

LA VILLE AUTRICHIENNE DE LINZ, COMME CHAQUE ANNÉE EN SEPTEMBRE, RÉUNIT CHERCHEURS, ARTISTES ET VISITEURS AUTOUR DE PROBLÉMATIQUES ARTISTIQUES, TECHNOLOGIQUES ET SOCIÉTALES EN ACCUEILLANT DE NOMBREUSES EXPOSITIONS, PERFORMANCES ET AUTRES CONFÉRENCES. C'EST À GERFRIED STOCKER ET CHRISTINE SCHÖPF, LES DIRECTEURS ARTISTIQUES DU FESTIVAL ARS ELECTRONICA, QUE L'ON DOIT, CETTE ANNÉE ENCORE, LA THÉMATIQUE PRINCIPALE DE CETTE ÉDITION : SIMPLICITÉ, L'ART DE LA COMPLEXITÉ.

La thématique principale de cet Ars Electronica s'articule autour du symposium intitulé Simplicity organisé par l'artiste chercheur américain, d'origine japonaise, John Maeda. Ce qui n'est pas un hasard puisque celui-ci vient de terminer l'écriture du livre *The Laws of Simplicity*, dans lequel la loi n°1 – que l'on peut aussi lire sur le site [lawsofsimplicity.com](http://lawsofsimplicity.com) – nous dit que *"la meilleure façon de simplifier un système est d'en supprimer des fonctionnalités. Les lecteurs DVD d'aujourd'hui ont trop de touches si vous souhaitez simplement lire des films. La solution pourrait consister à supprimer les touches Rembobiner, Avancer, Ejecter, et ce jusqu'à ce qu'il ne reste plus que la touche Lire. Mais que se passerait-il si vous souhaitiez revoir une scène ou arrêter le film pendant que vous faites une pause à la salle de bain ? La question fondamentale est donc de savoir où se situe l'équilibre entre simplicité et*



1

*complexité."* Le ton du symposium, se déroulant tout au long d'une journée, est donné. Mais rappelons que John Maeda, qui est chercheur au MIT (Massachusetts Institute of Technology), est aussi artiste. Une visite du site [maedastudio.com](http://maedastudio.com), qui regroupe une multitude d'expérimentations visuelles et interactives, permet d'appréhender l'étendue de ses recherches relatives au design interactif. Toutefois, dans l'obscurité des sous-sols du musée Lentos, point d'interactivité. Les sept "peintures en mouvement" de la série *Nature* qui y sont projetées sont davantage destinées à la contemplation. Leur grande taille et leur format allongé évoquent la peinture de paysage. Et John Maeda de nous expliquer qu'il a été inspiré par les expressionnistes abstraits américains lorsqu'il développait l'application pour, selon ses mots, *"peindre dans l'espace et le temps"*. Quant à nous, nous y imaginons

# Ars Electronica 2006

## Simplicité, l'art de la complexité



aisément, bien que les animations projetées soient totalement abstraites, quelques phénomènes naturels telle la pluie qui tombe ou l'herbe qui pousse. Notons que l'époque à laquelle John Maeda nous dit avoir "réalisé que le sens, plus que la programmation, est important" coïncide avec son "retour à la nature" !

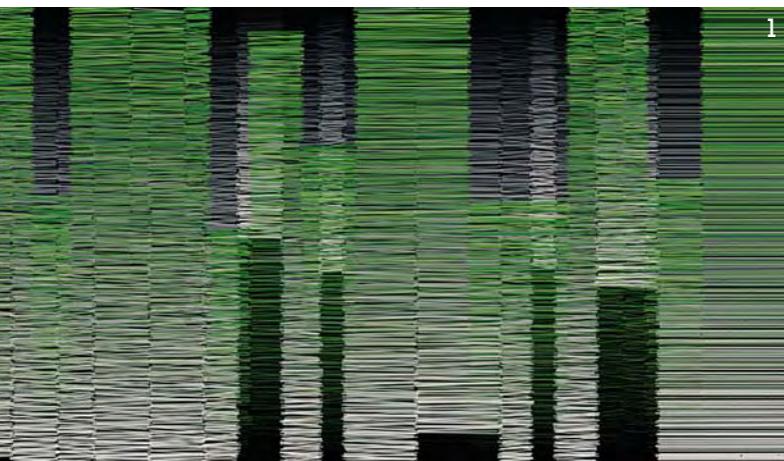
### ENTRE NATURE ET PAYSAGE

C'est en longeant le Danube que l'on se rend du Lentos au Brucknerhaus où est installé le dispositif multiécrans *dun.AV, The Danube Panorama*, de l'artiste autrichien Michael Aschauer. Cette pièce, tout comme le site du projet, permet d'observer le panorama photographique de l'une des rives du Danube qui, lentement, défile sur les douze écrans de l'installation. Rappelons que le panorama photographique, durant la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, constituait déjà un

moyen de placer le regardeur en situation immersive. Mais là, c'est le Danube dans son entier qui est cartographié par une photographie qui, régulièrement, se déplace et que l'on regarde comme on contemple le flux inexorable d'un fleuve. On découvre, ou on redécouvre, en allant sur le site [danubepanorama.net](http://danubepanorama.net) que le Danube mesure officiellement 2 857 km, traverse l'Europe d'ouest en est et constitue les frontières naturelles d'une dizaine de pays. Or on se souvient n'avoir appris enfant que la longueur des fleuves de nos régions. Une Europe se construit et notons au passage que Linz sera consacrée capitale européenne de la culture en 2009.

L'œuvre *Smoke Tree* de l'artiste irlandais John Gerrard, exposée à l'Ars Electronica Center, constitue encore un appel à la contemplation. Mais la nature, ici, y est davantage intrigante. Le feuillage d'un chêne, situé au

1. Paul DeMarinis, *The Messenger* (dispositif en réseau).
2. Alan Price, *Tartarus* (application 3D temps réel).



centre de l'écran, produit un gaz grisâtre que l'on identifie instantanément comme un gaz d'échappement, issu d'une combustion. Or, n'est-ce pas cette "anomalie", pourtant des plus inquiétantes, qui accroche notre regard ? Quelle serait donc notre perception des arbres s'ils émettaient des gaz toxiques ? La démarche de l'Allemand Martin Frey est bien différente puisqu'elle a pour projet de nous faire appréhender les sols lisses des villes comme s'il s'agissait de chemins de campagne. Martin Frey part du constat suivant : l'inclinaison de nos pieds, lorsque nous marchons sur les bords d'un chemin en terre, nous informe sur le fait que l'on dévie, ou non, d'un itinéraire naturellement tracé par le passage. L'artiste a donc conçu des prototypes de chaussures que l'on découvre dans l'exposition et dont le fonctionnement est expliqué par une séquence vidéo. Ces mêmes chaussures sont équipées de capteurs qui, lorsqu'ils identifient un obstacle, influent sur l'inclinaison des semelles. Il devient alors possible de ressentir, sur le béton ou l'asphalte, des sensations proches de celles que l'on ressent en marchant sur des chemins en terre. Le port de telles chaussures réintègre les notions d'érosion et de traces au sein d'un territoire, la ville, d'où ils ont totalement disparu.

### DE L'ESPACE PUBLIC À L'ESPACE PRIVÉ

La mobilité est une notion récurrente au sein des festivals et Ars Electronica, cette année encore, n'y échappe pas en regroupant quelques performances sous l'appellation "Mobile City". *Regrets*, des artistes américains Jane Mulfinger et Graham Budgett, se compose d'un groupe de quelques personnes équipées d'unités informatiques mobiles qui parcourent la ville en collectant les regrets des passants. Cette opération, au-delà de son aspect métaphorique - on peut en effet se sentir soulagé d'un regret dès lors qu'il a été saisi sur un ordinateur situé sur le dos d'un autre - recèle un aspect sociologique : la constitution d'une

base de données regroupant les regrets de gens, à un endroit et à un moment précis. Il serait en effet intéressant de comparer les regrets collectés durant *Regrets Cambridge*, en 2005, et *Regrets Linz*, en 2006. Enfin, une visite du site [regrets.org.uk](http://regrets.org.uk) permet de mieux appréhender l'aspect poétique du projet où il est question du regret de ne pas prendre des cours de tennis à celui de ne pas avoir dit à son mari combien il comptait.

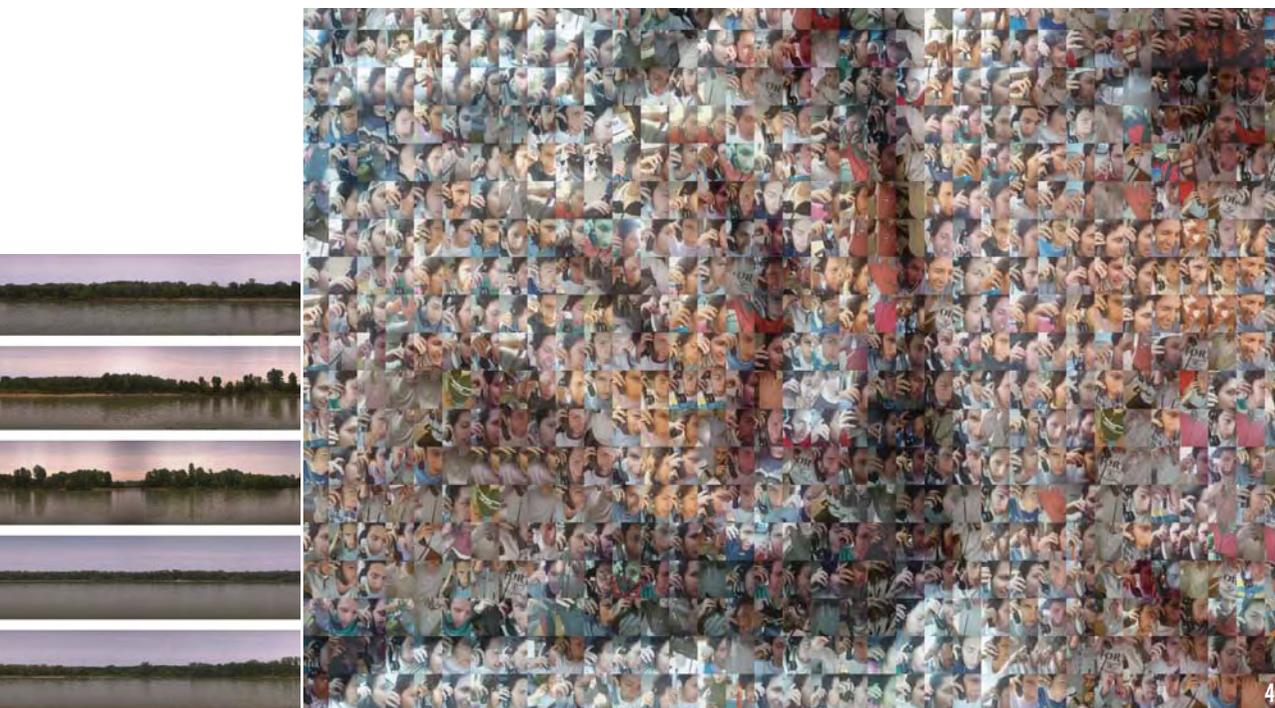
La base de données est un médium dont de nombreux artistes se saisissent, à l'instar d'Alberto Frigo. Celui-ci a intégré, durant deux années, la pratique de la photographie dans sa vie quotidienne en réalisant des clichés de tous les objets saisis par sa main dominante. La base de données ainsi obtenue permet au visiteur de l'exposition, comme à ceux du site [albertofrigo.net](http://albertofrigo.net), de naviguer, par l'image, d'écrans représentant des journées à d'autres regroupant des actions. L'existence d'un homme du XXI<sup>e</sup> siècle y est disséquée par tranche de vie, classifiée par action, jusqu'aux plus banales d'entre elles. Une mine d'or pour les archéologues de demain et l'opportunité, aujourd'hui, de vérifier l'importance prise dans nos vies par des petites cuillères, téléphones portables et autres brosses à dents.

### COMMUNICATION, TRANSMISSION, MÉMOIRE

C'est Paul DeMarinis qui, cette année, a été récompensé par le Golden Nica Art Interactif pour *The Messenger*, un dispositif inspiré du télégraphe, dans lequel des e-mails destinés à l'artiste viennent s'échouer dans l'espace de l'exposition "CyberArts", localisée à l'O.K Centrum. Les courriers électroniques, provenant d'un serveur, sont épelés, lettre après lettre, sur l'un des trois récepteurs télégraphiques que comporte l'installation. Le premier regroupe vingt-six bassins de nuit qui émettent, les uns après les autres, les sons correspondant aux caractères des e-mails décomposés. Le second est constitué de

### Adresses Web

- Ars Electronica Center : [aec.at](http://aec.at)
- John Maeda : [maedastudio.com](http://maedastudio.com)
- Danube Panorama Project : [danubepanorama.net](http://danubepanorama.net)
- John Gerrard : [johngerrard.net](http://johngerrard.net)
- Martin Frey : [freymartin.de](http://freymartin.de)
- Regrets : [regrets.org.uk](http://regrets.org.uk)
- Alberto Frigo : [albertofrigo.net](http://albertofrigo.net)
- Paul DeMarinis : [stanford.edu/~demarini](http://stanford.edu/~demarini)
- Staalplaat Soundsystem : [staalplaat.org](http://staalplaat.org)
- Kim Yunchul : [khm.de/~tre/](http://khm.de/~tre/)
- Raffaello D'Andrea : [raffaello.name](http://raffaello.name)
- Alan Price : [accad.osu.edu/~aprice](http://accad.osu.edu/~aprice)
- 458nm : [458nm.de](http://458nm.de)



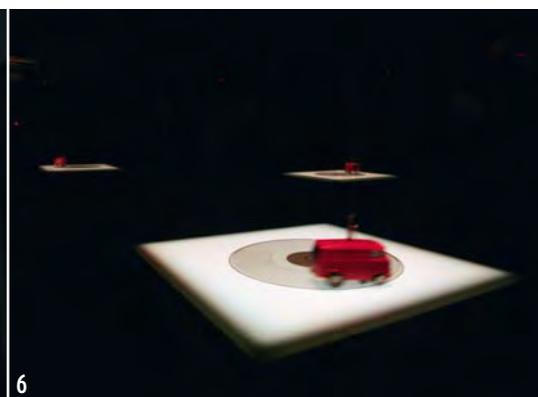
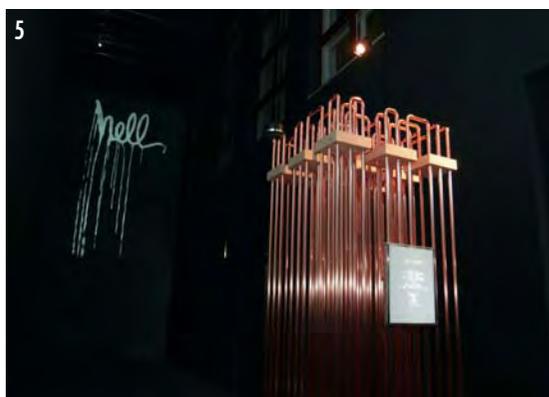
1. John Maeda, Nature (installation vidéo multiécran).
2. John Gerrard, Smoke Tree - A virtual sculpture (dispositif interactif).
3. Michael Aschauer, dun.AV, The Danube Panorama (installation photo multiécran).
4. Alberto Frigo, Subject, (dispositif interactif).
5. Kim Yunchul, Hello World ! (dispositif sonore).
6. Carsten Stabenow et Geert-Jan Hobijn, Staalplaat.
7. Martin Frey, CabBoots (chaussures augmentées).

vingt-six squelettes revêtus de poncho et portant les lettres de l'alphabet, qui tressautent lorsqu'ils sont sollicités à leur tour. Quant au troisième, il présente une série de vingt-six bocal, remplis d'un liquide à l'intérieur duquel sont immergés des morceaux de métal représentant toujours les mêmes signes typographiques et produisant successivement des nuages gazeux. *The Messenger* n'est équipé d'aucune forme de mémoire. Ainsi, les courriers sont voués à disparaître dès lors qu'ils ont été épelés jusqu'à leur propre fin. En s'inspirant du télégraphe, procédé à l'origine des moyens de communication contemporains, Paul DeMarinis évoque aussi les très nombreux e-mails qui viennent d'on ne sait où, pour échouer, par exemple, dans les mailles des filtres antispam de nos serveurs d'e-mails. Juste à cause de quelques mots comme Rolex ou Viagra.

La problématique de la transmission est également centrale au sein du projet *Yokomono* des artistes Carsten Stabenow et Geert-Jan Hobijn, du *Staalplaat Soundsystem*, décliné en installation et en concert. L'installation regroupe plus de deux cents postes de radio qui retransmettent les sons émis par quatre petites camionnettes rouges en rotation sur des disques vinyles statiques. Ces mêmes "vinyl killers",

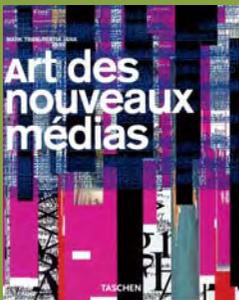
équipés d'aiguilles et de transmetteurs FM, sont alimentés par des piles. Ainsi, l'ambiance sonore, du simple fait de l'usure des disques et des piles, est aussi instable que variable. Rien, ici, n'est véritablement prévisible ni totalement contrôlable.

Le dispositif *Hello World !*, conçu par Kim Yunchul et installé à l'étage inférieur, exploite lui aussi la notion de transmission associée à celle de mémoire. Le visiteur, placé en face de l'écran d'une étrange machine tubulaire peut y lire : "Ceci est une mémoire analogique. Le texte que vous lisez circule dans un tube en cuivre de 246 mètres en tant que signal acoustique". Ces quelques lignes de texte, encodées sous la forme d'un signal audio acoustique, mettent approximativement 0,8 seconde pour aller, via le tube en cuivre, d'un haut-parleur vers le micro qui permet de les reconstituer tant bien que mal. Ce délai peut alors être considéré comme une mémoire. Mais revenons à des choses plus simples en écoutant l'artiste coréen évoquer l'origine de cette expérience : *"Un jour, sans m'y attendre, j'ai reçu un colis postal de mon pays d'origine. J'y ai trouvé un gâteau de riz dont la date de péremption était dépassée. Cela m'a clairement fait comprendre combien j'étais loin de mon pays d'origine, tant par le temps que par l'espace."*



## Art vidéo et Art des nouveaux médias

Les livres *Art vidéo* et *Art des nouveaux médias*, à seulement quelques mois d'intervalles, ont été édités par Taschen. La proximité de sortie de ces deux ouvrages ne peut être uniquement liée au hasard d'un calendrier d'éditeur. On mesure en effet, à la lecture de leurs introductions, la similitude des ancrages historiques de ces pratiques dans celles, notamment, du cinéma expérimental des années 30 et 40 ou de la performance des années 50. Ajoutons à cela que leur essor est également lié à l'apparition sur le marché de matériels économiquement abordables : la caméra Sony Portapak, pendant les années 60, pour les vidéastes, et le personal computer, dans les années 80, pour les artistes multimédias. Ces deux livres permettent de mieux appréhender des artistes qui, chacun avec leur médium, participent de l'élaboration d'un art tout simplement contemporain.



- *Art des nouveaux médias*, Mark Tribe et Reena Jana, éditions Taschen, 96 pages, 6,99 euros.
  - *Art vidéo*, Sylvia Martin, éditions Taschen, 96 pages, 6,99 euros.
- [www.taschen.fr](http://www.taschen.fr)

1. Jan Bitzer, Ilija Brunck et Tom Weber, *458nm* (film d'animation 3D).
2. Max Dean, Matt Donovan et Raffaello D'Andrea, *The Robotic Chair* (robot).
3. Jane Mulfinger et Graham Budgett, *Regrets* (ordinateurs portables en réseau).



### QUELQUES ÊTRES VIRTUELS

Ars Electronica ne serait pas Ars Electronica si l'on n'y croisait pas quelques êtres virtuels. Une chaise "augmentée", tout d'abord, programmée par les artistes canadiens Raffaello D'Andrea, Matt Donovan et Max Dean, pour s'effondrer sur elle-même en se disloquant, avant de se reconstituer par elle-même. Une chaise en bois, des plus ordinaires au début de la performance, s'effondre subitement dans un grand fracas. Les visiteurs, surpris par le bruit que font les six morceaux qui la composent en tombant sur l'estrade, ont un mouvement de recul. Puis, le public la regarde se reformer lentement. Parfois, elle s'arrête, pour réfléchir ! Et c'est généralement sous les applaudissements des spectateurs que *The Robotic Chair* termine sa performance en redevenant une chaise, prête à se disloquer de nouveau. Mais alors qu'elle se reconstitue, aidée par une caméra vidéo et quelques composants électroniques, chacun y va de ses commentaires. Les Français y voient une femelle : ne dit-t-on pas "une" chaise ? Alors que les Allemands imaginent un mâle, le terme étant masculin en allemand ("der" Stuhl). Tous, nous nous projetons dans ces quelques morceaux de bois. Et si l'on demande aux artistes s'il lui arrive de ne pas être en mesure de se reconstituer toute seule, ils répondent : "Oui, parfois, alors on l'aide".

Un autre personnage virtuel, fait de polygones celui-là,

erre dans l'espace réduit d'une pièce d'appartement. Les visiteurs de l'O.K Centrum sont invités à le guider en touchant l'écran tactile de cette simulation 3D en temps réel intitulée *Tartarus* et conçue par l'artiste américain Alan Price. L'homme est impassible et porte une chaise. Alors on l'accompagne dans l'escalier qui mène à une autre pièce, identique en tous points à la précédente à la différence qu'elle contient une chaise. Reprendre d'autres escaliers, semblables, pour arriver dans d'autres pièces, similaires, dans lesquelles des chaises s'accumulent, étage après étage. La scène est aussi étrange que la rencontre des escargots mécaniques du court métrage *458nm* qui a remporté le Golden Nica Computer Animation/Visual Effects. Les auteurs, Jan Bitzer, Ilija Brunck et Tom Weber, formés à la Filmakademie Baden Württemberg, expliquent : "Alors que nous étions à la recherche de nouvelles inspirations, l'un d'entre nous a vu *Microcosmos*, film dans lequel deux escargots font l'amour. La scène était renforcée par une musique classique. Nous étions tous fascinés par ces escargots en mouvement, s'embrassant. Tout de suite, l'idée d'adapter cette scène avec des escargots mécaniques nous a traversé l'esprit". Ces images, qu'hier encore nous qualifions de synthèse, continuent donc de nous fasciner, même si elles n'ont aujourd'hui, du simple fait de leur banalisation, plus que le statut d'images.

Dominique Moulon

