



# C<sup>3</sup>, ZKM & V2

## Tour d'Europe

### des centres d'art numérique

LE C<sup>3</sup> DE BUDAPEST, LE ZKM DE KARLSRUHE ET LE V2 DE ROTTERDAM COMPTENT PARMI LES CENTRES D'ART NUMÉRIQUE EUROPÉENS LES PLUS ACTIFS. ILS COLLABORENT FRÉQUEMMENT LES UNS AVEC LES AUTRES. AINSI, LE C<sup>3</sup> ET LE ZKM SE SONT ASSOCIÉ POUR PRODUIRE L'EXPOSITION "KEMPELEN", QUI SE TENAIT AU PRINTEMPS 2007 À BUDAPEST AVANT DE PRENDRE PLACE À KARLSRUHE AU DÉBUT DE L'ÉTÉ. QUANT AU V2, IL A FÊTÉ SON VINGT-CINQUIÈME ANNIVERSAIRE DURANT LE DUTCH ELECTRONIC ART FESTIVAL, À ROTTERDAM, EN AVRIL DERNIER.

Dossier réalisé par Dominique Moulon

Wolfgang von Kempelen (1731-1804) était à la fois un scientifique, un ingénieur et un artiste. Entré dans l'histoire avec son automate joueur d'échec, il aurait certainement préféré être reconnu pour ses machines parlantes. L'exposition actuelle du ZKM (centre pour les Arts et Médias), qui porte son nom, offre un regard historique sur ses travaux, enrichi par des œuvres d'artistes contemporains. Celles-ci s'articulent autour la relation homme/machine, que Kempelen interrogeait déjà pendant la deuxième moitié du XVIII<sup>e</sup> siècle, notamment avec l'automate joueur d'échec. Ce prétendu automate, également appelé "Turc mécanique" à cause du turban qui le coiffait, n'était autre qu'une machine à l'intérieur de laquelle un homme se dissimulait. Et c'était bien l'homme qui remportait la plupart des parties d'échec qu'il disputait depuis que le dispositif avait été présenté à la cour de l'impératrice d'Autriche, en 1770. Datant des années 1790, les machines parlantes de Kempelen étaient quant à elles conçues pour imiter la voix humaine.

#### DE LA RELATION HOMME/MACHINE...

C'est au musée Mücsarnok que l'exposition "Kempelen", initiée par le C<sup>3</sup> (centre pour la Culture

Ken Feingold, Box of Men, 2007 (installation vidéo).



### Adresses Web

- C3 : c3.hu
- ZKM : zkm.de
- Simon Penny : <http://ace.uci.edu/penny>
- Ken Feingold : [kenfeingold.com](http://kenfeingold.com)
- Smalltalk 3.0 : <http://smalltalk.c3.hu>
- Tamás Waliczky : [waliczky.com](http://waliczky.com)
- V2 : v2.nl
- DEAF : [deaf07.nl](http://deaf07.nl)
- Ondulation : [ondulation.net](http://ondulation.net)
- Edwin van der Heide : [evdh.net](http://evdh.net)
- Antoine Schmitt : [gratin.org/as](http://gratin.org/as)
- Ryoji Ikeda : [ryojiikeda.com](http://ryojiikeda.com)
- S.S.S. : [xmira.com/sss](http://xmira.com/sss)
- Yokomono : [staalplaat.org/yokomono.html](http://staalplaat.org/yokomono.html)

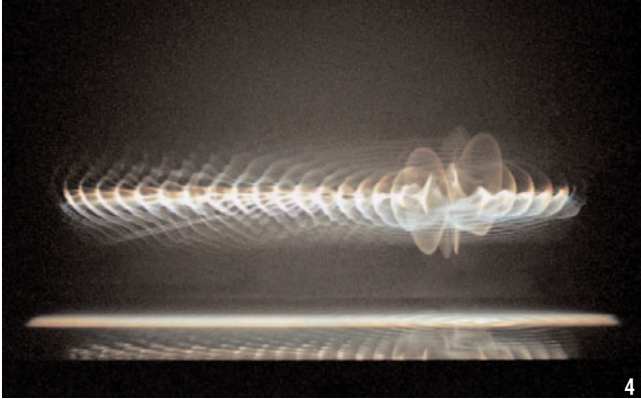
et la Communication) de Budapest, que dirige Miklós Peternák, a été inaugurée en mars dernier. Nombreux sont les visiteurs qui, dès le début de l'exposition, tentent de communiquer avec le robot nommé *Petit Mal*, conçu par l'artiste américain d'origine australienne Simon Penny. Le robot est de petite taille et ne ressemble en rien à un être humain. Il n'a pas de véritable tâche à accomplir. Il est là, seul, inactif, dans son enclos aux portes fermées. Peut-il s'en échapper? En a-t-il seulement l'idée, le désir? Une chose est sûre : *Petit Mal* apprécie la compagnie des hommes, puisqu'il suffit qu'un visiteur entre dans l'arène pour qu'il lui tourne autour, s'en approche ou s'en éloigne. Mais ses mouvements semblent incertains. Est-ce dû au dispositif pendulaire qui lui permet de garder l'équilibre lorsqu'il se déplace sur ses deux roues de bicyclette? À moins que cela ne participe d'une chorégraphie de séduction quelque peu ridicule. Le robot n'est équipé de capteurs que d'un seul côté. Et le médiateur de nous prévenir : "*Si vous vous mettez derrière lui, il ne vous verra pas.*" "Il" : ceux qui s'en approchent le personnifient en effet, comme le fait ce médiateur qui l'accompagne. Alors, chacun y va de son commentaire : "*Attention, tu vas lui faire peur !*", "*Pas si vite, il ne peut pas suivre !*" ou "*Vraisemblablement, tu ne l'intéresses guère !*" Oui, les robots d'artistes ne servent à rien, si ce n'est à nous renseigner sur nous-mêmes, nos rapports aux autres, nos désirs ou nos peurs.

Tous, un jour, nous pouvons être appelés à participer à un jury, comme nous pouvons aussi être accusés. C'est de ce rapport entre jurés et accusés dont il est question dans l'installation *Box of Men*, réalisée en 2007 par l'artiste américain Ken Feingold. Une image projetée présente quelques "têtes parlantes" qui émergent d'une boîte, d'une malle pouvant être celle d'un ventriloque. Il y a quelque chose d'effrayant dans cet assortiment de marionnettes au visage d'enfant, dont les tailles sont dispropor-

tionnées les unes par rapport aux autres. Lorsqu'elles parlent, seuls leurs mentons bougent. Aussi, elles nous apparaissent impassibles et chacune semble avoir une "personnalité" différente. Le spectateur, dès lors qu'il fait face à ces marionnettes de ventriloque, dont les monologues inquisiteurs sont composés en temps réel par une application, se transforme en accusé présumé innocent ou coupable. Les questions se succèdent et pourraient se poursuivre jusqu'à l'arrêt du programme : Qu'a-t-il fait? Qu'a-t-elle dit? Qu'ont-ils pensé? Comment ont-ils réagi? Puis arrive le verdict : coupable ou non coupable. Et l'on passe à l'affaire suivante. Mais ne pourrait-on imaginer, à l'heure où les machines font irruption dans les bureaux de vote, qu'elles s'immiscent aussi, à grand renfort d'intelligence artificielle, dans les salles d'audience? Quant à l'artiste, il interroge, au travers de cette installation, "*la nature des relations entre l'inconscient et les bases de données*".

### ... À L'IMITATION DE L'HOMME PAR LA MACHINE

L'installation *Smalltalk* s'articule également autour de notions propres aux bases de données ou à l'intelligence artificielle. Elle a été réalisée, dans sa version 3.0, par les artistes hongrois Márton Fernezelyi, Róbert Langh, Zoltán Szegedy-Maszák et Richard Aczel, en 2007, et présente deux écrans situés côte à côte. Une interface permet au visiteur de choisir, parmi quelques questions, celle que l'une des deux machines va poser à l'autre. L'échange entre les deux ordinateurs est incarné par deux des quatre artistes qui ont préalablement passé de longues séances devant leur Webcam afin de constituer la base de données textuelle dont le programme se sert, en temps réel, pour alimenter les conversations. Les phrases, ainsi recomposées par ordinateur, associent des mots provenant de différentes temporalités. Les profils qui se succèdent et se font face, tantôt de jour, tantôt de nuit, renforcent l'aspect haché des échanges qui, inévitable-



© DAINE SHEARWOOD

ment, tournent court du fait de mauvaises interprétations. Le mot "garbage" (détritus, en anglais) y est interprété par "cabbage" (chou, en anglais). Les conversations deviennent alors aussi ennuyeuses pour les robots qu'elles nous apparaissent étranges. Et puis les machines, ici, font bien peu d'efforts. Ainsi, lorsque l'une demande : "Pourquoi ne pas jouer aux échecs ?" L'autre lui répond que "la pratique du jeu d'échecs est réservée aux losers". Mais la question que soulève ce travail est celle que posait déjà Alan Turing dans les années 50 lorsqu'il imaginait le test qui porte aujourd'hui son nom : "Une machine peut-elle penser ?"

La notion d'autonomie compte parmi les principales différences qui opposent les marionnettes aux automates. Or, le canular artistique de Kempelen résidait notamment dans la présentation d'une marionnette qu'il prétendait automate. C'est cette ambiguïté que l'artiste hongrois Tamás Waliczky exploite lorsqu'il soumet ses *Marionnettes* virtuelles aux lois de la physique. Des silhouettes humaines à tête animale s'effondrent sur elles-mêmes, comme si un marionnettiste avait lâché le fil qui les soutient. Mais "il ne s'agit pas d'une animation", explique l'artiste. Ce serait plutôt une "antianimation". Tamás Waliczky s'est en effet contenté de soumettre ses créations hybrides à des forces comme la gravité ou la friction. Pourtant, ces quelques chimères prennent vie durant leur effondrement, pendant leurs chutes répétitives et variées. Aussi, inévitablement, on s'y projette comme le font les patients auxquels on présente les images fixes d'un autre test nommé Rorschach. On peut ainsi imaginer le travail chorégraphique d'un danseur ou d'une danseuse qui s'articulerait autour de la notion de gravité ou une série d'étreintes frénétiques lorsque les silhouettes forment des couples, ou encore de mystérieux suicides collectifs lorsqu'il s'agit de l'effondrement d'un groupe entier. L'œuvre, une nouvelle fois, reste ouverte et c'est au visiteur de la compléter.

## LE DUTCH ELECTRONIC ART FESTIVAL

L'exposition "Kempelen" n'aurait certainement jamais vu le jour sans la collaboration entre le C<sup>3</sup> de Budapest et le ZKM de Karlsruhe qui, parfois, s'associe aussi au V2 (institut pour les Médias instables) de Rotterdam. Ces derniers centres ont ainsi été invités en 2003 par une université pékinoise afin de développer une série d'expositions internationales ayant pour objectif d'analyser l'impact des médias et des technologies sur les pratiques artistiques. C'est la raison pour laquelle le Dutch Electronic Art Festival (DEAF), organisé par le V2, a notamment présenté cette année plusieurs artistes chinois. Les multiples conférences et performances de cette édition 2007 se sont déroulées, en avril, aux alentours du V2, tandis que l'exposition regroupant une vingtaine d'installations était localisée au Las Palmas, de l'autre côté du pont Erasmus.

## CONTRÔLER LES ÉLÉMENTS

*Ondulation* comptait parmi les quelques pièces isolées dans l'obscurité. Le dispositif, conçu par le collectif canadien The User, regroupant Thomas McIntosh et Emmanuel Madam, en collaboration avec l'artiste finlandais Mikko Hynninen, s'articule autour de la relation entre le son, l'eau et la lumière. Un liquide, d'une relative blancheur, est animé par les sons que diffusent des haut-parleurs dissimulés dans un bassin de grande taille. Les ondes que l'on observe à la surface de cette couche laiteuse sont ainsi en parfaite symbiose avec la musique qui emplit l'espace. Une musique tout aussi fluide que l'élément qu'elle perturbe. Les ondes, visuelles ou sonores, se propagent, entrent en collision, se mêlent et s'entremêlent avant de devenir imperceptibles, pour, enfin, disparaître. Elles se reflètent sur un mur blanc transformé lui aussi en écran, mais ont perdu leur volume et sont maintenant réduites à l'état de courbes, de

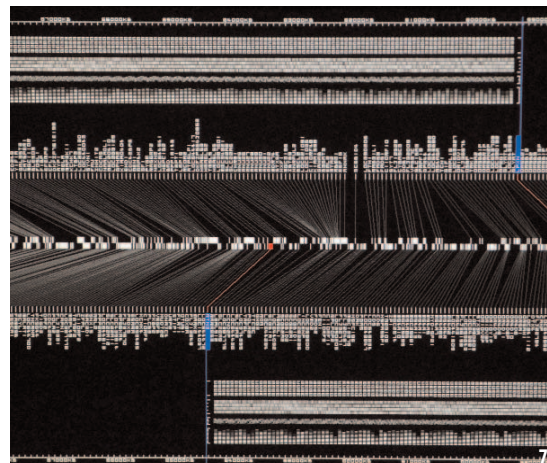
1. Simon Penny, *Petit Mal*, 1989-2005 (robot interactif).
2. Márton Fernezelyi, Róbert Langh, Zoltán Szegedy-Maszák et Richard Aczel, *Smalltalk 3.0*, 2007 (installation vidéo).
3. Tamás Waliczky, *Marionnettes*, 2006 (film d'animation).
4. Thomas McIntosh, Emmanuel Madam et Mikko Hynninen, *Ondulation*, 2002 (installation audiovisuelle).
5. Edwin van der Heide, *Pneumatic Sound Field*, 2006 (installation sonore).





6. Antoine Schmitt, *World Wide Ensemble*, 2002 (installation audiovisuelle).  
 7. Ryoji Ikeda, *Datamatics*, 2007 (performance audiovisuelle).  
 8. Atau Tanaka, Cecile Babiole et Laurent Dailleau, *S.S.S.*, 2007 (performance audiovisuelle).  
 9. Staalplaat Soundsystem (Carsten Stabenow & Geert-Jan Hobijn), *Yokomono* 2007 (performance sonore).

trames et de maillages. Les vaguelettes font corps avec la musique, que l'on observe sous une forme tridimensionnelle. Les volumes qui se créent à la surface de l'eau comme les courbes qui les représentent sur le mur semblent, du fait de leur extrême perfection et de leur parfaite synchronisation avec les sons, issus du calcul des machines. Il n'en est pourtant rien. Et l'eau, dans sa réalité comme dans sa représentation, nous incite à la contemplation dans un temps qui est celui de ses infinies variations. Le dispositif *Pneumatic Sound Field*, du Néerlandais Edwin van der Heide, est en de nombreux points



comparable à celui du collectif canadien. Mais il s'agit là du contrôle d'un autre élément : l'air. La structure métallique qui a été installée au musée Boijmans van Beuningen soutient une quarantaine de valves qui relâchent de l'air sous pression selon une partition préalablement écrite. Le son émis y est ainsi spatialisé. C'est au spectateur de choisir sa place, ses déplacements au sein d'un paysage sonore en perpétuelle évolution. Et l'on se souvient, les yeux fermés, du bruit que font les systèmes d'arrosage dans les jardins, comme du fracas des grêlons d'une averse d'été sur le toit d'une véranda. Rien, ici, n'accroche le regard, puisque tout se joue dans l'invisible. Et la musique expirée par cette architecture vivante de nous hypnotiser en des rythmes répétitifs aux multiples variations.

### QUAND L'IMAGE FAIT CORPS AVEC LE SON

La répétitivité est l'une des notions clés du travail de l'artiste français Antoine Schmitt lorsqu'il réalise *World Wide Ensemble* en 2006. Cette installation interactive, exposée au Las Palmas, est issue d'une série nommée "22 cubes ensemble", créée en 2001 en hommage à Steve Reich. Une autre réalisation, intitulée *The World ensemble*, de 2002, n'est autre que la version Internet (accessible à l'adresse [www.gratin.org/as](http://www.gratin.org/as)) du dispositif présenté durant le festival. Celui-ci s'articule autour du concept de all-over initié par l'historien d'art américain Clement Greenberg. Le monde peuplé d'objets cylindriques et autonomes qui se déploie sous nos yeux se poursuit en effet au-delà des limites de l'écran, à l'infini. Les mouvements horizontaux ou verticaux des composants de cet univers mécanique se répètent dans un temps évoquant lui aussi l'infini. A chaque déplacement correspond un son émis par l'automate. Aussi, la synchronisation entre image et son est parfaite. Le spectateur, dans l'exposition comme en ligne, a la possibilité d'explorer cet univers en perpétuelle



## L'Ars Electronica Center

L'Ars Electronica Center de Linz, en Autriche, compte aussi parmi les principaux centres d'arts médiatiques européens. Il organise chaque année un festival, dont la vingt-huitième édition se déroulera du 5 au 11 septembre prochains. La thématique du symposium de cet Ars Electronica 2007 sera "Goodbye Privacy". Plus d'informations sur [www.aec.at](http://www.aec.at).



Affiche du festival Ars Electronica 2007

agitation à l'aide d'un trackpad. La musique en est évidemment affectée, puisque ce que l'on voit est algorithmiquement lié à ce que l'on entend. La recherche d'une zone déserte, dans ce monde surpeuplé d'automates musicaux, coïncide avec celle du silence. Un silence improbable, encadré par des sons qui ne sont plus audibles et d'autres qui ne le sont pas encore.

Il n'y a pas de place pour le silence dans la performance audiovisuelle *Datamatics*, donnée au Staal par Ryoji Ikeda en cette soirée de vingt-cinquième anniversaire du V2. On perçoit cependant du bruit blanc, comparable au son émis par une radio entre deux stations. Les bords de l'image projetée sont occupés par des graduations qu'accompagnent, parfois, quelques unités de mesure. Les objets visuels qui défilent sous nos yeux sont, une fois encore, intimement liés aux événements sonores : quelques glitches, ou accidents, parfois des sinusoïdes, dont la pureté nous indique que nous sommes sur la bonne fréquence. Tout, ici, s'inscrit dans le temps d'une exploration, d'une recherche. Puis, l'univers installé par le performer prend de l'épaisseur et c'est l'espace qui est scruté dans son entier. Un espace qui, progressivement, est investi par des points émergeant de l'intersection des lignes balayant sans cesse sa vastitude. S'agit-il de quelques étoiles connues ou inconnues ? De celles dont nous percevons principalement la dimension sonore durant la première partie de cette exploration ? Il est en effet des étoiles que l'on observe par l'écoute.

## MÉDIAS VARIABLES ET MÉDIAS INSTABLES

Les membres du collectif français S.S.S. (Sensors Sonics Sights) sont équipés d'ordinateurs portables, mais on est bien loin des concerts de laptop, où les performers apparaissent parfois semblables à des artistes. Les trois artistes sont disposés autour du public et chacun occupe son espace scénique par une gestuelle exacerbée. Les avant-bras d'Atau Tanaka sont équipés d'interfaces BioMuse, sensibles aux signaux bioélectriques et qui lui permettent de sculpter une matière sonore par des gestes allant de la crispation la plus totale à une réelle plénitude. Laurent Dailleau use d'un thérémin pour étirer littéralement les sons. Il n'y a rien au bout de ses doigts, qu'il serre pourtant, si ce n'est la corde imaginaire qu'il semble tendre ou détendre lorsqu'il perturbe le champ magnétique de son instrument. Quant à Cécile Babiolo, c'est avec des capteurs à ultrasons qu'elle remodelise les réseaux de particules, de lignes ou de primitives en trois dimensions vidéoprojetées. Chacun bouge ses mains et ses avant-bras sans qu'aucun ne touche son instrument. Aussi, ces gestualités sont compa-

rables à une chorégraphie axée sur l'invisible. Une chorégraphie du contrôle riche de ses multiples variations.

Les dix vinyles utilisés durant la performance *Yokomono* par les membres du collectif Staalplaat Soundsystem ont été préparés au préalable. Carsten Stabenow et Geert-Jan Hobijn les ont lacérés au canif, brûlés à l'aide d'un chalumeau ou ont collé des morceaux de bande adhésive sur les microsillons. Ils les ont ensuite disposés en carré, à même la surface d'une table puisqu'ils ne tourneront pas. Ce sont en effet des camions rouges en modèle réduit, équipés d'aiguilles, qui liront les disques en y décrivant, inlassablement, des rotations durant la performance. Baptisées Vinyl killers, ces platines d'un genre particulier ont été équipées par les deux artistes de transmetteurs FM grâce auxquels elles communiquent avec des radios. Leur vitesse de rotation est instable, parce qu'elles sont alimentées par des piles. En fait, tout ici est instable, de la lecture des disques à la réception des sons. Pourtant, une musique émerge de ces multiples accidents semi-contrôlés. Une musique répétitive, principalement constituée d'un assemblage de boucles aux infinies variations. Une musique où les artefacts sonores sont attendus, lorsqu'ils ne sont pas provoqués. Une musique instable en cette soirée d'anniversaire du V2, qui se qualifie lui-même d'institut pour les Médias instables.

