

mcd[Ⓢ]

magazine des **cultures digitales**

hors-série

#12

décembre 2015 / janvier 2016

Prosopopées

*quand les objets
prennent vie*

**EXPOSITION
INTERNATIONALE
D'ART
CONTEMPORAIN
NUMÉRIQUE**

du 5 décembre 2015 au 31 janvier 2016,
au CENTQUATRE-PARIS
avec Arcadi Île-de-France dans le cadre de NémO,
Biennale internationale des arts numériques - Paris / Île-de-France

www.digitalmcd.com

9 782366 070363 12

NEMO¹⁵

**ART
CONTEMPORAIN
NUMÉRIQUE
ET EXPÉRIENCES
IMMERSIVES**

PROPOSCÉES
Quand les objets
présentent vie

**PERFORMANCES,
CONCERTS
AUDIOVISUELS
ET SPECTACLES
TRANSDISCIPLINAIRES**

SOLAREPUSHER /
BEN FROST /
HOLLY HERNDON /
LORENZO SENNI /
GAZELLE TWIN /
ENSEMBLE
INTERCONTEMPORAIN /
JACKSON /
NONOTAK /
FRANCK VIGOROUX /
SYRACUSE /
MARTIN MESSIER /
MONDKOFF /
SHAPEDNOISE & SYN /
HERMAN KOLGEN /
SUPERSILENT /
FILASTINE /
KURT HENTSCHLÄGER /
THISQUIETARMY /
1024 ARCHITECTURE /
JEFF MILLS /

BIENNALE INTERNATIONALE DES ARTS NUMÉRIQUES

**PARIS
ÎLE-DE-FRANCE
OCT 15 / JAN 16**



www.biennalenemo.fr



Le site officiel de la Biennale Nemo



Télérama

ANOUS PARIS

TECHNART

ArtsHebdo

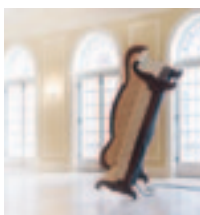
digitalarti

mcd

TRAX

ArtM

noya



Couverture:
Jacob Tonski,
**Balance From
Within.**

Photo © D.R.

Prosopopées

Figure de style et substantif féminin / Figure rhétorique qui consiste à faire s'exprimer un protagoniste absent, ou dénué de parole (un mort, un animal, une chose personnifiée, une abstraction).

■ Forte de son intitulé – qui ne vaut que pour l'impensé qu'elle révèle en creux ou qu'elle assume en plein – l'exposition *Prosopopées* anime et fait parler "les protagonistes absents": la technologie reconnaît sa filiation avec la "magie"; les "choses" se rebellent et s'animent; et nous voilà nous, anciennement "maîtres et possesseurs de la nature", portés par ce joyeux chamboulement, invités à admettre poétiquement notre angle mort: un animisme *new-age* et un besoin irréductible d'enchanter l'inanimé.

Science-fiction et poésie, robotique et poïétique, objets ré-enchantés et machines dérangelantes...

“*Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie*”

Arthur Clarke^[1]

Effectivement: le téléphone – encore inconscient *par la force des choses* de son devenir Smartphone – n'a jamais fait que prolonger et réaliser le fantasme occultiste de la télépathie.

Et que dire maintenant des drones et de l'étrangeté de leurs "images de nulle part"?

Les spiritistes n'auraient pas été pris au dépourvu, nous si.

"Méfions-nous dans notre suffisance numérique de ne pas être pré-surréalistes" nous chuchote *Prosopopées*...

Prosopopées nous présente des objets qui ont une drôle de "présence".

Tantôt moqueuse, tantôt inquiétante — mais étrangement refuznik à l'ordre de la matérialité inanimée.

Par un étrange "retour numérique du refoulé", les objets connectés se déconnectent, la lumière devient synesthésique, les séismes perturbent les datas, les machines agissent les humains et les robots nous regardent de haut....

Une rébellion poétique, symbolique et salutaire contre le sujet cartésien, déjà mort mais jamais achevé, qui a cru trop vite réduire les choses au silence... ■

GUILLAUME RENOUD-GRAPPIN
DIRECTEUR / MCD

[1] Troisième loi d'Arthur C. Clarke in Manuella de Barros,
Magie et technologie (Éditions Supernova, 2015).

L'équipe de MCD remercie le CENTQUATRE-PARIS
et Arcadi Île-de-France de leur confiance.

PROSOPOPÉES

Quand Arcadi Île-de-France et le CENTQUATRE-PARIS donnent vie à une exposition robotico-numérique.

Après *Trouble Makers* qui présentait des œuvres essentiellement sensorielles et lumineuses, Arcadi Île-de-France et le CENTQUATRE-PARIS unissent à nouveau leurs forces au travers de *Prosopopées* qui met en scène des machines et objets qui se rebellent, s'animent et échappent à leurs assignations habituelles pour créer d'étranges fictions. Proposée dans le cadre de la Biennale Némó, cette exposition internationale d'art contemporain numérique est placée sous la co-direction artistique de Gilles Alvarez, Directeur de la Biennale, et José-Manuel Gonçalves, Directeur du CENTQUATRE-PARIS. Interview croisée.

■ **Au-delà des missions respectives d'Arcadi Île-de-France et du CENTQUATRE-PARIS, qu'est-ce qui vous a réuni, une fois encore, à travers la Biennale Némó ?**

José-Manuel Gonçalves : La valeur intrinsèque de cette association est une cause commune aux deux équipes d'Arcadi Île-de-France et du CENTQUATRE-PARIS. Elle est en soi un acte esthétique. L'impulsion, d'où qu'elle vienne, nous semble avoir un intérêt augmenté par son partage. Il n'y a pas ici de séparation et de distribution des rôles a priori dans un projet de ce type. Nous croyons concrètement que l'association oblige à un déplacement qui amène d'autres formes d'intelligence qui transcendent les expertises de chacun.

Si l'on célèbre à tout crin la concertation et la co-construction ou autres modes de coopération, on voit bien qu'à l'échelle de toutes nos pratiques, cela reste encore des expériences marginales.

Le numérique est une actualité qui traverse les pratiques artistiques contemporaines. Il est assez naturel que nous essayions d'exercer un point de vue artistique sur les formes issues de cette technologie artistique. On pourrait dire que cette exposition interroge autant le sujet affiché qu'elle expérimente un mode de co-construction : c'est au cœur des valeurs du projet du CENTQUATRE-PARIS. C'est dans les missions d'Arcadi Île-de-France.

Gilles Alvarez : Et cette fois-ci, on peut vous dire que nous avons adoré mettre en

scène ce travestissement généralisé de l'objet technique en objet esthétique, ces épiphanies machiniques révélées à autre chose qu'à l'utilitarisme de l'histoire des objets !

L'exposition *Prosopopées* puise notamment son inspiration auprès de Philip K. Dick et ses "décors truqués" (Jacob Tonski et son emblématique canapé suspendu, par exemple). Comment et pourquoi une telle thématique ?

Gilles Alvarez : Il y a plusieurs inspirations qui nous ont guidés vers la prosopopée, une figure de style qui consiste à faire parler un animal, un objet inanimé, un mort, une chose personnifiée, une abstraction. Tout d'abord, les fameux vers de Lamartine : *Objets inanimés, avez-vous donc une âme / Qui s'attache à notre âme et la force d'aimer ?* Et bien sûr des textes tels que *La Cafetière* de Théophile Gautier ou *La Peau de Chagrin* de Balzac.

Il y a eu également l'extraordinaire exposition de la Tate Britain consacrée à John Martin, peintre apocalyptique du XIX^e siècle. Les scénographes de l'exposition avaient donné vie à l'un de ses triptyques bibliques avec de la vidéo HD projetée à même les tableaux, des effets de lumière, de la fumée et une sonorisation perturbante. C'était un spectacle de peinture, avec des personnages peints



José-Manuel Gonçalves (Directeur du CENTQUATRE-PARIS)
et Gilles Alvarez (Directeur de la Biennale Nêmo).

qui prenaient vie et dont l'un, à un moment donné, nous regardait droit dans les yeux. Frissons garantis...

Mais c'est surtout mon immersion relativement récente dans l'œuvre de K. Dick, en effet, qui m'a accompagné dans le développement de cette thématique: le grand visionnaire paranoïaque de la littérature contemporaine a décrit, mieux que personne, un certain sentiment selon lequel "quelque chose cloche". Que le monde n'est pas ce qu'il semble être, mais un décor truqué, un trompe-l'œil habilement conçu pour abuser le genre humain. Parfois "merveilleusement fertile", le plus souvent "pathétiquement déréglé". Les prospectivistes à la Jeremy Rifkin adorent le futur ou au minimum s'en satisfont. Les artistes à la K. Dick l'ont en horreur ou au mieux s'en accommodent.

Cette exposition est la fiction d'un dérèglement savamment orchestré.

José-Manuel Gonçalves: Le numérique est une expérience du temps différente des autres pratiques sociales. Il apparaît souvent comme un déclencheur de nouvelles pratiques améliorant beaucoup d'actes de la société, mais il est également un artifice de cette même modernité. En soi, la virtuosité technologique ne nous a pas intéressés; piégée par l'artiste ou exploitée par lui, elle ouvre une autre expérience par l'art en interrogeant directement ou indirectement nos usages et nos représentations. Actuellement, elle sème le trouble aussi bien du côté de l'art que du côté de notre société. Aussi, même si cette deuxième exposition continue d'explorer "le tout-numérique" appliqué à l'art, nous passons du tout-sensoriel de *Trouble Makers*, première

exposition commune, à la valeur d'usage et l'interprétation des objets à l'heure du robotico-numérique. Elle combine, comme l'indique Gilles, l'interpellation lyrique de Lamartine cité plus avant et l'humour grinçant, voire inquiétant, de Duchamp qui, le premier, a "donné" de l'art — donc une âme d'une certaine manière — à un objet commun! Ces visions associées se jouent finalement de nos représentations, en flattant nos désirs de compréhension immédiate par des objets familiers, identifiables, ils nous jettent dans le même temps dans un scepticisme fécond par "l'usage" qu'en font les artistes. Ici, toutes les installations ou presque aspirent à la solitude, à s'échapper de toute relation. Identifiables et désirant se retirer de tout usage, "elles préféreraient ne pas", lentement mais sûrement, semblant se satisfaire de leur solitude. ➤

➤ **Les pièces, créations et performances proposées dans cette exposition sont, pour la plupart, des objets, des mécanismes, des machines, des robots... En d'autres termes, la dimension mécanique est souvent plus affirmée que la composante numérique: est-ce un choix délibéré?**

Gilles Alvarez: Tout cette mécanique est pilotée par du numérique et des patchs informatiques probablement très sophistiqués. Mais c'est la technologie en général qui est peu apparente dans l'exposition. Elle n'a d'ailleurs aucun intérêt en soi dans l'art, ou très peu. Nous présentons des objets, qui se trouvent être souvent des machines, parfois imposantes, mais toutes relèvent du cabinet de curiosités, c'est-à-dire un espace-temps dans lequel les objets sont libérés de leur valeur d'usage et de leur qualité marchande. Pour *jouir, solitaires, de leur statut d'œuvres*, comme le rappelle Patrick Mauriès, écrivain-collectionneur. Bien que truffées de technologies, les salles de l'appartement fou de *Prosopopées* sont en apparence les moins technologiques de l'exposition, mais ce sont aussi les plus emblématiques de ce dérèglement généralisé, les plus "Bartleby", pour prolonger la référence de José-Manuel. Le mobilier et les objets du logis sont aussi censés être les symboles d'un certain ordre (bourgeois, prolétaire, classe moyenne, bobo, etc.). Ils sont toujours la manifestation de convenances et d'une certaine place dans la hiérarchie sociale ou culturelle. Dans notre appartement, c'est la dignité de l'homme, supplantée par des objets aux âmes artificielles, qui est mise à mal par les artistes. Un miroir qui refuse obstinément de "faire miroir", et d'offrir à son propriétaire sa propre image, est une véritable atteinte à l'ordre bourgeois traditionnel. Qu'importe la technologie employée... Nous n'employons jamais l'expression "intelligence artificielle" ou alors il faudrait "inintelligence artificielle". D'ailleurs, il n'y a aucune intelligence tout court dans ces machines. Tout le mérite revient aux artistes et à leur ingénierie. Il n'est question ici que d'intelligence humaine et de talent pour donner l'impression subjective de la conscience des machines et des objets, dont ils sont, bien sûr, dépourvus.

José-Manuel Gonçalves: Cette exposition est également un jeu avec les représentations du numérique auxquelles est, entre autres, attachée l'idée d'innovation technologique. La "désuétude" de certaines formes semble renvoyer à un monde d'un

autre siècle mécanique, ou technique celui-là! Faisons confiance au public pour saisir l'interrogation que ces formes apparemment mécaniques animées par "un outillage numérique" racontent de l'art et de notre monde en cours de numérisation... auquel participe à sa manière cette exposition!

Pensez-vous que la dénomination "art numérique" a encore un sens aujourd'hui à l'heure du tout-numérique justement?

José-Manuel Gonçalves: Il est curieux de penser qu'une pratique ou une technique, dès qu'elles deviennent d'un usage commun, n'auraient plus d'intérêt à être formulées sous précisément des formes non usuelles. L'art est une pratique qui dépasse ces questions et formule des repères théoriques et historiques nécessaires à son observation. Il y a, au contraire, trop peu d'objets et de manifestations qui assument une spécificité s'appuyant sur l'usage de cette technologie. S'offrir au regard, c'est assumer la mise en critique du point de vue et permettre des repères aussi bien au grand public qu'aux experts. D'ailleurs la tonalité de *Prosopopées* est sérieusement ironique et souvent humoristique sur la vision que nous avons de la supposée modernité du numérique. Elle offre quelques aspérités avec modestie, mais détermination au nouveau paradigme sociétal qu'est le numérique.

Gilles Alvarez: C'est précisément maintenant que l'art a son rôle à jouer en offrant un regard critique sur cette société du tout-numérique. *Prosopopées* n'interroge pas le devenir machinique de l'homme. Elle laisse aux machines leur poésie propre qui peut aussi être de ne pas forcément interagir avec l'homme et de ne pas être nécessairement à son service. Elle s'inscrit à contre-courant du participatif, de l'interactif, de tout le côté innovant et fun d'un certain art numérique actuel. Les hommes seront face aux machines et le dialogue n'aura parfois rien de fun. Ils ne seront que des compléments d'objet.

Nos artistes ont créé des artefacts, mais leur ont attribué une fonction d'œuvre d'art en leur redonnant un horizon autonome, déconnectés de leurs démiurges et de leurs usagers, les spectateurs. La poésie de l'exposition consiste à proposer une revue d'objets déconnectés, à l'heure grotesque des objets connectés omnipotents, fil à la patte cool d'un nouvel esclavagisme en marche dont nous serons les inéluctables victimes. Cette poésie est

celle de la machine, entité encore mystérieuse, alors que le robot, qui peuple les concours Lépine et les salons d'innovations, n'a pas plus désormais de poésie ni de mystère qu'un aspirateur intelligent. Aujourd'hui, tous les gestes ont leurs équivalents techniques et les robots excellent dans le jeu de l'imitation cher à Alan Turing. Mais qu'est-ce qu'une vague de néons ou un rocher qui respire? Comment un canapé (de vaudeville) peut-il se pâmer, sur un seul pied, comme une cocotte aurait pu le faire (*Balance From Within* de Jacob Tonski)? Sommes-nous toujours dans le jeu de l'imitation et dans un système anthropomorphique où l'homme a le beau rôle? Le combat à mort entre un frigidaire et un radiateur, qui ne semblent pas partager la même vision de l'écologie, sont-ils un point de non-retour de "l'objet au service de" (*My Answer to Ecology #2* de Charbel-joseph H. Boutros)? Et qu'en est-il d'un vélo polluant? Ou des médiateurs robots contre-performants et suppliants de Pascal Bauer qui se prosternent devant les spectateurs et nous rappellent que les robots sont des esclaves sans conscience? Même si le numérique doit se fondre dans l'art "tout court", l'art numérique peut, et doit, conserver ce rôle de rempart critique face au monde meilleur du tout-numérique que l'on nous promet, mais dont, au fond, les maîtres mots seront "commerce" et "contrôle"...

Pour faire un peu de prospective, comment voyez-vous l'évolution de l'art au contact des nouvelles technologies, des technologies à venir...? Est-ce que vous percevez déjà de nouvelles tendances? De nouveaux publics? Est-ce que vous avez des attentes spécifiques?

José-Manuel Gonçalves: L'art est en soi une forme prospective qui réinterroge les autres formes de sociabilité, qu'elles soient économiques, sociologiques ou culturelles. Et, dans le même temps, il interroge ses propres formes de sociabilité. C'est dans cette autonomie reliée au réel que l'art puise sa force et renouvelle sans cesse ses formes et ses publics. Augurons que ses formes continueront d'être multiples et pas seulement dématérialisées!

Gilles Alvarez: Le numérique a opéré des formes de rapprochements entre les gens en tant qu'unités, mais il n'a pas refondé le genre humain. En ces jours très particuliers, l'art, la musique ou la philosophie sont plus que jamais des armes pour lutter contre la nuit de la pensée, qu'elle vienne des machines... ou des hommes. ■

propos recueillis par **Laurent Diouf**

101 cent
4 quatre
direction José-Manuel Gonçalves
paris

01 53 35 50 00
www.104.fr

13/02 >
30/04/2016

Matérialité de l'Invisible

dans le cadre du projet NEARCH, piloté par l'Institut national de recherches archéologiques préventives (Inrap)

exposition collective avec (sous réserve)

Agapanthe (Alice Mulliez et Florent Konné)

Hicham Berrada

Ali Cherri

Miranda Creswell

Nathalie Joffre

Julie Ramage

Ronny Trocker

...

Mulliez (Cottet), 2013 - Hicham Berrada | photo © Fabrice Jais - Courtesy the artist and kernel museum, Paris

MAIRIE DE PARIS



le Monde

ANOUS PARIS



arte

PARISART

PARIS

Inrap

Paris Culture

UN ART CONTEMPORAIN NUMÉRIQUE

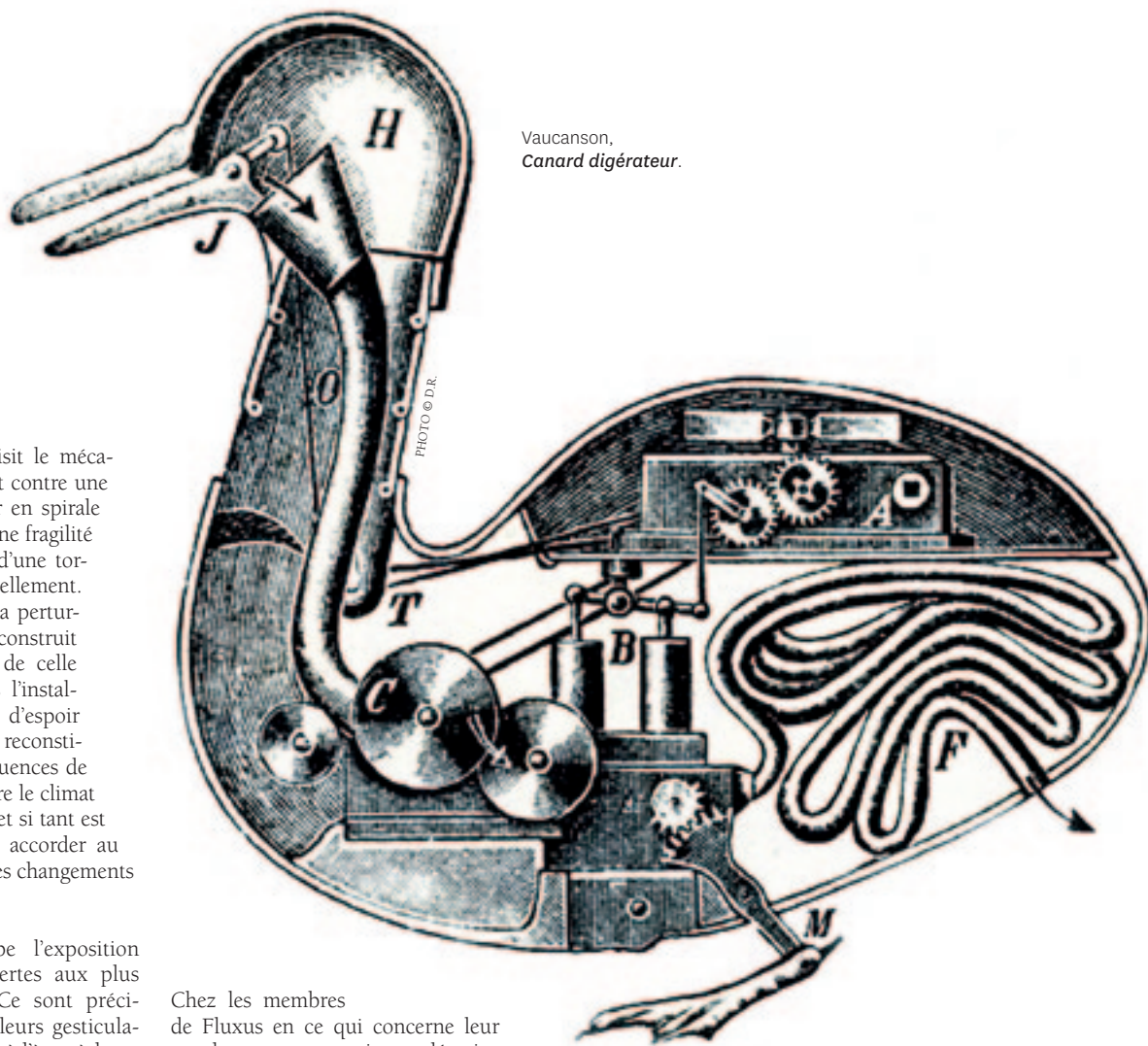
Si la question de l'objet est centrale dans l'art du vingtième siècle, son animation par des ingénieurs à des fins performatives, elle, est bien antérieure. Mais c'est le fait qu'il nous échappe, quand nous voulons tout contrôler, qui confère à l'objet sa contemporanéité.

■ Il serait bien tentant que de faire correspondre l'émergence des objets dans l'art avec la pratique du *ready-made* des années 1910 de Marcel Duchamp. Comme on pourrait commenter la mise en mouvement de ces mêmes objets par les pionniers de l'art cinétique des années 1960. Mais il convient, s'agissant des objets qui prennent vie, d'évoquer quelques marqueurs historiques d'une fusion conceptuelle des arts et des sciences au travers, notamment, des automates et autres robots. Vasari rapporte que lorsque *le roi de France vint à Milan; Léonard, pria de lui faire quelque chose d'original, fabriqua un lion qui marchait quelques pas, puis s'ouvrait la poitrine qu'il montrait pleine de lys*^[1]. C'était en 1515, il y a précisément cinq siècles et l'on imagine aisément la surprise du public en présence de ce lion mécanique conçu à cet effet par l'un des pionniers de ce que l'on nomme art des ingénieurs. Aujourd'hui, le félin mécanisé le plus connu se nomme Aibo. Il a été imaginé par le département recherche et développement de l'industriel japonais Sony dans les années 1990 avant d'être, dès sa sortie, détourné par de nombreux artistes des pratiques numériques.

Vinci, en son temps, était un précurseur de l'art des ingénieurs qui allait connaître son apogée avec le siècle des Lumières. Quand le français Jacques de Vaucanson, en 1739, créa un canard mécanique dont il affirmait qu'il était à même d'absorber de la nourriture pour la digérer et produire des excréments lorsqu'il en faisait la démonstration. De son côté, le Turc mécanique inventé par le Hongrois Wolfgang von Kempelen en 1769 était un automate joueur d'échec à l'efficacité redoutable. Même si l'on sait aujourd'hui qu'il aura fallu attendre la première version de *Cloaca* de Wim Delvoy, en 2000, pour que de la matière fécale artificielle fasse œuvre. Et l'on sait aujourd'hui qu'il y avait, à l'époque de Kempelen, un homme dans la machine. C'est IBM, dans les années 1990, qui allait se charger de l'y extraire pour que la machine de l'opération *Deep Blue*, enfin devenue autonome, puisse vaincre le champion du monde d'échecs de l'époque: Garry Kasparov. On retiendra ici que c'est à la croisée de l'art et de la science, et de Vinci à Kempelen, qu'émerge le spectacle.

J'étais aux côtés de Gilles Alvarez à Munich en 2014 lorsque, cherchant du numérique dans l'art, à moins que ce ne soit l'inverse, au sein d'une foire dédiée à la croisée des arts et médias, un rocher de petite taille attira notre attention. *Que faisait là, dans une exposition au tropisme technologique, un caillou plutôt typique d'une exposition de Land Art?*, me confia-t-il rétrospectivement, avant de poursuivre: *Mais en s'en approchant, on pouvait constater que ce rocher, exécuté en un matériau plastique hyperréaliste, respirait.* Nous n'étions pas loin non plus l'un de l'autre lorsque, en Autriche cette fois à l'occasion du festival *Ars Electronica* de 2006, une chaise robotique se donna en spectacle. Vacillant, elle s'effondra violemment, au point de se "démembrer" sur l'estrade où elle avait été placée par l'artiste Max Dean, qui avait collaboré avec le roboticien Raffaello d'Andrea et le designer Matt Donovan pour la mettre au point. Autonome, l'assise allait chercher les parties qui, réassemblées, lui confèreraient de nouveau son statut de chaise. Les commentaires, dans le public, allaient bon train et c'est sous les applaudissements des spectateurs qu'elle se releva avec l'hésitation qui est celle de l'agneau ou du veau se levant pour la première fois.

Il y a, dans ces objets auxquels on "prête vie" plus qu'ils ne la prennent, quelque chose qui est de l'ordre de la magie! Et c'est peut-être là, notamment, que Gilles Alvarez et José-Manuel Gonçalves se rejoignent quand, par exemple, ce dernier invite Anish Kapoor au travers de la *Galleria Continua* à investir l'un des ateliers du CENTQUATRE-PARIS. L'œuvre intitulée



Vaucanson,
Canard digérateur.

Ascension, dont on ne saisit le mécanisme qu'en s'en extrayant contre une légère brise par le couloir en spirale qui nous y a mené, est d'une fragilité extrême. Elle a la forme d'une tornade reconstituée artificiellement. S'en approcher revient à la perturber au point qu'elle se déconstruit sous le regard coupable de celle ou celui qui a osé. Mais l'installation est aussi porteuse d'espoir quand, autonome, elle se reconstitue. Comme si les conséquences de nos actions groupées contre le climat étaient encore réversibles et si tant est que nous puissions nous accorder au gré d'une conférence sur les changements climatiques.

Les objets que regroupe l'exposition *Prosopopées*, des plus inertes aux plus immatériels, s'animent. Ce sont précisément les spectacles de leurs gesticulations qui nous interrogent à l'ère où leurs connexions se banalisent. S'activant les uns les autres, ils créent de la présence, comme le lion de Vinci ou le Turc de Kempelen, comme une pierre respirant ou une chaise se démembrant. Il est intéressant de remarquer à ce propos que la présence, en robotique, est une question résolument contemporaine. Après des décennies de recherche initiées par Alan Turing dédiées à l'intelligence artificielle, voilà que sa présence ou sa forme nous préoccupe. Car ce qui génère le trouble, en faisant face aux doubles robotiques du professeur Ishiguro, c'est leur présence et leur humanité empruntées avec des détails saisissant tels les clignements incontrôlés en apparence de leurs yeux. Et qu'il y ait un humain ou non dans la machine ne nous importe guère.

S'il y avait une tendance numérique de l'art comme il y a eu une tendance vidéo avant que les institutions n'acceptent enfin l'image mouvement, elle aurait de très multiples origines. C'est dans les années 1960 qu'il conviendrait de les chercher.

Chez les membres de Fluxus en ce qui concerne leur attachement aux pratiques aléatoires qui se traduisent aujourd'hui dans l'usage par les artistes programmeurs contemporains de la fonction *random()*. Par son usage, ils assurent la *part incalculable de l'œuvre d'art* qui est chère à Norbert Hillaire^[2]. Avec l'aléatoire comme règle pour contrôler des moteurs qui déjà faisaient œuvre du temps des pionniers de l'art cinétique, ils créent les désordres qui quand nous l'acceptons sont de nature à nous extraire de nos sociétés par trop ordonnées. Car l'autonomie des objets de l'exposition *Prosopopées*, contrairement à celle que vantent les communicants des départements marketing des entreprises de l'innovation digitale, est bien réelle. Au point de tous nous surprendre, à commencer par leurs créateurs même.

Il serait injuste de ne pas mentionner ici le travail effectué, toujours dans les années 1960, par des artistes comme Robert Rauschenberg lorsqu'il s'associe avec des ingénieurs comme Billy Kluver pour fonder le groupe de recherche en art Experiments in Art and Technology (EAT). Quand tout

semblait possible à la croisée de l'art et des technologies! Mais, allez savoir pourquoi, rien de tel ne se passa dans les décennies suivantes. Est-ce pour d'obscures raisons liées à la pérennité des œuvres de médias variables? Une question par trop débattue dans la communauté des pratiques numériques. À moins que ce ne soit lié aux lacunes des institutions de l'art contemporain en terme de numérique. L'inertie propre au marché de l'art n'ayant rien arrangé. Mais l'Internet et le Web, dans sa version 2.0, ont tout changé: le numérique est passé du statut d'outil pour quelques-uns à celui de culture pour tous. Pour qu'il soit enfin question, avec *Prosopopées*, d'un art contemporain numérique. ■

Dominique Moulon
critique d'art et curateur indépendant

[1] VASARI, Giorgio (2007 - Edition originale: 1550) *Vie des artistes: Vies des plus excellents peintres, sculpteurs et architectes*, Grasset - Les Cahiers Rouges, 2007, p187.

[2] HILLAIRE, Norbert (2013) *L'art à l'âge du numérique*, in Art Press 2 N°29, p.9.

L'APPARTEMENT FOU

les objets déconnectés du quotidien

Transformé en appartement fou, le CENTQUATRE-PARIS prend les appareils d'un nouveau décor domestique anti-domotique, où la machine est déconnectée d'un usage normé pour devenir un ready-made poétique et innovant, à contre-courant des modes actuelles du participatif et de l'interactif.

■ En s'intéressant à l'objet détourné de sa fonction, en le transformant en une sorte de ready-made poétique évoquant en quelque sorte les pièces de Marcel Duchamp, "l'appartement fou" présenté dans le cadre de l'exposition *Prosopopées: quand les objets prennent vie* au CENTQUATRE-PARIS renvoie à cette interprétation loufoque d'un objet rendu libre de sa servitude à son emploi, débarrassé de ses fonctionnalités subordonnées, interactives, participatives, pour simplement devenir un être, dans le sens littéral du terme, dont le comportement échapperait à toute forme de contrôle, mieux, à toute forme de logique. À l'ère où la technologie s'invite (ou veut s'inviter) chez chacun d'entre nous sous les nouveaux atours fascinants et connectés de la domotique (comme l'illustre Anne Roquigny avec *BBot* — Browsing-Bot), l'idée de passer par la notion cosy de l'appartement pour soutenir un tel propos tombe sous le sens: celui d'une remise en cause de l'attendu, de la sophistication

Charbel-joseph
H. Boutros,
*My Answer
to Ecology #2.*



PHOTO © D. R.



Michel de Broin,
Bleed.

utile; bref d'une certaine forme de consumérisme utopique qui simplifierait la vie en faisant de la machine ou de l'objet commandé en temps réel le nouveau support de servitude de notre bien-être.

En ce sens, les artefacts de l'appartement fou puisent effectivement leurs origines dans une lecture davantage dystopique de notre mode de vie moderne. En l'occurrence celui tracé par Philip K. Dick, dont le directeur de la Biennale Gilles Alvarez aime évoquer un autre personnage "scientifique", le Doc Labyrinth, inventeur de l'Animateur (une machine supposée donner vie aux objets inanimés), comme l'une des sources d'inspiration de l'exposition dans son ensemble, et plus particulièrement de ce fameux appartement fou.

La nouvelle lecture de nos objets du quotidien

Il faut bien reconnaître que l'art du détournement est une figure de style artistique à laquelle les artistes numériques n'ont heu-

reusement pas renoncé, depuis les usages symphoniques d'imprimantes matricielles du duo québécois The User jusqu'aux chapeaux, chaussures et autres parapluies que l'artiste anglo-allemand Peter William Holden met en scène dans ses ballets robotiques chorégraphiés. L'appartement fou de *Prosopopées* s'inscrit dans cette démarche ludique et affranchie, donnant aux objets de notre quotidien une nouvelle interprétation à la fois fascinante, ironique et chaotique; comme ce transat qui se déplie tout seul, parcouru de mouvements désordonnés (Jérémy Gobé, *A Day's Pleasure*). Des "animations" qui défient le bon sens, mais aussi les convenances, et parodient les trophées rassurants d'un certain ordre bourgeois. Une dérision mécanisée qui s'incarne avec Krištof Kintera sous la forme d'un corbeau perché (*I see I see I see*). L'objet retrouve donc une place centrale, défiant de sa nouvelle autonomie le regard du public qui l'ignore habituellement le plus souvent. Ainsi en est-il de RE; le vi-

déo-projecteur de Bram Snijders & Carolien Teunisse qui se place au centre du dispositif en devenant également la surface de projection par tout un jeu de miroirs.

En proie à cette nouvelle autonomie, l'objet peut même se lancer dans des nouveaux défis. Avec lui-même par exemple, comme le canapé suspendu de Jacob Tonski qui semble livré à un étrange exercice de méditation de yogi dans sa position en équilibre sur un pied (*Balance From Within*). Avec un autre objet également, comme on le découvre dans *My Answer To Ecology #2* de Charbel-joseph H. Boutros qui oppose, dans un combat "à l'énergie, à la mort", un réfrigérateur et un radiateur qui ne partagent visiblement pas les mêmes conceptions environnementales... Toutes les scénographies expriment cette liberté retrouvée de l'objet; tant dans leur forme que dans leurs composants comme le manifeste la fascination hypnotique que l'on éprouve devant les distorsions



Marck,
Art Student.

de câbles et de maillages en plastique que Maxime Damecour fait scintiller dans son installation (*temps/réel*). Dans ce registre mécanique à la rythmique curieusement synchronisée, mais plus ancrée dans la vie quotidienne, les cuillères en rotation de Samuel St-Aubin, qui jonglent avec un œuf, questionnent également le regard du spectateur sur cet étrange dialogue entre la machine et la matière (*Tablespoons*).

La symbolique des éléments primordiaux (l'eau, le feu, etc.) est aussi mise en exergue, notamment dans les pièces de Michel de Broin. C'est de l'eau — et

non de l'énergie électrique — qui fuse des trous d'une perceuse modifiée (*Bleed*). Et c'est en fumée qu'est transformée l'énergie cinétique naturelle du cycliste procédant du vélo préparé (*Keep On Smoking*). Cette symbolique vitale de l'objet se retrouve même parfois exacerbée jusque dans sa vocation à disparaître, comme un véritable organisme vivant. C'est exactement ce qui ressort de l'installation vidéo *Rose* de Laurent Pernot. Dans ce dispositif, la lumière qui irise les pétales d'une petite rose simplement posée contre un mur croît en intensité et laisse paraître subrepticement l'illusion visuelle d'une flamme

qui consume la fleur. Même si le dispositif est virtuel, le cycle de vie programmé dans le temps est ici anticipé pour montrer que cette fleur est elle-même vouée à disparaître, comme tous les êtres vivants, comme tous les objets, comme tous les dispositifs, réunis de cette manière dans la même finalité, dans la même vanité.

L'image vitale de soi à travers l'Objet

Le principe de l'image projetée dans sa consonance la plus vitale est ici intéressant. L'image, son reflet renvoie bien évidemment directement à la vision qu'a le spectateur d'une scène donnée où s'exprime avant tout

quelque chose de vivant, qu'il s'agisse d'un personnage ou de soi-même, de sa propre personne qu'on aperçoit dans le dispositif. Cette manière d'entrevoir ce qui vit à travers un objet renforce bien évidemment la capacité de celui-ci à exister par soi-même. Ainsi en est-il des étranges tableaux — interprétations infographiques de peintures classiques — proposés par Rino Stefano Tagliaferro (*Beauty*). Par de saisissants mouvements de travelling semblant se rapprocher au plus près des personnages peints, son travail instille un étrange questionnement chez le spectateur : est-ce moi qui regarde ce personnage peint ? Ou est-ce lui, bien vivant en dépit de son statut de peinture morte, qui me regarde, moi ? Cette œuvre — qui rappelle l'interprétation donnée par le collectif d'artistes Unvited Guests à l'un des triptyques du peintre apocalyptique John Martin lors de l'exposition consacrée à cet artiste du XIX^e siècle par la Tate Britain de Londres — dévoile que la machine, le dispositif, sont susceptibles d'adopter des attitudes bien vivantes, allant même jusqu'à reproduire l'humain dans ses gestes, jusque dans "son" regard.

Même si elles se présentent de façon plus ouvertement filmique et détournée, comme dans *Sex Sells* où l'on peut voir des corps s'agitant dans une boîte de sardines, les installations vidéos de l'artiste Marck partent du même principe, où l'objet artistique regarde le spectateur au point de lui faire douter de sa mainmise sur l'objet, sur le dispositif qui lui échappe donc forcément puisqu'il est vivant et donc autonome. Tel est le cas d'*Art Student*, où le personnage féminin qui apparaît à l'écran fume et fixe le spectateur avec aplomb, rappelant presque la fixité impassible, presque dérangeante de Marina Abramovic dans sa série de performances *The Artist Is Present* donnée au MoMa de New York en 2013, où elle invitait le spectateur à s'asseoir en face d'elle, totalement figée, jusqu'à ce qu'il doive s'en aller, vaincu par l'émotion de cette femme devenue "objet", incapable donc de lui renvoyer sa propre image émotionnelle, qu'il cherchait en elle.

Bien entendu, le miroir fait figure d'icône dans cette recherche de sa propre image à travers les objets. L'apparement fou de

Prosopopées ne pouvait décemment pas l'ignorer. En l'occurrence, le *Miroir fuyant* de Thomas Cimolai en est l'incarnation parfaite, mais à rebours : ici, la fonction narcissique du miroir ne fonctionne plus, et votre reflet semble vous fuir quand vous vous en approchez. Ce miroir se comporte donc presque davantage comme une sorte d'anti-miroir, qui évite les corps et les visages en rendant leur reflet inatteignable, presque en fuyant au propre comme au figuré. *On pourrait dire que c'est du design critique*, explique Thomas Cimolai quand on lui demande de briser la glace autour de l'œuvre. *Un objet dont la fonction première est contredite, tord les habitudes. Il se refuse à être utilisé. Ce miroir dit 'non' parce qu'il me semble important de soulever la question de l'obéissance induite par une chose qui se donne à nous avec un objectif d'utilisation.* De quoi rendre le spectateur perplexe, cela va sans dire, mais sans lui faire perdre de vue l'essentiel : l'effet de surprise et la spontanéité un peu dadaïste qui relie tous ces objets décidément bien insoumis. ■

Laurent Catala



Marck,
Sex Sells.

PHOTO © D.R.

ATTENTION: ROBOTS HOSTILES

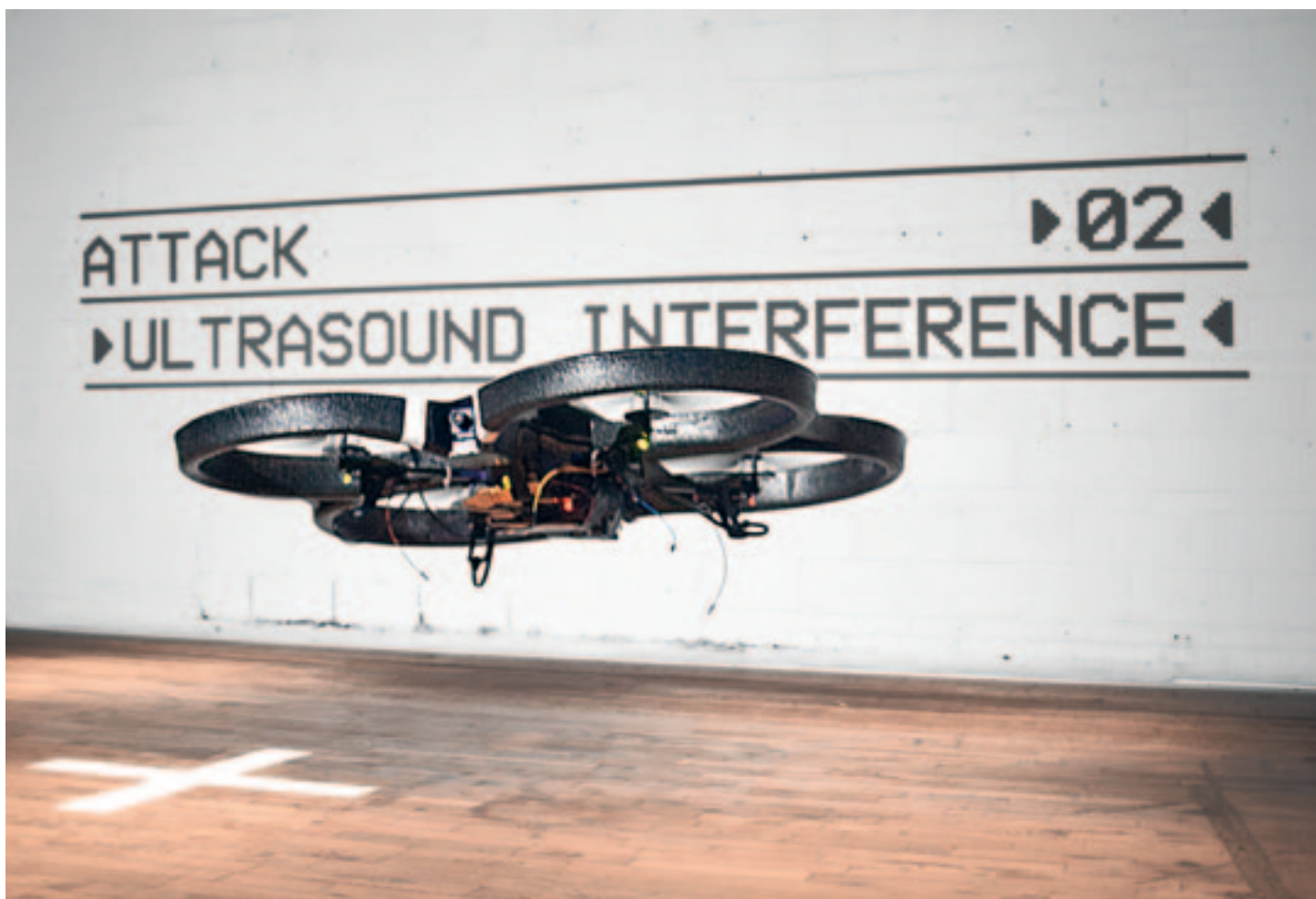
Macular, Bill Vorn & Louis-Philippe Demers, Aurélien Bory, Cod.act, Olaf Bender & Martin Bricelj Baraga, Arcangelo Sassolino ou encore Nicolas Maigret : à première vue, peu de points communs entre ces artistes issus du Québec, de France, d'Italie, de Suisse, de Slovénie, des Pays-Bas... Pourtant tous s'inspirent d'un même univers où des êtres, tantôt mécanoïdes, tantôt humanoïdes, occupent une place de choix. Leurs créations forment ensemble une pépinière mécanique... Là où les fantasmes les plus sombres prennent racine... Là où pousse un sentiment de menace inhérent à la pensée robotique.

■ Le mythe de la révolution robotique s'est largement répandu à l'aube du XX^e siècle. La métamorphose industrielle de la société se traduisait alors par une fascination de l'esthétique mécanique et par l'éloge de la vitesse. Les cultes futuristes et modernistes, consacrés à l'idolâtrie de la machine, se diffusent progressivement jusqu'à influencer l'ensemble des disciplines plastiques (Fernand Léger, Jean Tinguely...), architecturales (Le Corbu-

sier...) ou littéraires (Isaac Asimov...). Au cinéma, le robot, révolutionnaire en 1925 dans *La Grève* de S.M Eisenstein ou érotique en 1928 dans *Impatience* de Charles Deukeleire, était encore chargé d'une symbolique positive.

Mais en parallèle, une appréhension des conséquences du progrès technique se développe. La machine se voit attribuer des propriétés humaines et devient de plus en

plus performante. Bientôt le terme "robot", utilisé la première fois en 1921 par l'écrivain tchèque Karel Čapek, se substitue à celui de "machine". Ces robots marchent, voient et sont doués d'un esprit souvent malsain. En 1927 dans *Metropolis*, Fritz Lang imaginait déjà une humanoïde perfide se jouant des humains. Dès lors cette hostilité, qui trouve son origine dans les mythes anciens (Prométhée ou Héphaïstos), ne quittera plus jamais l'inconscient collectif.



Nicolas Maigret,
Drone 2000.

De *Blade Runner* à *Terminator* en passant par 2001, *l'Odyssée de l'espace*, la liste de ces menaçantes machines est longue et cristallise le fantasme de la destruction de l'homme. Certaines œuvres présentées dans le cadre de l'exposition *Prosopopées* à la biennale Némò s'inscrivent donc dans cette lignée et perpétuent cette pensée robotique. Ainsi le collectif Macular, Bill Vorn & Louis-Philippe Demers, Aurélien Bory, Cod.act, Olaf Bender & Martin Bricej Baraga et Nicolas Maigret, s'inspirent de cet héritage et le digèrent pour donner naissance à des entités mécaniques vivantes, mystérieuses et parfois hostiles...

La machine déviante

En d'autres temps monstres de chair (*Frankenstein*) ou d'argile (*Le Golem*), le mythe de la créature révoltée traverse les âges. Avec *Drone 2000*, Nicolas Maigret le prouve en questionnant la complexité du rapport qu'on entretient à ces innovations technologiques. Animés par des algorithmes précaires, plusieurs engins volants dysfonctionnels survolent un public pan-

tois et offrent une performance sonore sous tension. Ces robots déviants ne ressemblent plus à de banals gadgets, mais renvoient à une filiation militaire bien plus anxiogène. L'artiste protéiforme réussit à nous interpeller sur l'avenir du drone en nous faisant vivre une expérience physique de l'autonomie machinisme jusque dans ses éventuels dysfonctions et détournements à venir.

Une expérience de cohabitation et une exploration sonore proposée lors du dévernissage de *Global Proxy* au Pavillon Vendôme dont les sept créations proposées explorent les idéologies véhiculées par les technologies récentes. Parmi elles *War Zone* qui reconstitue les trajectoires de trois missiles, est une manière de confronter les technologies contemporaines comme Google Earth avec leurs origines martiales. Un clin d'oeil ironique à Norbert Wiener, autrefois inventeur de missiles anti-aériens et considérés par ses contemporains comme le père de la cybernétique.

Des êtres quasi-vivants

En fin de compte, cette déviance dont il est question accentue le caractère organique de machines toujours plus évoluées. Ces chimères deviennent alors de véritables êtres autonomes. Leurs comportements sont imprévisibles et fascinent autant qu'ils effraient. Michel & André Décosterd, alias Cod.act, ont fait du mouvement mécanique l'une de leurs spécialités. Dans la lignée de *Cycloid-E*, sorte de pendule articulé maintes fois récompensé, *Nyloid* (*Excellence Award* au Japan Media Arts 2014) est une sculpture sonore sensuelle, mais non moins menaçante. Semblant sortir tout droit de *La Guerre des Mondes*, cette construction dépouillée se présente comme un tripode géant composé de trois grandes tiges de nylon. Chacune d'elles est animée par un dispositif complexe donnant à l'ensemble de la pièce une allure bestiale : l'animal se déploie, tombe puis se redresse. De ses contorsions éprouvantes et de ses émissions sonores se dégage une souffrance hypnotique presque insoutenable. ➤



Bill Vorn & Louis-Philippe Demers, *Inferno*. Une production d'ACREQ-ELEKTRA en coproduction avec Bill Vorn, Processing-Plant, La Maison des Arts de Créteil – Festival EXIT et Arcadi Île-de-France. *Inferno* est produit avec l'aide du Conseil des arts et des lettres du Québec et du Conseil des Arts du Canada.

➤ Les machoires d'acier de la pelle mécanique qu'Arcangelo Sassalino choisi de montrer (*Sans titre*) prennent également un relief encore plus menaçant lorsqu'elles sont ainsi exposées hors-sol, hors chantier... *Parsec* est une autre illustration de machine quasi-vivante. Cette installation cinétique, créée par Joris Strijbos et Daan Johan du collectif Macular propose un spectacle radical. Seize bras mécaniques montés de deux lampes et reliés à un synthétiseur génèrent sons et mouvements pour offrir un ballet suffoquant, laissant place à quelques hallucinations visuelles. Une réalisation parfaite-

ment synchronisée, fruit d'un travail entamé en 2011 avec *Revolve* et qui évoque le comportement d'auto-régulation, système d'organisation et de défense familier aux abeilles ou aux fourmis.

Olaf Bender (aka Byetone, fondateur du mythique label Raster-Noton) & Martin Bricelj Baraga travaillent également sur la synchronisation des mouvements avec leur superbe *Neunundneunzig* (99). Un plafond composé de 99 ballons noirs se gonflent et se dégonflent à différents rythmes, imposant une impression d'étouffement.

Cette performance plastique et sonore d'une quinzaine de minutes est un contre-hommage au tube contestataire des années 80 du groupe allemand Nena, *99 Luftballons*. Ici, l'espace se contracte progressivement et offre une expérience psycho-physique intensive, voire claustrophobe, qui reflète l'aliénation de l'individu dans nos sociétés.

Vers un esclavagisme 2.0?

Aliénation... le mot est enfin lâché. Car toutes ces pièces évoquées procurent un sentiment d'impuissance face à la machine, comme si l'humain se voyait dépossédé de

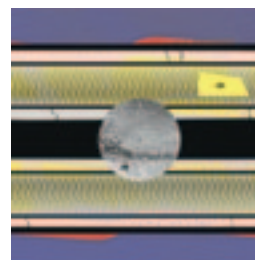


LA BANDE ORIGINALE DU FUTUR

Rassemblez toutes les figures robotiques des films de science-fiction et imaginez alors quelle pourrait être la bande sonore de ce gigantesque mashup vidéo. Lorenzo Senni, musicien auto-proclamé champion de la "trance pointilliste" figure-rait sans doute en pôle position pour le rôle du compositeur électronique exigeant. Il se démarque notamment par la déconstruction et la réorganisation des structures de base de la dance issue de la culture rave. Pour Lorenzo Senni, le principe de répétition est central et le rapproche davantage d'un univers cybernétique. L'album *Quantum Jelly*, sorti en 2012 chez les Éditions Mego, a été acclamé par la critique. Le LP *Superimpositions*, sorti l'an passé aura à cœur de confirmer l'empreinte trance chirurgicale de cet artiste précurseur. Adeptes du séquençage à l'extrême, avec sa performance *Aat*, Lorenzo Senni plonge l'auditeur dans un océan de sonorités elles aussi "hostiles". *Superimpositions* sera à expérimenter live à l'occasion du vernissage de l'exposition *Prosopopées* au CENTQUATRE-PARIS.



Lorenzo Senni,
Quantum Jelly
(Edition Mego).



Lorenzo Senni,
Superimpositions
(Boomkat Editions).

PHOTOS © D.R.

ses moyens. Ne serait-ce pas là un premier pas vers une suprématie des robots? *Inferno*, performance participative co-signée par Bill Vorn & Louis-Philippe Demers, évoque justement cette servitude. Géniaux inventeurs d'un bestiaire mécanique avec *La Cour des Miracles* ou *Hysterical Machines*, les Canadiens se ré-approprient cette fois *l'enfer* de *La Divine Comédie* de Dante pour imposer à quelques cobayes humains équipés d'exosquelettes une soumission aux machines qui les contrôlent. Les mouvements pré-programmés des créatures hommes-machines se répètent encore

et toujours. Le rôle et l'impact de la technologie dans notre environnement sont au centre du questionnement. Un néo-esclavagisme ironique, tant le public s'abandonne volontairement à cette expérience chorégraphique aux allures de rave party.

Et si nous n'étions pas victimes, mais complices des machines? La performance *Sans Objet* d'Aurélien Bory propose, avec humour et subtilité, plusieurs pistes de réflexion. Dans une rencontre tendue, celle de danseurs et d'un robot rescapé d'une usine automobile, l'artiste français ouvre une pers-

pective intéressante. La chorégraphie dictée par le robot est suivie dans les moindres directives par deux danseurs. Pendant que la machine s'humanise, l'homme se technologise, donnant naissance à une créature hybride. Un propos contrasté et plus optimiste quant au devenir de l'homme et des robots. Finalement toutes ces œuvres relèvent un pari ambitieux. Celui de faire sortir le public de sa zone de confort et de l'obliger à faire face à ces nouvelles entités mécaniques. L'hostilité peut aussi être une forme d'art. ■

Adrien Cornelissen

AFFECTUEUSEMENT INUTILE

quand les objets génèrent des sentiments

Théoriquement, un objet n'est pas là pour faire du sentiment. C'est même tout son contraire. Employé sans état d'âme, il doit répondre à une tâche précise. Un objet est un outil, une machine, un mécanisme ou un robot. Le détourner de sa fonction première, c'est avant tout en contourner le sens, lui assigner une autre modalité d'existence (si toutefois ce mot a un sens, justement, pour un artefact).

■ Pratique bien connue dans le domaine artistique, le détournement s'impose dans les œuvres présentées dans l'exposition *Prosopopées*. En terme de filiation, on évoquera bien sûr en premier lieu Marcel Duchamp et ses ready-mades, mais aussi les nouveaux réalistes par exemple. À l'ère du design généralisé, ce questionnement de l'objet et de ses rapports à l'art reste central. Le philosophe des objets François Dagognet, récemment disparu, a aussi

Maxime Damecour,
temps/réel.



PHOTO © D. R.



PHOTO © D.R.

Robyn Moody,
Wave Interference.

porté sa réflexion critique sur ce terrain (cf. *Pour l'art d'aujourd'hui: de l'objet d'art à l'art de l'objet*). Hors du design généralisé comme tentative de transfiguration mercantile du quotidien, le numérique poursuit et renouvelle ces libertés artistiques prises avec l'objet. Plus la technologie se fait envahissante, plus s'affirme le désir de s'en affranchir; même si ce n'est désormais qu'une vaine illusion. L'évasion ne se fait que sur le plan formel. Dans l'imaginaire. Un "au-delà du réel" que l'art parvient à rendre tangible en détournant les objets de leurs assignations habituelles et qui les rend soudainement plus sympathiques... Dans ces fictions artistiques, les objets deviennent ainsi affectueusement inutiles.

Mais l'inutilité c'est aussi — c'est avant tout — ne pas comprendre "à quoi ça sert". C'est être dans l'expectative d'un fonctionnement, d'une logique, d'un objectif. C'est ce que l'on éprouve dans un premier temps en s'approchant de l'installation de Maxime Damecour, *tempsréel*. Lorsque l'on observe de loin cette boîte rectangulaire qui clignote, impossible de deviner ce qui y est mis œuvre... On finit par distinguer des formes qui scintillent dans cet étrange aquarium. Mais notre

vision reste trouble, ou plutôt troublée par un effet de 3D généré par des oscillations lumineuses rapprochées à la manière d'un stroboscope. De près, on remarque comme un filet torsadé aux contours rendus flous par des mouvements saccadés. Il s'agit de matériaux industriels (câblage d'aviation, maillage en plastique) que Maxime Damecour a reliés à un dispositif mécanique et sonore. Une interface qui permet d'animer différentes matières élastiques de sorte à recréer des effets filmiques en temps réel. Artiste multidisciplinaire basé à Montréal, Maxime Damecour appartient, comme Samuel St-Aubin également présent dans le cadre de *Prosopopées*, au collectif et centre artistique Perte de Signal. Un des axes de son travail consiste à détourner des objets ou des matières en les enrichissant de sons, de mouvements, de lumières...

La lumière et des ondulations sont également de mise avec Robyn Moody et son installation, *Wave Interference*. Sur un fond sonore rappelant les films d'horreur de série Z, des oscillations mécaniques dévident un long ruban lumineux donnant l'illusion de se déverser par vagues, comme une cascade. Composée de

88 tubes fluorescents placés sur un mécanisme déroulant aux côtés duquel trône un vieil orgue en bois, cette sculpture cinétique — œuvre contemplative, si ce n'est méditative — provoque deux sortes d'émotions, deux réactions habituellement associées au cauchemar, mais qui sont ici dissociées. D'une part la peur, avec la complainte de l'orgue qui distille une ambiance cinématographique anxieuse. D'autre part le rêve, sous l'influence presque hypnotique de la chorégraphie des tubulaires lumineuses. Artiste-chercheur établi dans son atelier-studio à Calgary au Canada, Robyn Moody conçoit des sculptures et installations qui questionnent souvent avec humour les rapports compliqués entre modernité technologique et anciennes croyances.

Avec Fred Penelle & Yannick Jacquet, c'est une technique ancienne, celle de la gravure, qui est réhabilitée aux côtés des technologies numériques actuelles. Mi-installation, mi-performance, avec leurs *Mécaniques discursives*, ce duo investit pleinement les lieux d'exposition en proposant une fresque évolutive. De fait, c'est à chaque fois une œuvre renouvelée qui s'adapte à la topographie de l'endroit. ➤



➤ Une sorte de bande dessinée murale où des personnages sont reliés par des traits, des volumes, des objets, un bestiaire, une faune et des petits mécanismes très particuliers. Des *Mécaniques discursives* donc... Au travers de cette diversité d'éléments, chacun peut s'approprier et s'imaginer un scénario. L'ensemble compose une histoire sans fin. Fred Penelle (graveur, prix Art' contest 2007) et Yannick Jacquet (alias Legoman, graphiste, membre fondateur du label collectif Antivj) ont une démarche qui s'affirme à rebours des conventions qui ont fini par s'établir dans l'art à l'ère du numérique ; à l'opposé des projections vidéo qui accompagnent désormais pratiquement toutes les performances, mais aussi en privilégiant une gamme chromatique qui contraste avec la lumière froide des Leds habituellement utilisées dans les installations.

Pascal Bauer joue également avec la topographie, mais aussi, et surtout avec le public, en disséminant dans un coin de l'exposition de petits robots sur roues. Pas de structure mécanique humanoïde qui rôde donc, mais une sorte d'assistant personnel rampant figuré par un personnage qui s'agite sur écran. Une proposition qui s'inscrit pleinement dans la continuité du travail de Pascal Bauer puisque les écrans en synchronisation avec le mouvement tiennent une part importante dans ses réalisations (cf. *Petit marcheur*, *Le Cercle...*) tout comme le corps, inspiration et support essentiel à sa création. Les gestes du personnage sont mis en forme par un chorégraphe et incarnés par un danseur (Miguel Moreira et Romeu Runa). La gestuelle du "médiateur cathodique" vient appuyer des sollicitations que l'on qualifiera paradoxalement de "hors-sol" :

le public est interpellé de manière décalée, incongrue ou intempestive... Ces serveurs mécaniques font preuve d'émotions, de maladresses... mais pas d'intelligence ! Des machines d'aucune utilité, qui ne sont pas à la peine, mais "au plaisir" — À *Notre bon plaisir* ; puisque c'est ainsi que Pascal Bauer a intitulé ce projet. Elles sont entre cinq et sept, selon la configuration, et interprètent chacune un scénario différent de manière autonome ou recentrée autour du public qui est pris à parti, et entraînée dans une relation à la fois infantile, dérisoire et jubilatoire. Notamment lorsqu'il arrive que les robots se regroupent comme mus par un instinct grégaire pour mimer prière et danse, se prosterner en signe de dévotion-soumission au demiurge que nous sommes. Quand les objets s'animent de bons sentiments, l'homme est roi... ■

Laurent Diouf



Pascal Bauer,
Notre bon plaisir.

DÉTOURNEMENT DES ESPACES PUBLICS

Installations architecturales et mobiliers urbains augmentés sont devenus les nouveaux dispositifs d'un espace public lui aussi soumis au détournement des usages par les artistes numériques.

■ Les arts numériques ont souvent pris l'habitude d'investir l'espace public avec l'idée d'établir un nouvel échange communicatif entre le dispositif innovant créé par l'artiste, l'environnement architectural et urbain qui lui sert de cadre, et l'usager qui crée le sens du dialogue entre le dispositif et ses différentes fonctions, déambulatoires, interactives ou autre. Ce dispositif peut prendre lui-même des aspects

architecturaux comme le *Flux* de Stefan Perraud présenté en 2012 sur la rosace de la Gare de l'Est, qui affichait des réactions chromatiques liées en temps réel au flux des voyageurs de la gare.

Il peut encore davantage se rapprocher d'un simple mobilier urbain, dont l'apport crée une sorte de mise en perspective de la réalité ambiante comme dans le cas des *Fenêtres augmentées* et du panneau d'affi-

chage A+ de Thierry Fournier, qui projetait une image prise plusieurs heures avant de ce même espace urbain, créant donc un décalage évident, en superposition, avec la réalité du moment. Dans le cadre de *Prosopopées*, ce principe est de nouveau questionné selon un modus operandi de détournement et de transformation d'un environnement public qui échapperait à son usager pour trouver de nouvelles fonctionnalités autonomes et improbables.

Pergola cinétique

Le groupe d'artistes belge LAB[au] est passé maître dans l'art de créer des dispositifs s'insérant particulièrement bien dans la dimension architecturale de l'espace public — on

Étienne Rey,
*Élasticité
dynamique.*

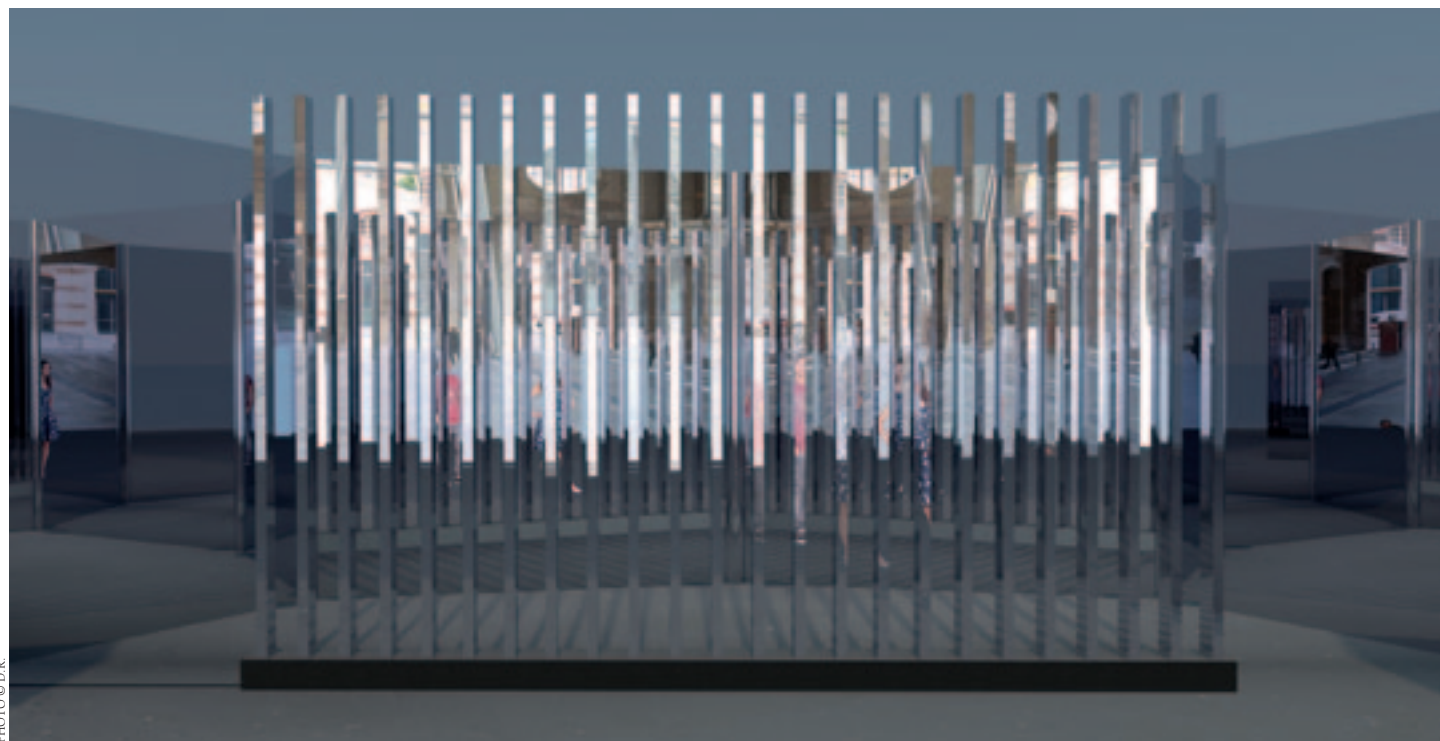


PHOTO © D.R.



PHOTO © QUENTIN CHEVRIER POUR AZM / ARCAD ILE-DE-FRANCE - L'AVANT SEINE / THÉÂTRE DE COLOMBES.

LAB[au],
Pergola.

se souvient bien entendu de leurs pièces d'illumination permanente (ou façade médiatique) de la Tour Dexia à Bruxelles sous le nom de code *Chrono.tower*, ou encore de leurs installations de panneaux rotatifs *Binary Waves* sur les bords du Canal de Saint-Denis. Au CENTQUATRE-PARIS et à l'Avant Seine / Théâtre de Colombes, le collectif d'architectes numériques crée ainsi une nouvelle pièce, *Pergola*, qui évoque un croisement de leur pièce de panneaux modulaires *M0za1c*, installée de façon permanente à La Maison Mécatronique d'Anancy-le-Vieux, et du dispositif *Canopy* du collectif UVA, visible à Toronto. La pièce s'avère d'ailleurs être un prototype pour une prochaine intégration permanente du dispositif dans l'espace public prévue pour 2017 en face du Centre Pompidou de Metz. Concrètement, *Pergola* est une installation constituée d'une structure surélevée supportant une matrice de dalles carrées et rotatives. Une forme d'architecture de lumière cinétique, bâtie comme un "plafond" filtrant la lumière, et invitant les visiteurs à entrer dans l'espace sous un "ciel artificiel" pour contempler les motifs de lumière et de mouvement.

Au-delà de ce dispositif massif, LAB[au] présente aussi une pièce plus ancienne, *Signal To Noise*, qui renvoie plus directement à un principe de détournement puisqu'il s'agit là d'un dispositif conçu à partir de split-flap (des lettres d'anciens afficheurs de gares et aéroports) donnant un côté délicieusement hybride, vintage et analogique à l'œuvre. De fait, avec ses 512 panneaux d'affichage de lettres à rouleaux, récupérés et disposés en cercles concentriques sur quatre niveaux, à hauteur d'œil, *Signal To Noise* invite le spectateur à une technologie pré-numérique empreinte de nostalgie et à un ballet sonique de cliquetis mécaniques aux dispositions voyageuses.

Dilatation de l'espace

Dans cette pièce, l'espace offert au spectateur est restreint, confiné par le caractère circulaire du dispositif. C'est tout l'inverse qui se révèle dans la pièce *Expansion* de l'artiste marseillais Étienne Rey. Il s'agit de la toute nouvelle pièce de la série *Élasticité dynamique* dans laquelle s'inscrivaient déjà des pièces immersives comme *Tropique* et *Space Odyssey*, mais surtout ses plus récentes créations — *Fragmentation*,

Prisme et Variations — qui procèdent d'un principe partagé de démultiplication de l'espace par un système de miroirs et de matériaux transparents ou réfléchissants, et offrent ainsi au spectateur plusieurs nouveaux degrés de lecture de l'environnement ainsi occupé.

Expansion se compose également de miroirs articulés dont la géométrie est travaillée à partir d'un arbre théorique permettant la génération d'un espace démultiplié, d'un empilement quasi infini d'horizons. *Expansion* est une pièce qui dilate l'espace, précise Étienne Rey. Sa dynamique est dans la continuité de *Tropique*, car c'est également un environnement immersif, mais son principe est en quelque sorte retourné. Dans *Tropique*, la dimension immatérielle, celle de la lumière, est en quelque sorte présentée de façon solide. C'est une forme de matérialisation de l'immatériel. Dans *Expansion*, c'est tout l'opposé. Je pars de ces formes stables, de ces grands pans-miroirs coulissants pour créer une dimension immatérielle et virtuelle. Une nouvelle dimension pour un espace public de plus en plus technologiquement complexe, variable et surprenant. ■

Laurent Catala

ARTS NUMÉRIQUES ART CINÉTIQUE

son, lumière, mouvement : une nouvelle perspective

Aussi innovants soient-ils, les arts numériques n'échappent pas au cycle du temps et de l'histoire des arts. Aussi, il est parfois bon de revenir sur des pratiques qui ont ouvert la voie à des disciplines émergentes que nous percevons aujourd'hui comme "nouvelles", de proposer une mise en perspective, d'établir une filiation ; singulièrement entre l'art cinétique et les performances audio-visuelles.

■ Impossible d'ignorer que l'art cinétique connaît aujourd'hui un regain de notoriété. Un engouement logique quand on sait à quel point il participe de recherches et développements esthétiques, visuels, plastiques, formels et scientifiques, préfigurant de nombreux positionnements et questionnements actuels, s'inscrivant dès l'après-guerre dans l'intégration de la synesthésie image, son, lumière et mouvement au sein de l'art moderne. Des préoccupations que l'on retrouve aujourd'hui dans des courants d'expressions aussi diverses que le VJing des années 90-2000, et à la suite dans l'explosion des

performances AV dont de nombreux tenants sont présentés dans le cadre de la Biennale Nêmo.

En poursuivant les travaux et les recherches de leurs illustres prédécesseurs, nombreux sont les plasticiens contemporains qui, à leur tour, créent, interprètent, défrichent et ouvrent de nouveaux horizons dans le domaine de l'interaction entre lumière, mouvement et son, créant ainsi de nouvelles formes en filiation avec le passé, mais aussi avec d'autres disciplines scientifiques et techniques. Les pièces, dispositifs ou installations des artistes Guillaume Marmin, Ei Wada, Martin Bricelj & Olaf Bender,

Nonotak ou Matthew Biederman, rassemblés pour l'exposition *Prosopopées*, invoquent ainsi les indispensables "aller et retour" théoriques et esthétiques entre recherches présentes et passées qui se doivent d'animer, de tout temps, le monde de la création.

Aux origines de l'art cinétique : lumière et mouvement

Lumière en mouvement, nappes et brouillards lumineux, trompe-l'œil et création de nouvelles dimensions, univers scintillant, ligne de "fuites" et "vagues" lumineuses, la lumière en mouvement est au centre de nombreuses œuvres pré-



PHOTO © D.R.

Guillaume Marmin & Frédéric Marolleau,
Hara.

sentées cette année à la Biennale Ném. Lumière joueuse, mutante, s'adaptant aux surfaces et aux espaces investis, dans des œuvres, installations et dispositifs perturbant la perception, évoquant la grande tradition de l'art cinétique dont les prémices apparaissent en 1910 dans les théories du Futurisme italien. La terminologie "cinétique" elle, apparaît bien plus tard, puisque c'est en 1960 que le mot est utilisé pour la première fois, à l'occasion d'une exposition donnée au Museum für Gestaltung (Zürich).

Mais qu'est-ce que la peinture, sinon une étude sans cesse renouvelée sur les variations de la lumière comme en témoigne, par exemple, *Les Meules* de Monet qui, dans cette série de peintures célèbres, définit à lui seul toute l'esthétique impressionniste, école de la lumière en mouvement. Duchamp, dès 1920, transpose et "popularise" cette démarche avec des œuvres comme sa *Rotative, plaques verre*. En 1930, le photographe et théoricien hongrois László Moholy-Nagy présente *Lights Space Modulator*, une pièce en métal, celluloïd et bois équipée d'un moteur électrique qui préfigure des œuvres contem-

poraines, à la fois sculpture et œuvre audiovisuelle. Mobile qui introduit le mouvement dans la sculpture, *Lights Space Modulator* utilise la lumière et produit des reflets projetés dans l'espace grâce à différents plans de transparence.

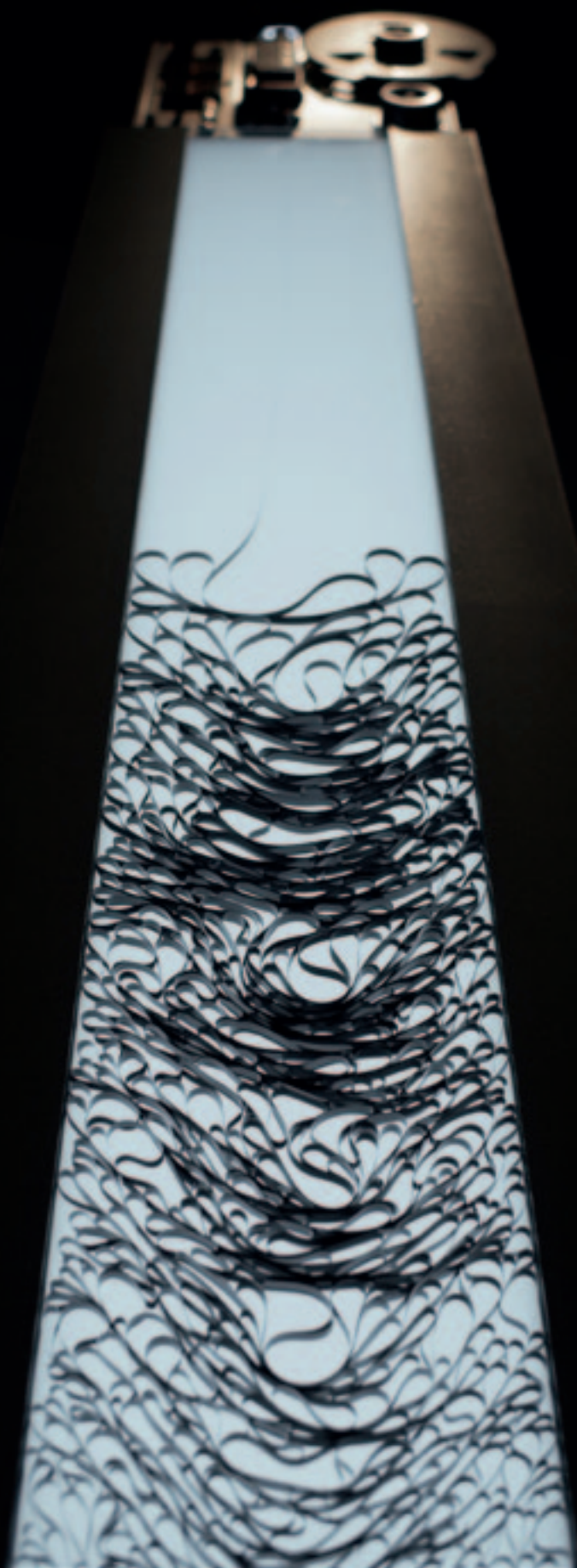
L'art cinétique: le développement moderniste

À Paris, l'exposition *Le Mouvement*, présentée en 1955 à la galerie Denise René, réunit les grands noms de l'art cinétique. On y retrouve entre autres Tinguely et Vasarely, deux figures importantes du mouvement dont l'héritage est toujours présent aujourd'hui. C'est d'ailleurs à Vasarely que l'on doit le succès retentissant de l'art cinétique dans les années 60. La manifestation s'inscrit dans le grand courant radical et positiviste moderniste de l'après-guerre. En rupture avec l'idée de geste en peinture et l'abstraction lyrique qui domine la scène artistique de l'époque, de nombreuses autres manifestations consacreront l'art cinétique. Parmi celles-ci, *The Responsive Eye* au MoMA de New York, en 1965, jouera un rôle crucial dans la reconnaissance de ces recherches visuelles.

Paradoxalement, alors que la forme, le mouvement et la couleur prédominent dans l'univers esthétique des années 70 (particulièrement dans la sculpture et le design), le mouvement entre en déréliction dès 1972 (même si des artistes majeurs comme Carlos Cruz Diez ou Yaacov Agam se sont imposés comme les tenants modernes de préoccupations plastiques de l'art cinétique). Depuis près d'une dizaine d'années, on peut dire sans hésiter que le bond technologique et le renouveau de l'art en mouvement, immersif et interactif, ont insufflé un regain d'intérêt pour ces expériences. À ce titre, il ne faut pas ignorer que, tout comme aujourd'hui, nombre d'artistes numériques ont une dette envers l'art cinétique, les travaux de ces pionniers s'inscrivaient déjà dans le prolongement de pratiques antérieures. Héritiers du futurisme, ils poursuivaient une démarche de renouvellement de l'abstraction, initiée par des précurseurs comme Duchamp et Moholy-Nagy donc, mais aussi Mondrian, Malevitch, Rothko ou même Klein. Des artistes dont on retrouve aujourd'hui les préoccupations dans certaines pièces présentées à la Biennale.



Ei Wada,
Falling Records.



➤ Les héritiers numériques : le son en supplément

Il est impossible actuellement de ne pas voir, dans le rapprochement continu entre art cinétique et art numérique, une volonté logique d'évolution d'un art à nouveau attiré par le vortex incontournable de notre époque : le mouvement. De même que l'art académique se targuait de reproduire la vie, "l'art contemporain numérique" utilise la palette quasi-infinie des nouvelles technologies (LED, tubes fluorescents, robotique, lasers) et des nouveaux médias (vidéo, scénographies immersives, architecture) appliqués au mouvement, auxquels viennent s'ajouter la lumière et le son, pour insuffler un supplément de vie à des structures qu'il est impossible, désormais, d'envisager figées. Dans le domaine des arts numériques, la création de pièces en mouvement est un *même**. Avec une option supplémentaire : aujourd'hui, la plupart des créateurs contemporains viennent ajouter le son à la synesthésie proposée dans leurs pièces, installations et dispositifs. Celles-ci étant parfois même présentées dans une dimension live et performative.

Toutes acquièrent de nouvelles dimensions perceptives grâce à l'imbrication du mouvement, de la lumière et du son. Ainsi, les œuvres présentées par Guillaume Marmin : *Hara* et *Timée*. Deux installations

AV immersives complémentaires aux racines métaphysiques et philosophiques, utilisant l'épure, la *physicalité du son* et la lumière dans une optique renouvelée de l'art cinétique et de l'Op Art et dont les ressorts tiennent autant de la transe que de l'astrophysique. *Falling Records* d'Ei Wada est une installation AV comprenant quatre piliers transparents sur lesquels sont posés d'antiques magnétophones Revox déroulant leurs bandes magnétiques, objets à la fois étranges et cultes pour la génération *digital native*, symboles d'une réflexion sur le temps qui passe et l'inévitable entropie de la technologie. *Horizon* de Nonotak, à la fois sculpture et objet performatif, est composée de 64 tubes Led, quatre speakers et 64 micros ; dont l'ensemble joue sur l'effet de profondeur et "d'horizon" facitice créé par le ballet lumineux des Leds.

L'investissement physique de l'artiste et du public

Parabole du visible et de l'invisible, la lumière en mouvement rend en effet le monde tangible, et la technologie ici, donne une forme à l'intangible. Des positions auxquelles vient s'ajouter la volonté de perturber la perception, l'orientation spatiale. D'inventer de nouveaux dispositifs en jouant sur l'immersion dans un environnement et des phénomènes optiques

induisant la perturbation. Une volonté particulièrement évidente avec *Neunundneunzig* (99) d'Olaf Bender & Martin Bricelj Baraga (Raster Noton), sculpture cinétique sonore composée d'une matrice de 99 ballons gonflés qui entourent les visiteurs en proposant une expérience immersive physique, intense et déstabilisante. Une proposition qui présuppose un investissement du public dans l'espace physique mis en place par l'artiste.

Autant de formes d'expression qui, toutes, partagent un même héritage et une volonté commune de questionnement enclin à susciter la perte de repères dans l'espace, un trouble visuel et sensoriel, qu'il s'agisse d'installations ou de séquences live (*Physical* des Québécois Matthew Biederman & 4X). Pour certains, il s'agit de créer des environnements. Dans un rapport fusionnel, ces installations immersives intègrent alors l'observateur dans l'œuvre. L'idée de dématérialisation y est présente, au profit d'un espace, d'une lumière, d'une atmosphère, d'une durée. ■

Maxence Grugier

*élément culturel, expression, terme, idée, reprise, acceptée et reconnue de tous (particulièrement depuis l'avènement d'Internet), répliqué et transmis par l'imitation du comportement d'un individu par d'autres individus.

Matthew
Biederman & 4X,
Physical.



PHOTO © D.R.

CES MACHINES QUI ONT LA SCIENCE INFUSE

Entre les lectures au laser des météorites et des étoiles par Félicie d'Estienne d'Orves et ses complices ou les nouveaux lives audiovisuels d'Herman Kolgen utilisant des informations géo-sismiques en temps réel pour composer des partitions sonores et graphiques, le spectre des rapports de plus en plus étroits entre arts et sciences s'épaissit encore sous le prisme déformant de l'exposition *Prosopopées*.

Félicie d'Estienne d'Orves,
Octaédrite.



PHOTOS © D.R.

Michel de Broin,
Keep on Smoking.





PHOTO © D.R.

Herman Kolgen,
Seismik.

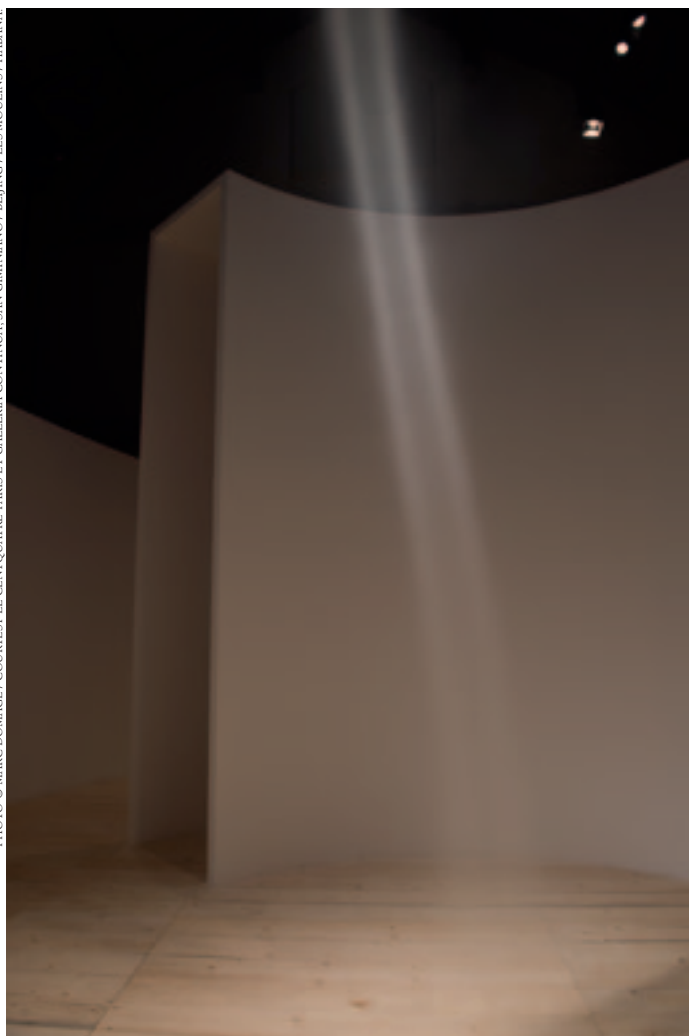
■ Depuis quelques années, dans le sillage d'artistes pionniers comme Eduardo Kac ou Bill Vorn, les rapports entre arts numériques et science sont de plus en plus étroits, portés par des logiques concomitantes d'innovation et des dispositifs technologiques s'ouvrant à de nouvelles pratiques liées à l'interaction ou à la participation du public, mais également à l'association nécessaire de chercheurs aptes à concevoir ces fameux dispositifs. Et les plateformes de créations hybrides ont le vent en poupe, qu'il s'agisse de structures porteuses de projets comme notamment en France l'atelier Arts Sciences de Grenoble, ou de laboratoires d'écoles développant des programmes de recherche et de création associant artistes et jeunes étudiants-chercheurs comme l'Ensadlab de Paris par exemple, auquel est associé l'artiste Samuel Bianchini.

Il y a un an lors de la fête des Lumières 2014 à Lyon, Samuel Bianchini avait présenté le projet *Surexposition* qui rele-

vait directement du travail mené dans ce laboratoire. Concrètement, il s'agissait d'une composition lumineuse — en l'occurrence un immense faisceau blanc — s'élevant dans le ciel depuis un monolithe noir placé au sommet de la colline de la Croix-Rousse et qui envoyait dans le ciel des signaux en morse, traduction en temps réel de messages envoyés via le réseau mobile par une communauté d'utilisateurs éphémères utilisant l'application téléchargeable dédiée. Il est intéressant de voir que ce rapport scientifique au ciel, notre vecteur environnemental le plus partagé, puisque commun à toute l'humanité, trouve de multiples autres échos au carrefour du rapport entre art et science. Des échos qui transparaissent également dans la programmation de *Prosopopées*, où ils sont mis au service du détournement de l'outil scientifique pour en faire le support d'un nouvel "objet" — ou de nouveaux dispositifs — artistique(s).

La musique du ciel

Ainsi, pour sa part, l'artiste plasticienne de la lumière Félicie d'Estienne d'Orves s'applique non pas à projeter dans le ciel, mais à lire le ciel et les corps célestes à partir d'un outil laser spécialement développé pour l'occasion. Spécialiste de la question avec des expériences optiques troublantes à partir de flux de lumière, gazeux et sonores (cf. sa série *Cosmos* ou des pièces comme *Supernova*), pour ses deux projets associés à la Biennale NémO (*EXO* et *Octaédrite*), Félicie d'Estienne d'Orves a poussé plus loin encore sa démarche scientifique en s'associant avec un chercheur spécialisé en phénomènes astrophysiques. En 2010, j'ai commencé à travailler avec Fabio Acero — un astrophysicien au laboratoire AIM [Astrophysique, Instrumentation, Modélisation] du CEA, explique-t-elle. Il m'a fait découvrir l'astrophysique de haute énergie comme les supernovas, des événements dont on capte la lumière en rayons gamma. Observer le ciel, c'est aussi capter des lon-



Anish Kapoor, **Ascension** (2003-2015). Exposition Follia Continua ! Les 25 ans de Galleria Continua au CENTQUATRE-PARIS.



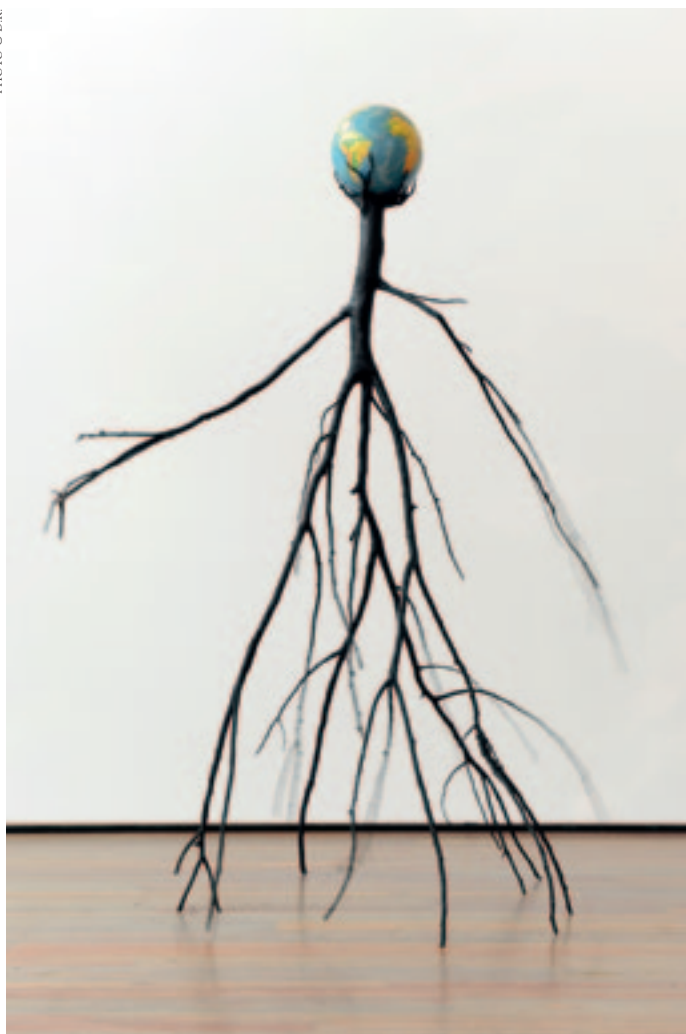
Félicie d'Estienne d'Orves & Julie Rousse, **EXO**.

guez d'onde et des spectres électromagnétiques, on rejoint la lumière. Les événements astrophysiques sont des références extrêmes qui confrontent notre échelle à d'autres espaces-temps aux limites de la perception humaine. En "jouant" avec la surface cristalline et métallique d'une météorite comme les sillons d'un disque, elle nous invite aussi à écouter le ciel. Cette installation *Octaédrite* (*Micro-groove 1*) sera aussi proposée dans sa version live audiovisuelle — réalisée en compagnie de Lara Morciano et rebaptisée simplement *Octaédrite* — fin janvier au Conservatoire national supérieur de musique et de danse de Paris. La coupe de météorite ferreuse est mise à l'échelle de la scène par une projection vidéo, décrit Félicie d'Estienne d'Orves. Une ou plusieurs têtes de lecture matérialisées par des faisceaux de lumière, animées et programmées, se déplacent dans les sillons du motif géométrique en interaction avec la composition de Lara Morciano. La météorite est également présente sur scène sur un socle et il y a un lien entre les deux échelles.

Avec *EXO*, performance créée pour Nuit Blanche 2015 où elle est associée cette fois à la musicienne Julie Rousse, Félicie d'Estienne d'Orves propose autant un exercice d'écoute que de vision en pointant ses faisceaux sur les objets qui tournent au-dessus de nos têtes. *EXO* est la suite d'un projet de laser, *Geometry*, que j'ai réalisé à Londres en 2012 pour le Centre d'art *Watermans*, souligne Félicie. J'ai par la suite commencé à réfléchir à un pointage d'objets célestes dans un projet de land art pour le désert d'Atacama au Chili. Julie Rousse travaillait à cette époque sur un projet sonore équivalent de field recording à Atacama, des enregistrements de sons de la terre avec des bobines électromagnétiques et l'interprétation de données astros. Nous avons commencé notre collaboration en vue de réaliser ce projet de land art ensemble. *EXO* est la version installée de ce projet. J'ai intégré mes réflexions sur le projet *Octaédrite* et c'est comme cela qu'est née l'idée d'utiliser les lasers comme des têtes de lecture avec le ciel comme partition.

Exercice de sismologie appliquée

Si Félicie d'Estienne d'Orves adapte son approche scientifique au ciel, l'artiste audiovisuel québécois Herman Kolgen s'intéresse davantage à ce qui se passe sous la terre. Présentée lors de la soirée d'ouverture de la Biennale, sa performance *Seismik* fait partie (avec son autre création récente, *Aftershock*) d'une nouvelle forme de présentation de ses environnements audiovisuels confrontant toujours l'individu à un environnement complexe. En effet, à l'inverse de ses précédents travaux comme *Dust* ou *Inject*, l'échelle est ici diamétralement plus grande, plus physique, plus dense, puisqu'il s'agit de celle des masses tectoniques, des dislocations de matières sismiques des ondes magnétiques et autres grondements telluriques. *Seismik* et *Aftershock* répondent encore à mon obsession du territoire, à son influence, son magnétisme sur l'homme, explique Herman Kolgen. Mais cette obsession passe ici par les tensions sismiques portant sur nos écosystèmes phy-



Krištof Kintera,
Nervous Trees.

siques et psychologiques. Une matière immense, mais vibrante, qui nous concerne tous. Pour mener à bien ces projets, Herman Kolgen est parti du principe que l'homme n'est pas en situation de contrôle face à son territoire et que c'est encore moins le cas aujourd'hui, où les éléments se déchaînent à travers de nombreux drames écologiques : tsunamis, tremblements de terre, ouragans, etc. J'ai voulu me mettre dans cette même position, celle d'être à la merci des éléments, d'être tributaire des tensions terrestres, des frictions et des lectures sismiques, poursuit Herman Kolgen. J'ai donc créé une application en live qui se connecte sur les sismographes et intervient abruptement sur mes datas. Je suis de plus en plus intéressé en tant qu'artiste par cet abandon de certaines décisions artistiques au territoire lui-même. Mon projet Eotone avec David Letellier est d'ailleurs issu de cette même réflexion. Pour Seismik, le logiciel qui enregistre en temps réel l'activité sismique et les champs magnétiques permet donc de générer de

façon autonome les sons et les modulations visuelles sur lesquelles Herman Kolgen peut ou non intervenir. De cet abandon direct d'une partie du contrôle de sa création procède un certain bouleversement esthétique, visuel notamment, même si les tonalités rythmiques et soniques brutes restent de mise. Pour la première fois dans Seismik, le travail d'Herman Kolgen cède ainsi à des approches curieusement plus distantes, avec ces images radiographiques qui gravitent, ces oscillations et ces paysages filaires qui se superposent dans un sentiment beaucoup plus abstrait qu'à l'accoutumée.

Messages écologiques

Il est intéressant de constater que plusieurs autres pièces montrées dans l'exposition Prosopopées procèdent elles aussi d'une réflexion écologique et environnementale, même si, ici, on est loin (et heureusement) des effets de manches ostentatoires des grands raouts et autres débats annoncés

dans l'agenda international sur la question du changement climatique. Loin des conventions aussi avec le télescopage du mécanique et de l'organique organisé par Edwige Armand : corps reconstitué d'animaux (*Endophonie mécanisée*) et cascade mécanisée de dents (!) comme métaphore de la condition humaine (*À chacun son tour*, conçu avec Franck Jubin, Pol Perez et Julien Rabin)... La machine aurait-elle donc aussi son mot à dire dans cette nécessaire prise de conscience de l'homme, de sa finitude, face à la mutation de son écosystème ?

C'est ce que peuvent laisser penser des pièces comme *My Answer To Ecology #2* de Charbel-joseph H. Boutros et son opposition électrique entre un frigo et un radiateur, les sculptures électromécaniques de Krištof Kintera, avec ces globes terrestres portés par des arbres-squelettes dans un funeste ballet (*Nervous Trees*)... C'est avant tout une réponse poétique et symbolique que l'art est d'abord en mesure de livrer, comme l'exprime aussi très bien sur un autre registre Michel de Broin et son vélo qui transforme en fumée l'énergie cinétique produite par le cycliste (*Keep on Smoking*). À travers une autre machinerie simple, un siphon tourbillonnant dans lequel s'engouffre une eau noire dans un grondement infernal d'infrabasses, Anish Kapoor symbolise notre monde en train de basculer dans un vortex définitif et irrécupérable qui se livre au regard (*Ascension*). L'hybridation art / science offre une œuvre qui devient un avertissement scientifique et écologique. ■

Laurent Catala

NÉMO¹⁵

BIENNALE INTERNATIONALE DES ARTS NUMÉRIQUES

PARIS ÎLE-DE-FRANCE

4 MOIS D'ÉVÉNEMENTS /
50 PARTENAIRES /
PLUS DE 100 ARTISTES /
PLUS DE 60 LIEUX À PARIS ET EN ÎLE-DE-FRANCE /
PLUS DE 60 SOIRÉES ET RENDEZ-VOUS /

NÉMO, BIENNALE INTERNATIONALE DES ARTS NUMÉRIQUES - PARIS / ÎLE-DE-FRANCE

propose art contemporain numérique, expériences immersives, performances et concerts audiovisuels, spectacles transdisciplinaires, rencontres et actions culturelles. Sa programmation intègre des projets soutenus dans le cadre du Parcours d'accompagnement d'Arcadi Île-de-France. L'événement permet également, outre sa programmation spécifique, de labelliser un certain nombre d'événements isolés et promouvoir une dynamique événementielle régionale forte pour ces disciplines émergentes et les initiatives d'acteurs locaux.

www.biennalenemo.fr

ARCADI ÎLE-DE-FRANCE

accompagne dans la durée les équipes artistiques (arts numériques, chanson, danse, opéra et théâtre) dans le développement de leurs projets et de leur structure, en mobilisant différents moyens d'intervention (apports en production, diffusion, reprise, aide au développement professionnel, mise en visibilité des équipes et de leurs projets et mise à disposition d'espaces de travail) au regard de leurs besoins. L'établissement encourage la recherche artistique, les démarches innovantes, la mutualisation, les évolutions et les nouvelles pratiques propres au secteur artistique et culturel, et contribue à la réflexion sur les problématiques qui le traversent. Dans le cadre de sa mission d'observation culturelle, il initie, coordonne et réalise des études. Il soutient la conception et la mise en œuvre de projets de sensibilisation, de médiation et d'action artistique et culturelle à destination des publics franciliens, à travers la mission Médiateur culturel dans les lycées et les universités d'Île-de-France et le dispositif Passeurs d'images. Enfin, Arcadi organise Nêmo, Biennale internationale des arts numériques - Paris / Île-de-France.

www.arcadi.fr

Arcadi Île-de-France est subventionné par la Région Île-de-France et la Drac Île-de-France - ministère de la Culture et de la Communication.

L'exposition Prosopopées - quand les objets prennent vie est une coproduction d'Arcadi Île-de-France et du CENTQUATRE-PARIS.

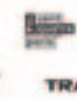
Nêmo, Biennale internationale des arts numériques de Paris/Île-de-France est une production d'Arcadi Île-de-France.

Avec le soutien de la Délégation générale du Québec à Paris, de Pro Helvetia (Fondation suisse pour la culture dans le cadre du soutien pour les manifestations à l'étranger), et d'Orange.


En partenariat avec Art2M, MCD Musiques & Cultures Digitales, ProArti et Marcel Cab.

Herman Kolgen, Bill Vom et Louis-Philippe Demers, Samuel St-Aubin, Michel de Broin, Maxime Darnecour, Alain Thibault (QO) et Matthew Biederman sont des artistes québécois. Leurs œuvres sont présentées dans le cadre de Québec Digital Paris / Île-de-France en partenariat avec la Biennale internationale d'art numérique de Montréal et le festival Elektra. Avec le soutien du ministère des Affaires étrangères et du Développement international, du service de coopération et d'action culturelle du Consulat général de France à Québec, dans le cadre du Fonds franco-québécois de coopération décentralisée (FFQCD) - Biennium 2015-2016, avec le soutien de la Délégation générale du Québec à Paris, du ministère de la Culture et des Communications du Québec et du ministère des Relations internationales de la Francophonie du gouvernement du Québec.

Lorenzo Senni, Nonotak, Fred Penette et Yannick Jacquet (Antivj), Félicie d'Estienne d'Orves, Olivier Ratsi (Antivj), Martin Bricej Banaga et Joris Strybos (Macutan) sont des artistes SHAPE (Sound, Heterogeneous Art and Performance in Europe), plateforme pour musiques innovantes et arts audiovisuels en Europe, avec le soutien du programme Europe Créative de l'Union européenne.



ARCADI ÎLE-DE-FRANCE / Prosopopées / ÎLE-DE-FRANCE / CENTQUATRE-PARIS / Pro Helvetia / ÎLE-DE-FRANCE / Québec / Elektra / Pro Helvetia / PARIS RÉGION / Fonds franco-québécois de coopération décentralisée / Orange / Art2M / digitalart / mcd / TRAX / Arcan / nova



Adagp

société des auteurs
dans les arts graphiques
et plastiques

**Les artistes
inventent le monde**

l' **AdAgp**

défend leurs droits

Artistes, Ayants droit,
Adhérez et vous recevrez

les droits d'auteur qui vous sont dus

Pour en savoir plus :

 www.adagp.fr

11, rue Berryer
75008 Paris, France
Tél.: +33 (0)1 43 59 09 79
Email: adagp@adagp.fr

who's

MCD - Magazine des Cultures Digitales
Publication trimestrielle

DIRECTRICE DE LA RÉDACTION

Anne-Cécile Worms
< nc@digitalmcd.com >

RÉDACTEUR EN CHEF

Laurent Diouf < laurent@digitalmcd.com >

RÉDACTEURS

Adrien Cornelissen
< adrien.cornelissen@gmail.com >
Dominique Moulon
< dominique.moulon@gmail.com >
Laurent Catala < lcatala@hotmail.fr >
Laurent Diouf < laurent@digitalmcd.com >
Maxence Grugier
< maxence.grugier01@gmail.com >

DIRECTION ARTISTIQUE

Yann Lobry < contact@rendez-vu.fr >

VISUELS COUVERTURE

Jacob Tonski, *Balance From Within*.
© Photo D.R.

PROSOPOPÉES :

quand les objets prennent vie
Exposition internationale
d'art contemporain numérique.
Co-direction artistique :
Gilles Alvarez & José-Manuel Gonçalves
Du 5 décembre 2015 au 31 janvier 2016,
Le CENTQUATRE-PARIS.
Dans le cadre de Nêmo,
Biennale internationale des arts
numériques - Paris / Île-de-France
produite par Arcadi Île-de-France.
< http://www.biennalenemo.fr >

COORDINATION / Arcadi Île-de-France
Eddie Ait / Président du Conseil
d'administration de l'EPCC

Arcadi Île-de-France
Frédéric Hocquard / Directeur d'Arcadi
Île-de-France
< frederic.hocquard@arcadi.fr >
Gilles Alvarez / Directeur de Nêmo,
Biennale internationale des arts
numériques - Paris / Île-de-France
< gilles.alvarez@arcadi.fr >
Julien Taib et Sandra Caffin / Production
< artsnumeriques@arcadi.fr >
Gersende Girault, Hélène Thomas
et Charlotte Samson / Communication
< communication@arcadi.fr >
Isabelle Louis Communications / Presse
< isabelle@isabellelouis.com >
< http://www.arcadi.fr >

COORDINATION /
CENTQUATRE-PARIS
Christophe Girard, Président
du CENTQUATRE-PARIS
José-Manuel Gonçalves / Directeur
< jm.goncalves@104.fr >
Valérie Senghor / Directrice déléguée
au développement et à l'innovation
< v.senghor@104.fr >
Naïa Sore / Directrice de la communication
< n.sore@104.fr >
Le CENTQUATRE-PARIS,
104 rue d'Aubervilliers 75019 Paris
+33(0)1 01 53 35 50 01
< contact@104.fr >
< http://www.104.fr >

MCD est une publication de l'association
Musiques & Cultures Digitales
présidée par Hadda Fzizir.

DIRECTEUR

Guillaume Renoud-Grappin
< guillaume@digitalmcd.com >

CHARGÉE DE PRODUCTION

Camille Bari < camille@digitalmcd.com >

PUBLICITÉ, PARTENARIAT, WEB

Muriel Knezek < muriel@digitalmcd.com >

ABONNEMENT

+33 (0)1 83 89 13 73
< abonnement@digitalmcd.com >

ADRESSE

Musiques & Cultures Digitales,
8 rue du Général Renault, 75011 Paris.

IMPRIMERIE :

Escourbiac l'imprimeur,
258 rue Marcadet, 75018 Paris.
Tél. 01 44 85 04 21
Certifié Imprim' Vert.
< http://escourbiac.com >

DISTRIBUTION :

MLP

COMMANDE EN LIGNE :

< http://www.digitalmcd.com >

Ce numéro hors-série #12 de MCD, vendu
au prix de 9 euros, sera proposé au prix
de 6 euros pour les visiteurs de l'exposition
Prosopopées : quand les objets prennent vie
au CENTQUATRE-PARIS,
du 5 décembre 2015 au 31 janvier 2016.

Tous droits réservés
ISSN 1638-3400
Dépôt légal à parution : novembre 2015.



MCD est membre
du Réseau Arts Numérique (RAN)
< http://www.ran-dan.net >



mcd[®]
magazine des cultures digitales



MCD, MAGAZINE DES CULTURES DIGITALES

en vente en kiosques et librairies
en consultation en médiathèques

anciens numéros
et abonnement en ligne

www.digitalmcd.com

abonnement@digitalmcd.com

+33 (0)1 83 89 13 73

Site < www.digitalmcd.com > • E-mail < info@digitalmcd.com >
Infos < www.facebook.com/digitalmcd > • Vidéo < <http://vimeo.com/digitalmcd/videos> >
Réseau < https://twitter.com/mcd_mag >

ELEKTRA

QUÉBEC DIGITAL PARIS ÎLE-DE-FRANCE

1^{er} OCTOBRE 2015 – 31 JANVIER 2016

OCTOBER 1, 2015 – JANUARY 31, 2016

Dans le cadre de / As part of Nêmo
Biennale internationale des arts numériques
Paris / Île-de-France

1^{er} octobre / October 1, 2015

Le Trianon

Herman Kolgen - Seismik

10 octobre / October 10, 2015

Philharmonie de Paris

Herman Kolgen & Philip Glass - LINK.C

12 novembre / November 12, 2015

l'Avant Seine / Théâtre de Colombes

Matthew Biederman

& Pierce Warnecke - Perspection²

13 novembre / November 13, 2015

Petit Bain

Myriam Bleau - Soft Revolvers

5 décembre / December 5, 2015

Le CENTQUATRE-PARIS

4X (Alain Thibault)

& Matthew Biederman - Physical

5 décembre - 31 janvier /

December 5, 2015 - January 31, 2016

Le CENTQUATRE-PARIS

Louis-Philippe Demers & Bill Vorn - Inferno

Samuel St-Aubin - Tablespoons

Michel de Broin - Bleed, Keep on Smoking

Maxime Damecour - Temporeal: Temps/réel

20 janvier / January 20, 2016

La Dynamo de Banlieues Bleues

Martin Messier - Projectors

28 janvier / January 28, 2016

Église Saint-Merry

Thisquietarmy - Spero Lucem

ELEKTRA



Québec

mcd[®]

digital|arti

elektramontreal.ca

**104 cent
quatre
paris**
direction José-Manuel Gonçalves

musique

festivals

cirque

danse

théâtre

jeunesse

expositions

innovation

01 53 35 50 00
www.104.fr

2015/16

MAIRIE DE PARIS



Le Monde

Le Monde

ANJOU PARIS



arte

PARISart

RATP

Kristin Krenn, My Light & Your Life 2015-2016 (exposition permanente, quai des Halles, Paris, 2015-2016).
Dans le cadre de l'opération culturelle "Paris 104", la Mairie de Paris organise par Anjou.
Conception graphique : Change la good / photographes : Laurent Goussier