

CHAQUE ANNÉE, LE FESTIVAL AUTRICHIEN ARS ELECTRONICA REGROUPE ARTISTES, SCIENTIFIQUES ET THÉORICIENS DU MONDE ENTIER AUTOUR DE PROBLÉMATIQUES ARTISTIQUES, TECHNOLOGIQUES ET SOCIÉTALES. LA THÉMATIQUE DE CETTE 26^E ÉDITION S'ARTICULAIT AUTOUR DE LA NOTION D'HYBRIDATION.



Daniel Lee, *Origin*, 1999 (photographie).

Hybride, vivre dans le paradoxe

A lire

Tous les ans, le festival édite deux catalogues. L'un regroupe les textes théoriques des intervenants de l'année, tandis que l'autre est une compilation de textes et d'images réunissant les œuvres qui ont été récompensées par des prix, selon diverses catégories, cette même année.

Nous sommes nombreux, en ce début du mois de septembre, à parcourir la ville de Linz à la recherche d'expositions, de performances et autres conférences. Des affiches, installées de part et d'autre du Danube, nous livrent la thématique de l'année : "Hybride, vivre dans le paradoxe". Et Gerfried Stocker, le directeur artistique du festival, de nous rappeler que " *finalement, les arts et médias numériques eux-mêmes sont hybrides, le résultat du croisement des arts et des technologies*".

CRÉATURES HYBRIDES

La ville, à cette occasion, est investie par quelques créatures, dont celles imaginées par l'artiste américain Daniel Lee exposées à la gare. Ce dernier s'est inspiré des théories évolutionnistes pour concevoir *Origin*, une série d'images représentant quelques étapes des possibles origines de l'être humain. Un poisson se transforme ainsi en reptile, qui devient à son tour singe puis, enfin, homme. Cette libre interprétation des théories de Charles Darwin est obtenue par la mani-

pulation de photographies à l'aide d'applications logicielles dédiées à la retouche ou au morphing. Ces créatures improbables qui nous regardent nous interpellent aussi à propos de nos origines. Plus troublant encore : on distingue difficilement, chez ces êtres hybrides, ce qui sépare leur part d'humanité de leur animalité, ce qui fait homme de ce qui demeure animal. Quelques autres créatures, issues cette fois de l'imagination de l'artiste néerlandais Theo Jansen, ont, quant à elles, élu domicile

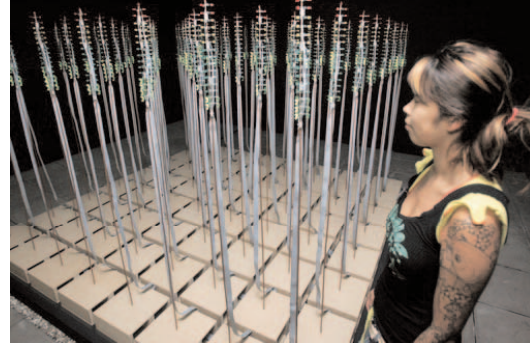


EN HAUT, DE GAUCHE À DROITE
ET DE HAUT EN BAS :
Theo Jansen, *Strandbeest* (performance).
Pascal Glissmann et Martina Höfflin,
ELF - Electronic Life Forms, 2004
(installation).
Steve Heimbecker & Qube Assemblage,
POD - Wind Array Cascade Machine, 2003
(installation).
EN BAS, À DROITE :
Sabrina Raaf, *Translator II: Grower*, 2004
(installation).

sur la place principale de Linz : la Hauptplatz. Appartenant à la série des *Strandbeest*, ces animaux de plage sont principalement constitués de tuyaux en plastique jaune qui leur confèrent des allures de squelettes. Elles aussi ont été conçues par ordinateur avant d'être assemblées. Elles aussi évoquent les théories darwiniennes, puisque seules les plus résistantes ont survécu aux précédentes performances avant de subir quelques modifications des mains de l'artiste, du créateur. Mais, à l'instar des étranges machines de Léonard de Vinci, combien d'entre elles n'ont pas dépassé l'état de projet ou sont restées inachevées ? C'est l'artiste lui-même qui les fait se mouvoir lorsque ce n'est pas le vent. Theo Jansen, durant les performances, semble totalement absorbé par ses créatures qui répondent avec précision à ses stimulations. Une chorégraphie s'installe alors, où l'homme et la bête semblent fusionner...

IMITER LA NATURE

Bien d'autres espèces peuplent la ville durant le festival. Les *ELF*



(*Electronic Life Forms*), conçus par les artistes allemands Pascal Glissmann et Martina Höfflin, sont accrochés aux branches de plantes situées à l'intérieur du Brucknerhaus et tentent d'attirer l'attention des visiteurs à l'aide de sons et de mouvements. Ces petites créatures, composées de transistors, condensateurs et autres résistances, sont alimentées par les rayons du soleil et évoquent, par conséquent, la photosynthèse.

L'idée d'Aristote selon laquelle l'art consiste à imiter la nature semble encore se vérifier à l'observation du petit robot nommé *Translator II: Grower*, de l'artiste américaine Sabrina Raaf. Ce dernier se déplace lentement le long d'un mur et traite les informations, relatives à la quantité de CO₂ dans l'atmosphère, qui proviennent de capteurs situés plus haut dans la pièce. Selon des intervalles réguliers, il trace alors des traits verticaux de couleur verte, dont la hauteur témoigne du taux d'oxyde de carbone émis par les visiteurs. L'activité de ce robot dépend par conséquent de celle des hommes et des femmes qui l'observent. Ajoutons à cela que le titre de l'œuvre, contenant le terme anglais "grow" (pousser), ne peut qu'inciter ces derniers à envisager les lignes vertes qui recouvrent la base des murs de la pièce comme autant de brins d'herbe. *Translator II: Grower*, lorsqu'il reproduit un phénomène naturel, pose une fois encore la question du rapport entre le naturel et l'artificiel.

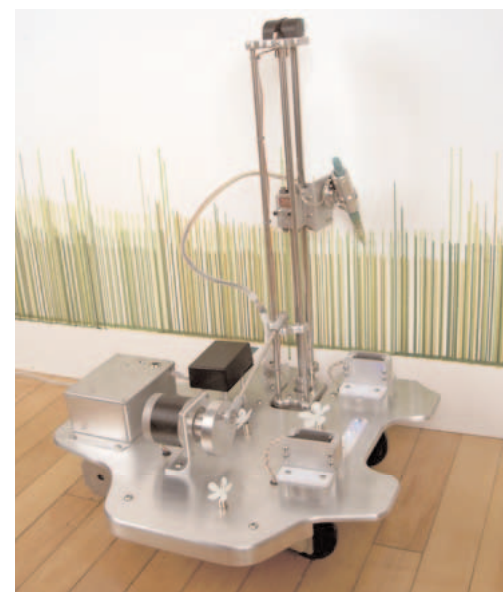
LA CAPTATION DU RÉEL

Le festival Ars Electronica, bien que s'articulant autour de thématiques chaque année différentes, permet d'observer l'évolution des pratiques artistiques liées aux technologies et médias.

On remarque ainsi que la captation du réel, à l'aide de dispositifs intégrant microphones, caméras et autres capteurs en tout genre, est une pratique en très nette expansion. L'installation *POD - Wind Array Cascade Machine* du Canadien Steve Heimbecker nécessite, à elle seule, pas moins de 64 capteurs de mouvement. Ceux-ci, installés sur le toit d'un bâtiment situé à Montréal, enregistrent la vitesse et la direction du vent. Les données ainsi collectées permettent, en temps réel via le réseau Internet, d'allumer ou éteindre les multiples LED (Light Emitting Diodes) qui composent la sculpture installée à l'OK Centrum für Gegenwartskunst de Linz. La représentation tridimensionnelle d'un vent soufflant outre-Atlantique s'offre alors au regard des spectateurs du festival. Ceux-ci, en observant l'invisible, sont aussi les témoins d'un ailleurs.

RÉALITÉ AUGMENTÉE

L'artiste irlandais John Gerrard capte lui aussi le réel lorsqu'il présente *The Ladder*. L'installation participe de ce que l'on nomme la réalité augmentée, ou



Adresses Web

- daniellee.com
- strandbeest.com
- westerplatte.net
- johngerrard.net
- http://marnixdenijs.nl
- intimatetransactions.com
- granularsynthesis.info
- http://milkproject.net
- benayoun.com
- v2.nl
- fallen-art.com



réalité mixte, qui consiste notamment à ajouter une couche d'informations au premier plan d'une image de visualisation du réel. On perçoit, dans la rue qui mène à l'Architekturforum, une voix venant d'une fenêtre. Entre deux soupirs, elle commente ce qui se passe dans la rue. C'est manifestement la voix de quelqu'un qui s'ennuie. De l'autre côté du mur, dans l'exposition, une échelle est située sous la fenêtre d'où proviennent ces mêmes commentaires, mais elle est désespérément vide. Marcel, qui semble définitivement s'ennuyer, continue pourtant de nous faire part de ses observations du monde extérieur. En fait, le petit homme habite l'écran d'un dispositif placé au centre de la pièce. Constitué de polygones et de textures, il est incrusté dans l'image vidéo de la fenêtre et nous ignore allègrement. Peut-être a-t-il compris, tout comme nous, qu'il n'ira jamais dehors. Du haut de son échelle, Marcel continue donc de commenter ce qui se passe au-delà de la fenêtre, dans le monde réel, lui qui n'est que virtuel.

LA DIMENSION DU CORPS

L'usage de capteurs et autres actionneurs permet également aux artistes de concevoir des interfaces homme/machine où le corps du spectateur est sollicité.

Cette relation entre l'homme et la machine est au centre des préoccupations de l'artiste néerlandais Marnix de Nijs quand il conçoit *Run Motherfucker Run*, où le spectateur est invité à courir sur un tapis roulant résolument plus grand que ceux que l'on trouve habituellement dans les salles de gymnastique. Les images d'une ville déserte, de nuit, sont projetées sur l'écran qui fait face au spectateur. Lorsque de multiples possibilités s'offrent à lui, c'est par sa position latérale qu'il détermine ses choix, alors que la vitesse de déroulement du tapis est relative à la distance qui le sépare de l'image. "L'explorateur", très rapidement, est impliqué dans l'histoire qui se raconte dans le temps de sa course. Son poulx s'accélère au fur et à mesure qu'il explore cette ville sans vie et c'est bien de cinéma interactif dont il est question ici, où le contrôle de l'image, la narration, passe par l'engagement physique du spectateur.

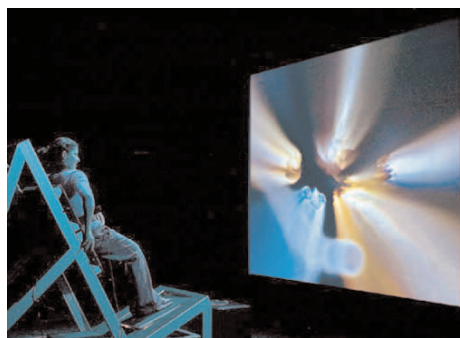
Il n'est pas rare, à Ars Electronica, que des installations participant d'une esthétique de la relation impliquent l'engagement de plusieurs spectateurs et c'est notamment le cas du dispositif *Intimate Transactions* réalisé par Keith Armstrong en collaboration avec le groupe australien The Transmute Collective. Deux personnes, qui peut-être jamais ne

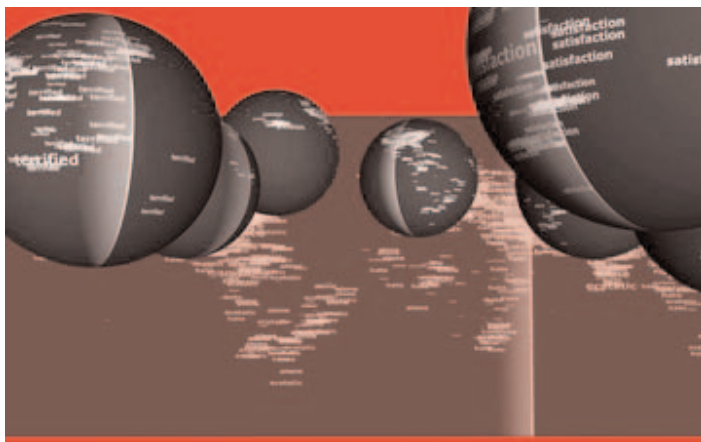
se sont rencontrées, vivent et partagent simultanément la même expérience dans deux pièces séparées. Elles évoluent au sein de mondes virtuels peuplés de créatures autonomes dans une relative obscurité. Un appareil nommé *Bodyshef*, sensible aux mouvements du dos et à la pression des pieds, leur permet de contrôler leurs "avatars" respectifs dans l'espace tridimensionnel de l'image projetée. L'expérience s'articule autour de notions d'échange et de rencontre où toute action influe sur la totalité de ce qui a la forme d'un écosystème. Se positionner au-dessus d'une autre créature permet de collecter des images afin de les échanger avec l'autre participant. Rencontrer enfin ce dernier, une fois l'expérience

EN HAUT, À GAUCHE :
John Gerrard, The Ladder, 2005
(installation interactive).

CI-DESSOUS, DE HAUT EN BAS :
Marnix de Nijs et RMR_organisation,
Run Mother Fucker Run, 2004
(installation vidéo interactive).

Keith Armstrong et The Transmute Collective,
Intimate Transactions, 2003/2005
(installation vidéo interactive).





terminée, dans la lumière de l'exposition, permet alors de confronter ses impressions. Le virtuel, parfois, permet à de vrais gens de se rencontrer dans la vraie vie !

DE L'INSTALLATION À LA PERFORMANCE

Il est des artistes, tel l'Autrichien Kurt Hentschlager ou l'Allemand Ulf Langheinrich, qui sont des habitués du festival. Tous les deux sont membres du collectif Granular Synthesis, qu'ils ont fondé en 1991. Ils collaborent depuis cette époque à la création d'environnements et de performances audiovisuelles, dont certaines ont été présentées à Linz en 1995, 1998 et 1999, mais ils réalisent aussi des pièces séparément. L'an passé, le premier a ainsi conçu *Karma* pour le dispo-

sitif immersif de l'Ars Electronica Center nommé CAVE (voir *Images Magazine* n°7), alors que le second a été sollicité cette année pour réaliser l'installation *Waveform B*, exposée au Lentos, et la performance *Drift*, donnée au Posthof. Ces deux pièces, au-delà des particularités spécifiques aux relations que le public entretient avec une installation ou une performance, offrent bon nombre de similitudes. L'image, dans sa planéité, comme le son, dans sa linéarité, souvent sont perturbés par du bruit évoquant l'absence de signal vidéo ou audio. L'installation, comme la performance, ne se livre que dans la durée. Les particules qui, de leurs mouvements aléatoires, perturbent l'image entrent alors sous l'influence des champs de force qui les attirent. Les déplacements de ces mêmes particules, parfois, semblent aberrants, à moins qu'ils n'échappent aux lois de la physique. Quant au flux audio, lorsqu'il est perturbé par des événements qui sans cesse se répètent, il est semblable au son que fait le vent lorsqu'il s'engouffre dans une voiture roulant sur une route bordée d'arbres. Il y a ce que l'on voit, ce que l'on entend et, enfin, ce que l'on imagine lorsque notre esprit entre en résonance avec ces œuvres qui, rapidement, nous hypnotisent.

UN ART DE LA CARTOGRAPHIE

Le Golden Nica de la catégorie Art interactif compte parmi les récompenses les plus attendues par le public du festival. Il a été attribué cette année à Esther Polak, née en Lettonie, et Ieva Auzina, née aux Pays-Bas. La technologie GPS leur a permis de reconstituer le trajet emprunté par le lait provenant de fermes situées en Lettonie jusqu'aux



consommateurs néerlandais de ce même lait transformé en fromage. Nommée *MILKproject*, cette recherche est documentée par une série d'images photographiques et de reportages vidéo. Le résultat de cette recherche, présenté au sein d'un dispositif privé de toute forme d'interactivité, est intéressant d'un point de vue sociologique, quant à savoir ce qui fait œuvre ! Les artistes français Maurice Benayoun et Jean-Baptiste Barrière ont eux aussi pratiqué la cartographie en donnant, durant la soirée d'ouverture du festival, une performance intitulée *Emotional Traffic* qui fait partie d'une série de travaux articulés autour de *La mécanique des émotions* (voir l'interview de Maurice Benayoun dans *Images Magazine* n°12). Ensemble, ils ont développé, en collaboration avec le laboratoire V2 de Rotterdam, une application qui scrute l'Internet en sollicitant des moteurs de recherche à l'aide de mots anglais évoquant des émotions allant de la peur à la satisfaction. Le résultat de cette recherche effectuée durant le temps de la performance s'affiche à l'écran sous la forme de mots comme "Fear" dont la taille et la position, sur une sphère 3D représentant la planète, correspondent à la fréquence de leurs usages en des endroits précis du monde. Enfin, une ligne méridienne évolue autour de cette "planète des émotions" et collecte

CI-DESSUS, DE HAUT EN BAS :
Maurice Benayoun et Jean-Baptiste Barrière,
Emotional Traffic, 2005 (performance
audiovisuelle).
Paul DeMarinis, *Firebirds*, 2004
(installation sonore).
AU CENTRE :
Ulf Langheinrich, *Drift*, 2005
(performance audiovisuelle).



les données que Jean-Baptiste Barrière exploite pour générer, toujours en temps réel, les sons de la performance. Ce que l'on voit, comme ce que l'on entend, témoigne des émotions d'hommes et de femmes, simples citoyens du monde, qui participent sans le savoir à une expérience collective.

UNE ESTHÉTIQUE DE LA TERREUR

A Linz, il est aussi des créations, à l'instar de celle nommée *Firebirds* de l'Américain Paul DeMarinis, où les technologies se font des plus discrètes. L'artiste présente ainsi quatre cages, dans lesquelles sont disposées des flammes plutôt que des oiseaux. Mais celles-ci parlent ou, plutôt, vocifèrent. Les unes après les autres, elles déclament des discours prononcés par Mussolini, Roosevelt, Hitler ou Staline durant les années 30. Les scientifiques connaissent bien le phénomène des flammes dites

"chantantes" qui, lorsqu'elles sont modulées par un signal électrique, émettent des sons. Quant à ces quatre flammes, aux allures dérisoires, elles nous refroidissent plus qu'elles ne nous réchauffent en cette ville où Adolf Hitler a passé une partie de son enfance.

Enfin, il est des artistes qui savent se passer des machines là où elles sont pourtant performantes. Et Tomek Baginski de nous dire, lorsqu'il reçoit le Golden Nica récompensant le meilleur film d'animation de l'année pour son second court-métrage intitulé *Fallen Art* : "J'ai essayé d'utiliser l'ordinateur seulement lorsqu'il pouvait accélérer les process ou améliorer la qualité... Presque tous les décors sont peints, comme les personnages." *Fallen Art*, c'est l'histoire de quelques gradés oubliés qui s'adonnent à des pratiques des plus discutables au sein d'une base militaire perdue dans le Pacifique. Mais il est encore question d'hybridation puisque les images sont issues d'une combinaison entre deux langages : celui de la main et celui des machines.

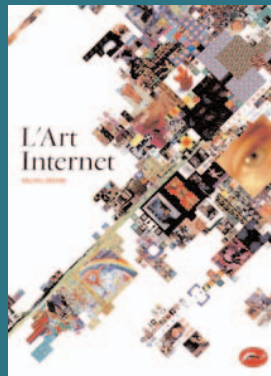
Dominique Moulon

Tomek Baginski et *Platige Image*, *Fallen Art*, 2004 (film d'animation 3D).



Nouveaux médias Événements

L'Art Internet



Le livre *L'Art Internet* dresse un panorama des pratiques artistiques en réseaux. L'approche historique, allant des origines du réseau mondial aux usages de l'Internet mobile, est enrichie par l'analyse des principales thématiques abordées par les artistes en ligne. Son auteur, Rachel Greene, est notamment responsable de www.rhizome.org, qui compte parmi les sites dédiés aux arts numériques et aux nouveaux médias les plus importants actuellement.

Rachel Greene, *L'Art Internet*, collection *L'Univers de l'art* n°96, éditions Thames & Hudson, 224 pages, 14,95 euros.

Meta Visual



Le Centre des Arts d'Enghien-les-Bains présente, à l'occasion du 10^e anniversaire du Tokyo Metropolitan Museum of Photography, les travaux d'une vingtaine d'artistes nippons sélectionnés par Tomoe Moriyama, qui est responsable du département Images & Technology Gallery de ce même musée. L'exposition permet de mieux appréhender la création numérique contemporaine au Japon en regroupant les œuvres d'artistes et de

collectifs tels Toshio Iwai, Yoichiro Kawaguchi, Ryota Kuwakubo ou Maywadenki.

Meta Visual, 10^e anniversaire du Tokyo Metropolitan Museum of Photography, jusqu'au 18/12/05, Centre des Arts, 12-16 rue de la Libération, 95880 Enghien-les-Bains, tél : 01 30 10 85 59.

Michal Rovner : Fields



Née à Tel-Aviv, Michal Rovner partage son temps entre Israël et les Etats-Unis, où elle transforme des objets en les "texturant" à l'aide d'images du réel qu'elle manipule. Ainsi, des personnages filmés et réduits à

l'état de silhouettes se métamorphosent en caractères typographiques gravés sur une pierre du désert transformée à son tour par un système de projection vidéo en un vestige archéologique.

Michal Rovner, *Fields*, jusqu'au 31/12/05, *Jeu de Paume* site Concorde, 1 place de la Concorde, 75008 Paris, tél : 01 47 03 12 50.