

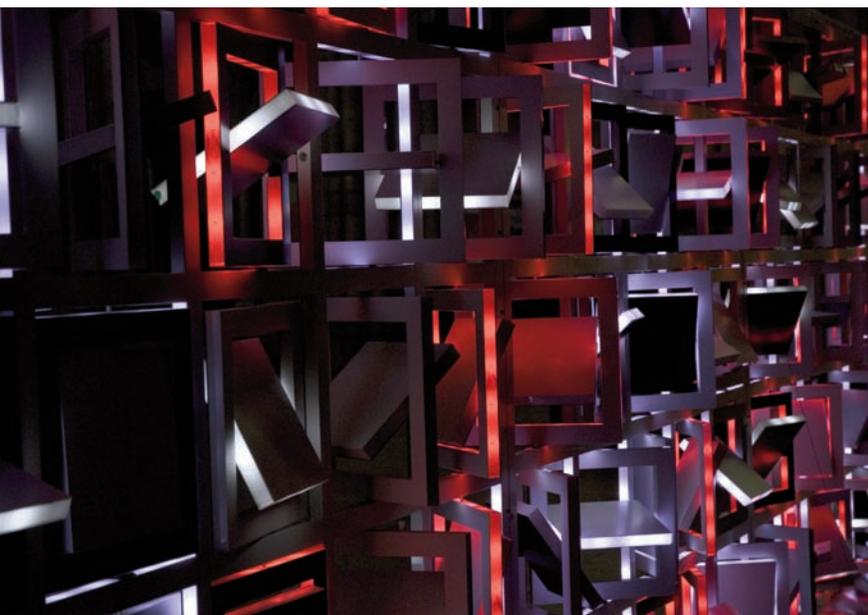
Ars Electronica répare le monde

La dernière édition du festival Ars Electronica dédiée aux arts, technologies et problématiques sociétales s'est principalement déroulée au sein d'une ancienne fabrique de tabac de Linz dont la démesure a impressionné tous les participants. Théoriciens, chercheurs et artistes du monde entier s'y sont réunis quelques jours pour participer à une réflexion, initiée une fois encore par Gerfried Stocker et Christine Schöpf, visant cette fois à "réparer" ce qui peut encore l'être, à commencer par l'environnement.

Quand la ville sommeille

Ars Electronica, c'est une multitude de conférences, performances et expositions, mais aussi des contributions d'autres événements, tel le Media Facades Festival. Or c'est à l'invitation de ce dernier que l'artiste français Antoine Schmitt contrôle pendant quelques nuits l'intégralité des diodes électroluminescentes de l'Ars Electronica Center selon des données économiques et météorologiques captées en ligne dans la journée. Ainsi, lorsque la ville est assoupie, le bâtiment ne cesse de pulser selon des rythmes qui traduisent l'activité d'une journée terminée. Mais il est aussi, au même instant, d'autres bâtiments européens qui se sont transformés en veilleuses, semblables à celles qui trahissent la somnolence temporaire de nos ordinateurs portables, dans l'attente d'une réactivation. Avec *City Sleep Light*, l'artiste crée une corrélation par la lumière entre l'un des monuments architecturaux de la ville et l'activité ou l'état émotionnel de ses habitants, en même temps qu'il établit une relation entre les citées ainsi connectées par de lointaines respirations.

Antoine Schmitt, *City Sleep Light*, 2010



SOURCE : NATALIA KOLESOVA

L'art cinétique à l'ère du numérique

Bon nombre des œuvres parmi les plus pertinentes durant Ars Electronica sont regroupées au sein de l'exposition "CyberArts", qui présente notamment l'installation Framework $5 \times 5 \times 5$ des membres du collectif LAB[au]. Ceux-ci la décrivent avec précision en nous disant : "Framework est une sculpture lumineuse et cinétique constituée de 5 modules. Chacun de ces modules est divisé en 5 éléments carrés horizontaux et 5 éléments carrés verticaux, constituant une matrice de $5 \times 5 \times 5$." Dans une relative obscurité, les pixels lumineux qui composent cette matrice dessinent et redessinent des formes. Inlassablement, elle prend des poses qu'elle ne tient que quelques secondes. Elle est autonome et réagit à l'approche des spectateurs lorsqu'elle est en mode interactif. Parfois, l'un de ses cadres semble pourtant "hésiter" entre deux positions. Il est alors animé d'un léger tremblement qui insuffle littéralement la vie dans l'intégralité de son ossature. Car la perfection est ennuyeuse et c'est précisément ce type d'imperfection à peine perceptible qui, bien souvent, participe grandement de la beauté d'une œuvre dans son ensemble.

LAB[au], *Framework $5 \times 5 \times 5$* , 2009

Une gestualité réinventée

Le prix de l'art interactif, cette année, récompense le projet collaboratif *The EyeWriter* qui a permis au graffeur californien Tony Quan de s'exprimer de nouveau depuis son lit d'hôpital. Ce dernier, connu sous le nom de Tempt One, a marqué le monde du graffiti dans les années 80 et 90 avant d'être totalement paralysé par une sclérose latérale amyotrophique. Pour communiquer, il ne lui reste plus que les possibles mouvements de ses yeux. Réunis autour de Zachary Lieberman, des artistes et programmeurs ont développé un système open source de tracking oculaire. Ce dispositif, ne coûtant que quelques dizaines de dollars à fabriquer alors que les offres commerciales actuelles sont à des prix exorbitants, a permis à Tony de redécouvrir le plaisir que lui procurait sa pratique artistique. Celui-ci dira plus tard, alors que les membres du Graffiti Research Lab projetaient ses graffs en temps réel dans l'espace urbain de Los Angeles : "C'est la première fois que je dessinais quelque chose depuis 2003 ! C'est un peu comme reprendre une bouffée d'air après avoir été maintenu la tête sous l'eau pendant cinq minutes."



Zachary Lieberman, James Powderly, Tony Quan, Evan Roth, Chris Sugrue et Theo Watson, *The EyeWriter*, 2007-2010



Objet communicant non identifié

L'installation *Chapter I : The Discovery* de Félix Luque Sánchez s'articule autour d'un solide platonicien nommé Dodécaèdre. Ce polyèdre régulier fascinait déjà le mathématicien renaissant Luca Pacioli lorsqu'il travaillait sur la *Divina Proportione*. Le public du second étage de l'exposition "CyberArts", quant à lui, découvre tout d'abord quelques mises en scène vidéo du mystérieux objet. En intérieur, en extérieur, dans la nature, en milieu industriel. Est-il multiple ? Se déplace-t-il ? Ses arêtes s'illuminent par intermittence en même temps que les sons se succèdent et forment une musique répétitive. Fiction ou réalité ? La pièce d'à côté répond partiellement à cette question puisque c'est l'objet réel qui y est présenté. Il est semblable à ceux des séquences vidéo, mais il réagit aux spectateurs qui s'en approchent d'un peu trop près. Ce que l'on pouvait interpréter comme un langage, par la lumière comme par le son, devient alors chaotique. Mais il ne se passe rien d'autre. L'objet, dès la disparition des intrus ou menaces, continuera à émettre dans l'obscurité !

Félix Luque Sánchez, *Chapter I : The Discovery*, 2009

Une esthétique de la répétition

Le titre de l'installation sonore *216 prepared dc-motors / filler wire 1.0mm* de Zimoun est d'une extrême précision. La présence du terme "prepared" suffit à trahir la proximité de son auteur avec les pièces sonores de John Cage, qui considérait l'aléatoire comme une composante essentielle de son travail. De loin, l'œuvre de l'artiste suisse a l'allure d'un voile translucide animé d'infimes frémissements sur toute sa surface. S'en approcher, c'est percevoir le son, évoquant la pluie ou la grêle, qu'elle génère. Tout près, on vérifie que la répétition des objets comme des sons, bien souvent, les sublime. Et puis il y a cette ligne qui, jour après jour, se dessine sur le mur. Une ligne révélée par le chevauchement des 216 traits que tracent les 216 tiges métalliques d'un millimètre de diamètre à chacune de leurs rotations. Inexistante au démarrage de l'œuvre et variable selon les courbures des éléments qui la dessinent, elle subsistera à l'arrêt des 216 moteurs, lorsque le bruit musical d'une pluie mécanique aura cessé. Ultime trace visuelle d'un flux sonore interrompu.

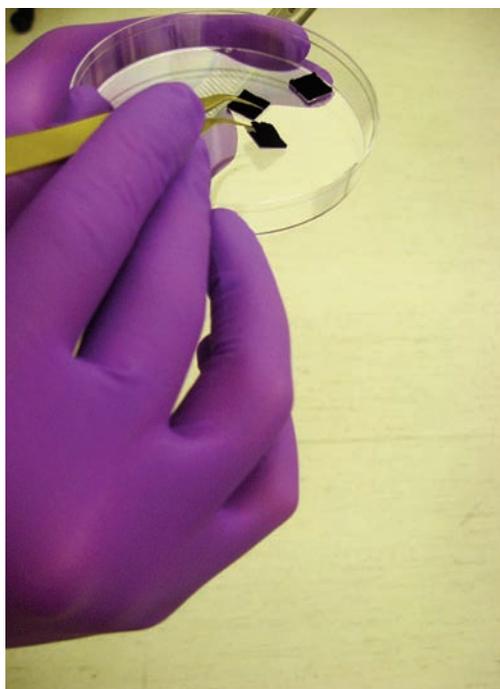
Zimoun, *216 prepared dc-motors / filler wire 1.0mm*, 2009-2010



Le noir le plus noir du monde

Bien des œuvres, à Ars Electronica, ne sont que documentées par la vidéo, pour des raisons techniques ou parce qu'elles sont inachevées. C'est le cas de *Hostage*, conçue par Frederik De Wilde. Il ne s'agit pour l'instant que d'un prototype carré de petite taille, mais dont le matériau est tout à fait particulier car il a été créé à l'échelle nanométrique en collaboration avec des chercheurs de la Rice University de Houston. Sa particularité réside dans le fait qu'il absorbe presque la totalité des rayons de la lumière. Celle-ci est donc retenue en otage par l'œuvre constituée d'un assemblage de nanotubes de carbone dont l'indice de réflexion est exceptionnellement faible. Une sculpture recouverte d'un tel matériau ne révélerait donc que sa silhouette, quel que soit l'éclairage. Mais l'œuvre de l'artiste belge se résume, pour l'instant, au titre qu'il donne à un carré noir. Aussi on pense inévitablement à Kasimir Malevitch, mais plus encore à Yves Klein qui, en d'autres temps, avait bénéficié des recherches d'un chimiste pour s'approprier un bleu des plus mystérieux.

Frederik De Wilde, *Hostage*, 2010



Adresses Web,,

- Ars Electronica : www.aec.at
- Media Facades Festival : www.mediafacades.eu
- Antoine Schmitt : www.gratin.org/as
- LAB[au] : lab-au.com
- The EyeWriter : www.eyewriter.org
- Zachary Lieberman : thesystemis.com
- Graffiti Research Lab : graffitiresearchlab.com
- Félix Luque Sánchez : www.othersounds.net
- Zimoun : zimoun.ch
- Frederik De Wilde : www.frederik-de-wilde.com
- Jon Rafman : jonrafman.com
- Projet Google Street Views .com : googlestreetviews.com
- Black Box Gallery : www.blackboxgallery.dk
- Brunnhofer Gallery : www.brunnhofer.at
- Pomodoro Bolzano : www.pbospace.de
- Benjamin Zuber : www.benjaminzuber.de



Instants photographiques

Bien des Etats ont initié des missions photographiques destinées à documenter leur territoire et population par l'image avant que Google, en 2007, ne commence à sillonner le monde avec d'innombrables véhicules. La base de données destinée à alimenter Street View offre ainsi une typologie allant du paysage à l'urbain, d'une photographie sociale à des images plasticiennes. Les véhicules de Google ne transportent pas de photographes, mais ils vont partout où les gouvernements les y autorisent. Et c'est là que Jon Rafman intervient en pratiquant une sélection de clichés qu'il intitule *Nine Eyes of Google Street View*. Au "j'y étais" du photographe se substitue le "j'ai choisi" de l'artiste collectionneur. Quant aux images en elles-mêmes, on oublie aisément qu'elles ont été prises par les machines d'un gigantesque dispositif. Mais déjà pointe une problématique récurrente du numérique, celle du nécessaire archivage de cette multitude d'instantanés photographiques avant qu'ils ne soient remplacés par les robots qui les génèrent et les classifient automatiquement.

Jon Rafman, *Nine Eyes of Google Street View*, 2009

De l'intégration des marchands

C'est parce que l'avenir des pratiques émergentes dépend aussi de leur pénétration du marché qu'Ars Electronica a décidé cette année d'offrir la possibilité aux galeries Black Box de Copenhague et Brunnhofer de Linz de présenter quelques objets et installations aux éventuels collectionneurs. On y remarque notamment des tomates cerises emprisonnées par les membres du collectif Pomodoro Bolzano dans de petits cubes de silicone. Avec le temps, la surface de leur peau se dore progressivement. En fin de vie, elles semblent avoir été recouvertes de feuilles d'or, comme préparées pour l'éternité ! Et puis il y a cette ampoule, des plus banales hormis sa surface que l'artiste Benjamin Zuber a recouverte de peinture noire. Mais attention, elle est brûlante puisque alimentée électriquement. Et le compteur qui fait partie intégrante de cette installation intitulée *Verbraucher* permet au public de mesurer l'énergie ainsi gaspillée. Il est temps, en effet, de "réparer" notre environnement.

Pomodoro Bolzano, *Tomato*, 2003.

