une trame lumi-

neuse réagissant au toucher de la main. C'est Naoaki Kojima enfin qui est en charge du Sound-Lens, un instrument qui convertit la lumière en sons préalablement développés par Toshio Iwai au cours de la réalisation d'une de ses installations sonores interactives. La musique qui se joue sur scène semble avoir été composée, mais une part d'improvisation, inhérente aux pratiques en temps réel, est préservée. Le plus impressionnant reste le jeu des instrumentistes qui extirpent des sons de ces instruments d'un genre nouveau, tandis que le public tente de décoder et de décrypter ces pratiques émergentes par l'observation d'une gestualité encore inédite. Il y a aussi le vernissage, en cette même soirée, d'une exposition de l'artiste français Arno Fabre à la Fondation Joan Miró qui, cette année, s'est associée à l'événement. Arno Fabre a installé *Dropper01*, un dispositif sonore qui repose sur la chute, contrôlée numériquement, de gouttes d'eau sur divers matériaux. D'un point de vue strictement sculptural, le dispositif *Dropper01* se



suffirait à lui-même, dans le silence. Des objets les plus variés, un plat à tagine ou des pots de fleurs, sont en effet détournés de leurs usages originels et disposés en cercle dans un environnement obscur. Lorsque la machine libère des gouttes d'eau, selon les fréquences d'une partition préalablement écrite, les huit sculptures se métamorphosent en autant d'instruments à percussion. Le son amplifié participe alors d'une musicalité qui évoque autant les sonorités du Sud-Est asiatique que les rythmes africains ou encore la musique répétitive américaine. Et puis il y a les accidents qui rappellent que l'homme ne parvient jamais à contrôler totalement les éléments. Enfin, la machine émet des bruits, presque imperceptibles, comme la respiration d'un orchestre entre deux notes.

sphères est et ouest. Jeremy Wood, en se déplaçant dans l'espace, se transforme en outil de dessin lorsqu'il inscrit dans le paysage une phrase d'Herman Melville tirée de *Moby Dick* : "It is not down in any map ; true places never are". Cet assemblage de caractères typographiques s'inscrit dans la durée d'une journée. Certains signes sont parfaitement dessinés alors que d'autres, au détour d'un parking ou d'un cimetière, sont plus maladroits. Ces multiples accidents sont comparables à ceux que les irrégularités du revêtement de la route engendrent lorsque l'on tente d'écrire en voiture. Mais là, c'est le corps tout entier qui semble trembler et hésiter. Et puis il y a cette phrase d'Hermann Melville qui, à une époque où l'on croit visualiser l'intégralité de la planète à grand renfort de satellites, de bases de données et d'applications en temps réel, nous rappelle que les vrais lieux ne sont jamais inscrits sur les cartes. Nombreux sont les artistes qui, à l'instar de Christian Nold avec son projet intitulé *Bio Mapping*, détournent les technologies actuelles. L'artiste propose de cartographier les émotions en croisant les données émises par une personne équipée d'un système GPS et d'un capteur permettant d'enregistrer les modifications de l'état de la peau de son doigt, avec celles d'une application comme Google Earth. Le promeneur, au terme de son parcours, a la possibilité d'observer l'évolution de son

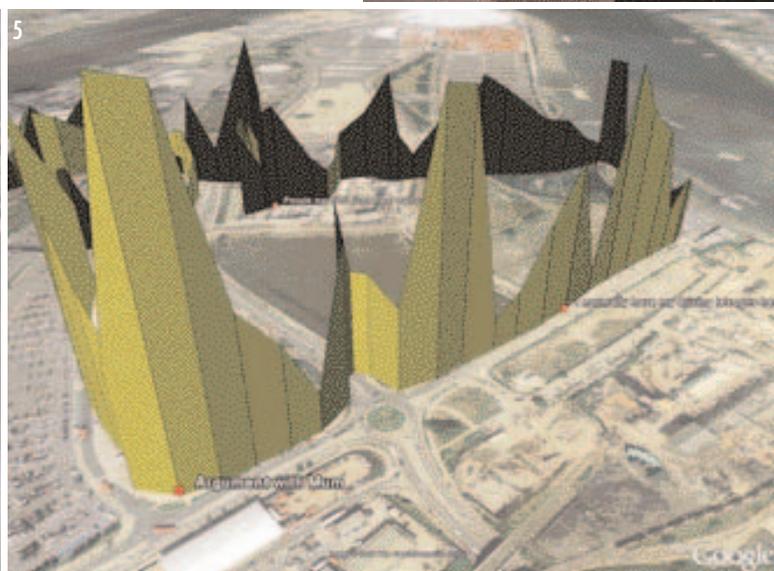
Adresses Web

- Festival Sónar : sonar.es
- reacTable : mtg.upf.edu/reactable
- Meridians : gpsdrawing.com
- Bio Mapping : biomapping.net
- Jens Brand : jensbrand.com
- Paul Kaiser : kaiserworks.com

ENTRE MOBILITÉ ET CARTOGRAPHIE

C'est en remontant la Rambla que l'on accède au CCCB (centre de culture contemporaine de Barcelone), accueillant l'exposition "SónarMàtica" dont la thématique principale, Always On, repose sur les notions de mobilité et de cartographie. On y découvre notamment une vue aérienne du sud de Londres intitulée *Meridians* et signée Jeremy Wood. Ce dernier, équipé d'un GPS (Global Positioning System), a enregistré son parcours le long du méridien de Greenwich qui sépare arbitrairement les hémis-

1. Jens Brand, *gPod/gPlayer*, 2004-2006 (application sonore portable).
2. Toshio Iwai, *Tenori-on* (instrument de musique électronique).
3. Arno Fabre, *Dropper01*, 2003 (installation sonore).
4. Jeremy Wood, *Meridians* (dessin réalisé à l'aide d'un GPS).
5. Christian Nold, *Emotion Map in Greenwich* (représentation 2D/3D d'un parcours).



niveau d'excitation, représenté en trois dimensions sur une photographie aérienne. La personne a ainsi l'opportunité de vérifier l'influence des éléments extérieurs - une affiche, le bruit des voitures, etc. - sur son état de stress. À l'inverse du détecteur de mensonges, toutes ces informations lui sont destinées. On peut imaginer de proposer une expérience de ce type à plusieurs personnes d'un même quartier, d'une même ville, et établir ainsi un bilan quotidien des émotions de ses habitants. Et Christian Nold d'ajouter : "*Peut-être verrions-nous nos villes d'une autre manière.*" Allons plus en avant dans la démesure avec le projet de l'Allemand Jens Brand, le *gPod/gPlayer*. L'artiste propose quant à lui d'écouter la planète sur un iPod. Le performer a élaboré un modèle tridimensionnel de la planète dont la surface peut être scannée par l'un des satellites d'une base de données qui en compte plus de mille. "*La Terre est un disque*", nous dit-il avant de préciser : "*Le gPod/gPlayer fonctionne comme un lecteur de disque ou de CD ordinaire mais, plutôt que de lire des disques de vinyle ou des CD, il ne lit rien de moins que la Terre.*" Il suffit en effet de sélectionner l'un des satellites que propose cet iPod détourné pour "observer" la Terre dans les écouteurs. Les mers sont interprétées par des silences, les plaines par des hautes fréquences et les montagnes par des basses fréquences. L'artiste, lorsqu'il présente son lecteur, est

en costume, les prospectus sont en quadrichromie et les accroches répondent aux codes du marketing : "One planet, one player".

D'ANIMATIONS EN INSTALLATIONS

L'animation est, cette année, particulièrement représentée sous la forme de courts-métrages dans la salle de projection du SónarCinema, ou avec les installations des expositions "Sónarama" et "Animated Stories". Cette dernière exposition, accueillie par le CaixaForum, regroupe des pièces où l'animation prend des dimensions critiques ou métaphoriques et sera présentée au Studio national d'art contemporain Le Fresnoy, du 26 janvier au 11 mars prochain, à Tourcoing (59). C'est l'artiste suédois Lars Arrhenius qui fait le lien entre le centre d'art Santa Monica et le CaixaForum puisqu'il présente trois animations réparties dans ces deux lieux : *The Man Without Qualities* raconte la vie d'un homme, de sa naissance à sa mort ; *Habitat* évoque quant à elle une tranche de vie des habitants d'un même immeuble ; *The Street*, enfin, déroule la journée des habitants d'un même quartier. Le style de l'artiste est immédiatement reconnaissable puisque tous les personnages de ces films sont figurés par des pictogrammes, bien connus des graphistes spécialisés dans la signalétique. Tout, dans le travail de Lars Arrhenius, nous évoque une société

@rt Outsiders

@rt Outsiders explore depuis sept ans les rapports entre art, science et technologies.

Jean-Luc Soret, le directeur artistique du festival, a sollicité les commissaires d'exposition Nina Czegledy et Louise Provencher pour leur projet commun *Corps électromagnétiques*, un hommage au scientifique Nikola Tesla.

Festival Art Outsiders
Du 20/09 au 15/10/06
Maison européenne
de la photographie
www.art-outsiders.com

Villette Numérique

La troisième édition du festival sera essentiellement consacrée au jeu vidéo. Des consoles permettront aux visiteurs de s'adonner, durant trois jours, à des jeux de différentes périodes historiques.

Villette Numérique
Du 29/09 au 01/10/2006
Cité des Sciences
et de l'Industrie
www.cite-sciences.fr

Emergences

Le festival est associé cette année encore à Villette Numérique. Installations ludiques et insolites, spectacles, performances, concerts, sets Dj/Vj et projections décalées détournant les dispositifs et l'esthétique des jeux vidéo.

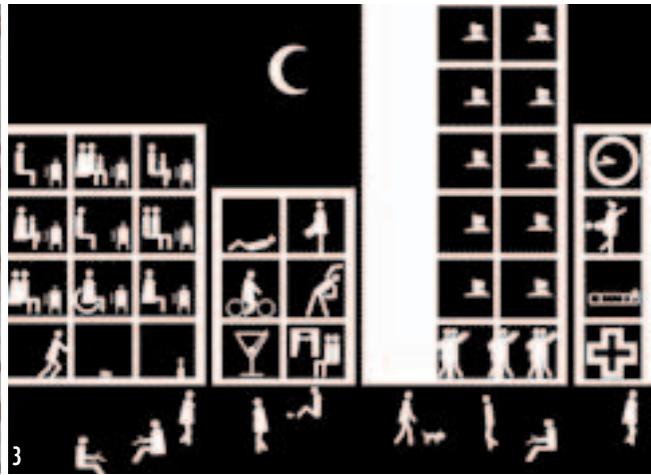
Emergences
Du 29/09 au 01/10/2006
Maison de la Villette
www.festival-emergences.info

Arborescence

Le festival Arborescence, reliant Aix-en-Provence et Marseille, interroge le devenir de l'homme et s'articule autour de problématiques à la croisée de l'art, de la nature et des nouvelles technologies.

Arborescence
Du 06/10 au 14/10/2006
Aix-en-Provence et Marseille
www.arborescence.org

1. William Kentridge, *Journey to the Moon*, 2003-2005 (installation vidéo).
2. Shelley Eshkar & Paul Kaiser, *Pedestrian*, 2002 (installation vidéo).
3. Lars Arrhenius, *The Street*, 2006 (film d'animation).



standardisée au sein de laquelle un rituel en appelle inexorablement un autre. Dans *The Man Without Qualities*, les personnages se marient avant d'avoir un enfant, dans *Habitat* ils font le ménage avant de déjeuner et dans *The Street*, ils regardent la télévision avant d'aller se coucher. Même le langage, réduit à quelques sons tout aussi stéréotypés, est uniformisé. A bien y regarder cependant, l'auteur autorise des échappatoires à ses acteurs : l'alcool, le sexe... Bon nombre des animations que regroupe l'exposition "Animated Stories" sont présentées en installations et c'est sur le sol du CaixaForum que les artistes Paul Kaiser et Shelley Eshkar ont choisi de projeter *Pedestrian*, où de petits personnages évoluent dans un espace urbain reconstitué. Tout ici n'est que synthèse, malgré les mouvements tout à fait vraisemblables de ces minuscules passants. Pour donner vie aux lilliputiens qui arpentent les trottoirs, les deux artistes ont exploité des systèmes de Motion Capture. L'un des attraits principaux de cette pièce réside dans le fait que les spectateurs partagent un même sol avec les passants vidéoprojetés. Ainsi, les ombres portées se mêlent entre elles et les histoires propres du public viennent perturber la chorégraphie urbaine qui se joue à ses pieds. A l'entrée du CaixaForum, le travail de William Kentridge prend une place considérable puisque *Journey to the Moon* ne nécessite pas moins

de neuf projecteurs vidéo. Le film, projeté dans sa version intégrale en une unique séquence, n'est autre qu'un hommage à Georges Méliès, pionnier des trucages cinématographiques, alors que les autres projections permettent une plongée dans l'univers de l'artiste sud-africain en explorant les diverses phases de création de son film. Les effets visuels, bien que d'une grande simplicité, sont multiples et vont de l'inversion temporelle aux apparitions/disparitions. A partir de presque rien, William Kentridge nous fait voyager : une tasse à café sert de télescope, une cafetière se métamorphose en fusée et des fourmis, projetées en négatif, les unes derrière les autres, semblent dessiner quelques possibles trajectoires entre la Terre et la Lune. La connaissance, représentée par un livre, est confrontée au doute, celui de l'artiste qui arpente sans cesse son atelier. L'aspect low-tech des effets internes aux séquences en noir et blanc s'associe aux animations image par image, renforçant l'idée d'intemporalité qui se dégage de cet environnement vidéo. Dès lors, cette pièce de William Kentridge apparaît tout à fait en accord avec le discours des commissaires de l'exposition "Animated Stories", selon lesquels l'animation est une pratique que de plus en plus d'artistes contemporains s'approprient.

Dominique Moulon