

update_1

l'origine

UPDATE est une exposition internationale d'art contemporain qui prend l'interactivité et le numérique comme point de départ d'une réflexion sur les arts et le monde. Seront abordées sous le concept global **UPDATE**, les problématiques relatives à la logique de l'instrument numérique et aux formes nouvelles de relation mises en jeu par le dispositif interactif.

Pour répondre à ces questions et tenter d'en tracer aussi les contours historiques, **UPDATE** présentera donc parmi une majorité d'œuvres interactives des œuvres dont la fabrication et/ou les modalités d'exposition ne requièrent pas l'ordinateur mais qui toutes, à des degrés divers, éclairent les pratiques interactives actuelles.

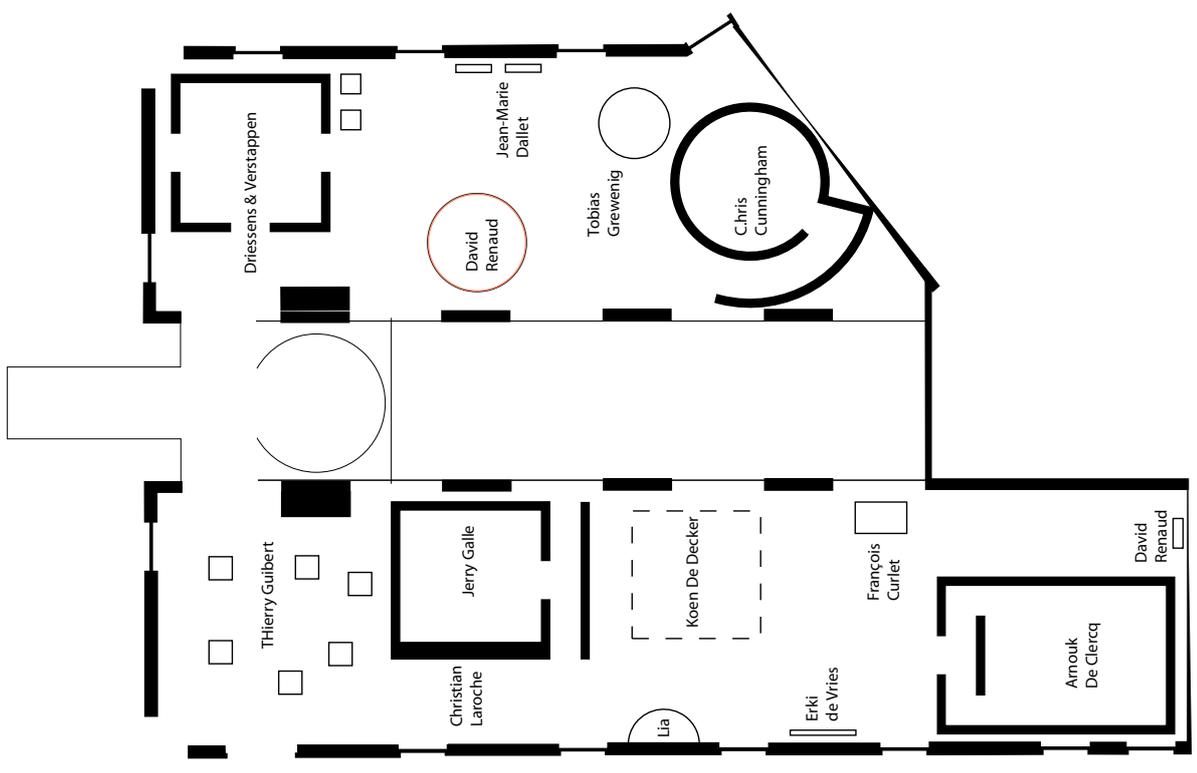
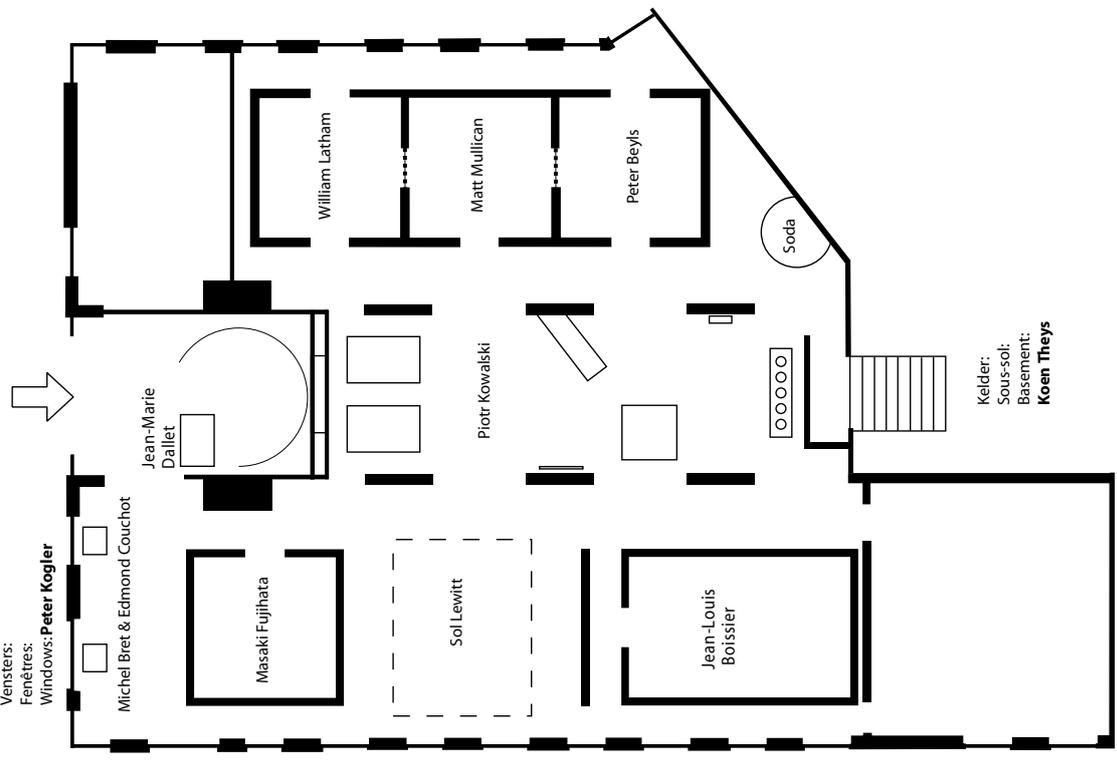
Une thématique globale centrée sur la notion d'**origine**, nous a permis de réunir trente-neuf œuvres repérées dans le monde entier. À travers elles, l'exposition rayonne autour de trois axes qui mettent en avant un des aspects de la notion d'**origine** :

- Le premier aborde les thèmes de la naissance de notre galaxie et son corollaire, la création du soleil, de la terre et des étoiles, ainsi que le début et le développement de la vie sur terre.
- Le deuxième axe évoque l'idée d'une évolution et d'un développement dans le temps des idées et des techniques
- Le troisième axe développe les concepts d'interactivité et de figures de l'interactivité qui composent les deux points d'entrée d'une réflexion nouvelle sur les arts numériques.

Dans l'exposition, un hommage particulier sera réservé à l'œuvre de Piotr Kowalski dont le travail insista sur l'aspect « romantico-poétique » des sciences. L'œuvre de Kowalski raconte la science comme une chose proche et les objets qu'il a créés sont des machines, autrement dit des relais, des lieux d'interactions entre l'homme et l'univers. Sous forme d'« art », ils traduisent et exposent des récits qui viennent d'ailleurs, de la science, d'un ailleurs tenu au loin et qu'ils rapprochent. Et tout se passe comme si, pour Kowalski, n'existait que des alphabets, l'opération d'« art » consistant à faire passer des éléments d'un alphabet dans un autre.

Jean-Marie Dallet,
directeur artistique de **UPDATE**.

Vensters:
Fenêtres:
Windows: **Peter Kogler**



Peter Beyls

Né à Kortrijk, Belgique, en 1950.
Vit et travaille à Gand, Belgique.

Fingertips

2004; dimensions variables;
installation interactive.

Technique de réalisation Programme interactif écrit avec le logiciel Processing/Java, caméra, système son, ordinateur Macintosh G5.

Mode opératoire Placer le corps devant l'écran et bouger.

Ici, l'interactivité est un processus dynamique complexe où l'homme et la machine sont impliqués dans un dialogue abstrait. Par exemple, d'un côté, un programme émet des images et des sons d'après un algorithme génératif défini alors que d'un autre côté, l'homme avec son corps articule un espace physique.

L'appréciation de cette dynamique duelle nous amène à penser que l'interactivité ne s'exprime pas en termes de contrôle, mais, au contraire, en termes d'influences réciproques.

L'image saisie par la caméra est une carte sur laquelle, en temps réel, s'affiche des droites, des courbes, des cercles, des micro-territoires, autant d'informations abstraites qui sont des ouvertures, des potentialités de connexions avec le réel.

Jean-Louis Boissier

Né à Loriol, France, en 1945.
Vit et travaille à Paris, France.

Les perspectiveurs

2004-2005; 110 x 330 x 80 cm ;
installation-performance vidéo interactive, son stéréophonique.

Technique de réalisation Prises de vue vidéo. Traitement des images avec Adobe Photoshop. Programme informatique écrit en langage LINGO avec le logiciel Director.

Mode opératoire Tourner le bouton de contrôle situé au pied du moniteur sur la gauche de l'installation.

En tournant le bouton de contrôle, on fait défiler

un film interactif projeté sur le mur de la salle. Cette consultation a parallèlement pour effet de piloter les mouvements de panoramique et de zoom de la caméra, ce que voit cette caméra s'affichant en direct sur le moniteur vidéo. Les mouvements de panoramique et de zoom de cette caméra sont identiques à ceux du tournage du film, que ce film monté et projeté restitue. Les mouvements de panoramique se traduisent, dans l'image enregistrée et projetée, par un déplacement de l'image dans l'écran.

La lecture du film interactif consiste à passer par les cinq étapes, les cinq états que l'on repère dans les Annonciations de la Renaissance: dans le dialogue avec l'Ange, la Vierge se trouble, réfléchit, interroge, comprend, accepte.

Le spectateur qui se décide à manoeuvrer le bouton de contrôle va se baisser, ou comme l'ange Gabriel mettre un genou au sol peut-être. Regardant à la fois l'image vidéo directe sur le moniteur et l'image enregistrée projetée sur le mur, il s'inscrit exactement à sa place dans le tableau global.

Michel Bret

Né à Lyon, France, en 1941.
Vit et travaille à Paris, France.

Edmond Couchot

Né à Saint-Eugène, Algérie, en 1932.
Vit et travaille à Paris, France.

Je souffle à tout vent

(Plume, Pissenlit)

1988; installation interactive
d'images de synthèse sur ordinateur.

Technique de réalisation

Ordinateur Silicon Graphics IRIS 4D/25, logiciel ANYFLO, capteur F.G.P.

Mode opératoire Souffler sur la plume et le pissenlit.

Le principe consiste à souffler sur une image. Sur l'écran relié à l'ordinateur, repose soit une petite plume d'oiseau, soit une ombelle de pissenlit. Dès qu'un léger souffle atteint la plume, celle-ci s'élève plus ou moins rapidement, avec des mouvements variés dépendant de la force et de la durée du souffle.

Lorsque le souffle cesse, la plume retombe en sui-

vant des trajectoires complexes, chaque fois différentes.

Si le souffle est trop fort ou trop long, la plume sort complètement du champ de l'écran. Il faut alors attendre quelques secondes pour la voir réapparaître, tombant doucement du haut du cadre.

Dans *Je souffle à tout vent (Plume, Pissenlit)*, l'image est décrite mathématiquement. Cela veut dire aussi qu'elle est désormais transformable, "recalculable" à l'aide de programmes qui rendent possible la modification de n'importe quel bit ou groupe de bits de la mémoire vidéo, pour qu'ils

soient instantanément modifiés à l'écran. "Le pixel fait ainsi office d'échangeur – minuscule – entre l'image et le nombre."

Chris Cunningham

Né à Reading, Royaume Uni, en 1970. Vit et travaille à Londres, Royaume Uni.

All is full of Love

[Björk]

1999, 5 min. 10 sec.; disque dvd.

Production Compagnie Black Dog Films.

Les robots qu'invente Chris Cunningham, fonctionnent suivant des énoncés qui décrivent des processus comportementaux et physiologiques complexes.

Y sont notamment détaillés des qualités qui normalement n'appartiennent qu'à l'homme: penser, sentir, avoir conscience, savoir, etc. Faisant écho au roman *L'Ève future* de l'écrivain français Villiers de L'Isle-Adam (1838–1889), la vidéo montre en effet deux robots qui s'enlacent tendrement et qui font l'amour. Les ressorts de cette fable sont bien connus qui réveille en nous cette question lancinante à propos des automates "intelligents": les machines pensent-elles ou non?

François Curlet

Né à Paris, France, en 1967. Vit et travaille à Paris et Bruxelles, Belgique.

Laptop 1965

2004; 103 x 50 x 90 cm; table en formica, maquette de 9 éléments d'un ordinateur IBM 360.

Un laptop signifie en jargon informatique, un ordinateur portable et littéralement "que l'on peut poser sur les genoux" ou comme ici sur petite table de bureau ou de bistrot. Celui que propose François Curlet n'est pas n'importe quel ordinateur, mais un, particulièrement remarquable voire mythique : un IBM 360, ou plutôt sa maquette à l'échelle, posée comme un jouet de collectionneur sur une table en formica à l'esthétique déjà connotée.

En 1964, l'invention de l'ordinateur IBM 360 devait révolutionner le concept, il s'agissait alors du tout premier ordinateur déclinable en gamme (de la petite PME aux grands centres), du premier ordinateur "multimédia" et "multitâches".

Avec lui s'inventent aussi les termes de "micro-programmation" ou d'"émulation", de "mémoire virtuelle" et le calcul en "octet".

Jean-Marie Dallet

Né à Guéret, France, en 1962. Vit et travaille à Angoulême, France. www.dallet.net

Déjà vue

2004; 35 x 102 x 50 cm; ready-made non programmé.

Technique de réalisation Utilisation d'un fond d'écran standard Windows, ventilateur.

Le ventilateur semble être à l'origine du mouvement des drapeaux Windows: en effet, il tourne et le courant d'air qu'il génère donne l'impression de créer à l'intérieur du moniteur les conditions de déplacement des icônes. Il n'y a ici aucune relation matérielle entre le ventilateur et le fond d'écran, c'est-à-dire aucune interactivité. Et pourtant, la relation visuelle entre les deux phénomènes est tellement forte, suggestive, analogiquement évidente, que le spectateur est prêt à admettre qu'il y a bien de l'interactivité dans cette "in-interactivité" là.

Paysage n° 2

2005-2006; 156 x 45 cm; installation de cinéma interactif.

Technique de réalisation Prises de vue vidéo DV, traitement des images avec le logiciel Photoshop, assemblage des images et écriture des scripts avec le logiciel Director.

Mode opératoire Se placer devant les écrans et bouger le corps.

Paysage n° 2 est composée de deux paysages. Le premier montre un champ d'orge bordé à l'arrière plan par un bois. Le deuxième présente un ciel de nuit faiblement éclairé par des flashes de lumière dans le lointain.

Lorsque les spectateurs s'arrêtent pour regarder les paysages, la brise qui faisait jouer les brins d'orge les uns contre les autres devient une bourrasque de vent tandis que sur l'autre écran des éclairs zèbrent continûment la voute céleste. Les spectateurs s'éloignant des écrans, la nature redevient plus paisible, les événements reprenant leur cours normal: la même brise légère anime les tiges d'orge, la même lumière sporadique illumine timidement le ciel.

Paysage n° 2 explore les voies d'un cinéma interactif qui ne serait plus comme son illustre aîné défini principalement par la succession linéaire de 24 images par seconde de même que par le dispositif de la salle de cinéma. Ici, par exemple, l'assemblage des images n'est pas fixé à l'avance et la collure entre les photogrammes et les séquences n'est plus mécanique mais informatique. La loi d'organisation du tout est un algorithme, un langage de programmation qui contient en lui toutes les possibilités de rencontre des images. À la piste son et à la piste image du cinéma, il faut désormais adjoindre une autre piste, celle du programme.

Anouk De Clercq

Née à Gent, Belgique en 1971.
Vit et travaille à Bruxelles.
www.portapak.be

Portal

2002, 14 min.; disque dvd, b/w, son stéréo, texte.

Technique de réalisation Images créées à l'aide du logiciel 3D Studio Max et Adobe After Effects; montage vidéo réalisé avec Adobe Première et le montage son avec Pro Tools.

Dans ses travaux, Anouk De Clercq explore la possibilité de plusieurs combinaisons – réunir le langage, la musique, le texte, l'image et l'architecture – avec lesquelles elle crée des réseaux de formes, de sons, d'espaces et des couches de formes chimériques et de références à la réalité.

Le spectateur suit la logique intuitive des représentations ou ajoute ses propres représentations au paysage, qui devient de cette façon un "paysage de souvenirs" ou encore un "paysage interne". C'est un paysage merveilleux, espace rassurant, vallonné et susurrant, espace mental gris à horizons insondables, qui se déroule, se penche et apporte du réconfort.

C'est un espace qui nous entraîne aux confins de l'utopie et de la nature interne, dans un désir de lumière. "En accédant à cet autre espace, j'espère mieux comprendre ce monde-ci" dit elle.

Koen De Decker

Né à Ninove, Belgique, en 1975.
Vit et travaille à Outer, Belgique.
www.koendedecker.com

On Earth a Ball was (re)presented by a Cube (brilliant Corners)

2006; 400 x 400 x 400 cm; installation avec aluminium, métal, billes d'acier, lumière, caoutchouc.

Le "box" ou le "processus mental" qu'il présente actuellement, est inspiré par la perspective; c'est, pour employer des termes plus à la mode, une interface qui traduit un espace tridimensionnel en plan bidimensionnel. Au début de la Renaissance, déjà, Brunelleschi et Alberti développaient la perspective scientifique, nommée également perspective centrale ou linéaire. Celle-ci suggère que l'observation se fait à partir d'un point, l'espace est rendue par des lignes qui convergent vers un point central situé sur une ligne d'horizon imaginaire.

Erki De Vries

Né à Vilvorde, Belgique, en 1978.
Vit et travaille à Anvers, Belgique.
www.erkidevries.be

Performing Space

2004, 3 min.; dimensions variables;
disque dvd, loupe, son stéréo.

Technique de réalisation

Animation image par image réalisée à partir d'une maquette. Montage vidéo effectué avec le logiciel Final Cut Pro et le montage son avec Pro Tools.

Erki de Vries explore la dimension d'un environnement-acteur, dans une chorégraphie globale de son installation faite de prolongations virtuelles et de variations animées. On dirait alors que l'espace tangible se trouve ralenti dans un affrontement entre fiction et réalité, entre passé et futur.

Driessens & Verstappen

Erwin Driessens, né à Wessem, Hollande, en 1963. Maria Verstappen, née à Someren, Hollande, en 1964. Vivent et travaillent à Amsterdam.
www.xs4all.nl/~notnot

Tuboid

2000; dimensions variables;
installation interactive, durée infinie.

Tuboid, speedA1

1999; 102 cm; sculpture; modèle 3D en MDF, peinture laque.

Tuboid, funk10

1999; 102 cm; sculpture; modèle 3D en MDF, peinture laque.

Technique de réalisation Programme interactif créé par Erwin Driessens pour PC.

Tuboid est un programme semblable qui utilise l'évolution artificielle pour générer des formes tubulaires. Le tube prend naissance grâce à une succession de segments qui ont tous une autre

forme. La forme des segments successifs est générée par un mécanisme interne de dessin. Mutations et sélections de formes créent chaque segment. Toutes les formes ne sont pas acceptées, car chaque segment est soumis à un critère important: les lignes de contour ne peuvent jamais s'entrecouper.

La membrane vermiforme qui naît ainsi peut être perçue de deux façons: comme espace ou comme sculpture. Tuboid (tunnel mode) permet un voyage interne virtuel à l'infini, alors que les sculptures Tuboid en montrent la plastique intérieure.

Masaki Fujihata

Né à Tokyo, Japon, en 1956.
Vit et travaille à Tokyo.

Morel's Panorama

2003; dimensions variables;
installation numérique.

Technique de réalisation

Les images sont capturées à l'aide d'une caméra équipée d'un objectif panoramique et sont collées en temps réel sur un cylindre en 3D à l'aide d'un logiciel. Le son est généré à l'aide du logiciel Max/MSP. Écriture du programme par Takeshi Kawashima.

Cette oeuvre présente un dispositif centré sur une caméra panoramique qui utilise un nouveau type de miroir. Cette caméra est installée au milieu d'une pièce et transmet une image vidéo en forme de beignet qui est ensuite collée en temps réel sur la surface d'un tube cylindrique. Elle est alors projetée sur le mur de la salle. Une deuxième image est projetée sur ce même mur, donc en même temps que l'image créée en temps réel. Cette seconde image a été enregistrée auparavant dans la même salle, et me montre en train de lire un extrait de *La Invención de Morel* (*L'invention de Morel*, 1940) d'Adolfo Bioy Casares. Cet ouvrage de Morel est un récit sur le Dr Morel qui a inventé un nouveau type spécial de caméra, capable d'enregistrer et de reproduire des images parfaites en trois dimensions.

Ce récit servait souvent de point de référence à des oeuvres de la fin des années 1980, lorsque la réalité virtuelle était en vogue.

Jerry Galle

Né à Anvers, Belgique, en 1967.
Vit et travaille à Anvers et Gand,
Belgique.
www.fuzzylogic.be

Rain

2005; dimensions variables;
installation interactive.

Technique de réalisation Dans le logiciel Jitter, un système OpenGL est utilisé pour dessiner la pluie en 3D. Le son est calculé suivant les gouttes de pluies qui touchent le bas de l'écran.

Mode opératoire Le son est lié aux mouvements des spectateurs qui sont repérés par un capteur infrarouge disposé dans la cabine.

Rain est l'abstraction virtuelle d'une averse. Le rythme des gouttes qui tombent crée une composition audiovisuelle qui se réfère à des bruits "naturels". La réalité banale de la pluie déborde pratiquement à la lettre dans une image où la relation difficile entre la description et la situation réelle est rendue littéralement. Cette simulation se comporte comme n'importe quel monde véritable : d'une façon ou d'une autre "contre" notre volonté. Nous pouvons fuir la pluie, mais nous ne pouvons l'arrêter.

Tobias Grewenig

Né à Augsburg, Allemagne, en 1972.
Vit et travaille à Cologne, Allemagne.
www.khm.de/~xi-bot

Emotion's Defibrillator

2005; 400 x 400 x 250 cm;
installation interactive.

Technique de réalisation Divers capteurs à poser sur le corps, un électrosimulateur, un écran de télévision, des haut-parleurs, une caméra, 2 ordinateurs pour gérer le son et la vidéo. Développement logiciel avec Max MSP/ Jitter.

Mode opératoire L'installation s'expérimente avec l'artiste.

La sculpture électronique *Emotion's Defibrillator* répond au cliché de la manipulation de la conscience par l'électronique. Ainsi, les médias sont réduits aux effets psychologiques qu'ils causent.

Le visiteur, pourvu d'un masque respiratoire qui est placé près de l'appareil, est connecté via l'index gauche à des instruments de mesure sensibles. Ensuite, il introduit sa tête dans une sorte de cloche. Celle-ci se trouve alors à la hauteur des ondes. Les mains sont placées ensuite sur deux sphères en métal, ce qui ferme le circuit électrique et met l'appareil en marche.

Les informations fournies par le spectateur sont mesurées et enregistrées dans une base de données; elles servent par la suite d'éléments de référence dans le dialogue qui se crée avec la machine. L'écran commence à scintiller à 10 Hz et six haut-parleurs (à gauche et à droite, devant et derrière, en haut et en bas) émettent alors des "binaural beats" avec une différence de 10 Hz entre le canal de gauche et celui de droite. En plus, un souffle respiratoire artificiel est émis en synchronisation avec les valeurs enregistrées par le masque. Ce bruit se dirige vers l'avant lors des inspirations et vers l'arrière lors des expirations.

Thierry Guibert

Né à Nantes, France, en 1971.
Vit et travaille à Pau, France.
www.i-do.org

"R.A.M.",

Random Access Memory

2005; dimensions variables;
installation interactive.

Technique de réalisation Gestion de la vidéo et du son avec le logiciel Max/MSP. Vidéo numérisée et montée avec Final Cut Pro.

Mode opératoire Des poissons par leur déplacement pilotent l'affichage des vidéos sur des moniteurs.

"R.A.M.", Random Access Memory plonge les spectateurs dans un univers familier et malgré tout étrange. Familier tout d'abord parce que le paysage qui s'offre est composé d'ordinateurs et de moniteurs qui affichent des portraits vidéos de personnes racontant des souvenirs. Insolite, ensuite, car tout ce matériel-là est en suspension,

alimenté par des câbles descendant du plafond. Surprenants encore sont ces poissons disposés sous les moniteurs et surveillés par les yeux de caméras web, sans doute un nouveau prototype de FishEye. Le sentiment est fort d'assister au travail d'un vaste cerveau collectif qui déborderait le lieu d'exposition, machine-mémoire ponctuelle interconnectée à d'autres places dans le monde, cortex "précog" inversé ouvrant sur des nappes de temps passé.

Peter Kogler

Né à Innsbruck, Autriche, en 1959.
Vit et travaille à Vienne, Autriche.
www.kogler.net

Sans titre

1997; sérigraphie sur papier adhésif.

Sur la façade du bâtiment qui accueille l'exposition *Update*, se développe en boucle un signe visuel élémentaire que l'on imagine tuyau, câble, tube ou rhizome, partiellement révélé par l'architecture. Réalisée en étroite relation avec celle-ci, se jouant de ses ouvertures, venant ainsi cacher aux regards ce qu'il pourrait y avoir et s'y passer, l'oeuvre *Sans titre* (1997) de Peter Kogler affiche une image, qui dans le même temps qu'elle vient en surface faire écran, porte en elle la proposition (et la question) de ce que cela pourrait être, de ce qu'il pourrait y avoir derrière.

Ces images de flux, indices de transferts organisés, d'activité dont on ignore ici la nature, évoquent autant le domaine de l'organique, du biologique que du technologique.

Piotr Kowalski

Né à Lvov en 1927;
mort à Paris en 2004.

Ceci se déplace à 29 km

par seconde

1969; 110 x 155 cm;
lithographie.

Cube n° 7

1967; 57 x 57 x 18 cm;
sculpture.

Cube électronique A et B

1967-1968; 118 x 207 x 184 cm;
2 installations électroniques
interactives.

Dressage d'un cône

1967; 226 x 55 x 150 cm;
installation; acier, bois, moteur,
herbe, plexiglas.

La vague

1988; 287 x 78 x 95 cm;
maquette en bois.

Passionnement

1994-1999; 95 x 80 x 50 cm;
sculpture en verre.

L'oeuvre de Piotr Kowalski constitue un archipel de propositions et de formes dont les relations internes restent à explorer. On peut sans crainte affirmer que le sens global comme la portée de cette oeuvre intégralement pionnière restent aujourd'hui entièrement à découvrir. Elle fut par exemple la première à intégrer l'outil informatique, non seulement dans les processus de fabrication mais aussi dans les modes mêmes de présentation de l'oeuvre. Une telle initiative n'est pas à comprendre comme un simple fait technique, comme le simple transfert d'une technologie en direction de l'art, mais comme le résultat d'une attitude de pensée générale au sein de laquelle aucune espèce de hiatus ne pouvait exister entre une décision et un outil, dès lors que celui-ci était perçu comme porteur d'une ouverture de pensée. Car, du moins technique au plus sophistiqué des matériaux, ou de la plus rudimentaire à la plus délicate des mises en forme, c'est toujours en tant que relais ou supports de pensée que les éléments formateurs de l'oeuvre furent sélectionnés par Kowalski.

Christian Lacoche

Né au Mans, France, en 1955.
Vit et travaille à Estampes, France.

Les roboïdes

2005; 150 x 50 x 40 cm;
installation interactive.

Technique de réalisation Les robots sont animés par une mécanique motorisée par des moteurs pas à pas; l'électronique est pilotée par une dizaine de microcontrôleurs informatisés en langage C; l'interactivité est gérée par captation télémétrique infrarouge. Pour la vitrine, création d'un système d'éclairage halogène variant en fonction de la présence des spectateurs.

Mode opératoire Se déplacer devant la vitrine pour déclencher une réaction des robots.

Les roboïdes, à l'instar des androïdes, sont situés entre l'homme et la machine. Si l'androïde ressemble à l'homme mais n'est qu'une machine, les roboïdes ressemblent à des machines mais ne sont pas que des machines.

L'oeuvre est interactive de deux manières différentes. Soit elle réagit à la présence du public, les robots se tournant alors vers les spectateurs qui leur font face; soit les robots communiquent entre eux lorsqu'ils ne sont pas sollicités par le public. Dans ce dernier cas de figure, le dialogue qu'ils instaurent est fait de micromouvements, de répétitions lentes et de pauses.

William Latham

Né au Royaume Uni, en 1961. Vit et travaille à Brighton, Royaume Uni.

Biogenesis

1993, 6 min.; disque dvd, film en images de synthèse tridimensionnelles présentées en vidéo.

Technique de réalisation Programme de modélisation des solides WINSOM et langage ESME, IBM UK Scientific Centre. En collaboration avec le scientifique Stephen Todd.

Après *Mutations* (1991), William Latham poursuit avec *Biogenesis* un travail qui s'inspire des lois biologiques de l'Évolutionnisme. La théorie de Darwin développe le postulat suivant: "l'évolution est un processus naturel de variation et de sélection, théorie souvent résumée par le concept de 'survie des plus aptes'.

Le devenir de l'image dans *Biogenesis* est ainsi

déterminé par les principes de l'évolution naturelle et William Latham vérifie à travers ses algorithmes génétiques l'hypothèse selon laquelle les formes existantes pourraient être analysées comme des combinaisons de formes primitives soumises à des déformations.

Sol Lewitt

Né à Hartford, Connecticut, USA, en 1928. Vit et travaille à New York, USA, et en Italie.

Five open geometric structures and their combinations

1978-1979; 315 x 435 cm; acrylique sur bois; 10 plaques (75 x 150 cm chaque) avec 2 éléments sur chaque plaque.

Collection Frac Nord-Pas-de-Calais.

"Je qualifierai le genre d'art que je fais de conceptuel. Dans l'art conceptuel, l'idée ou le concept est l'aspect le plus important. Quand un artiste utilise une forme conceptuelle d'art, cela signifie que tout est prévu et décidé au préalable et que l'exécution est affaire de routine. L'idée devient une machine qui fait l'art". L'idée est le programme, structurant sa propre grammaire, elle va développer un langage utilisant les codes et les règles de la mathématique et de la logique. L'oeuvre réalisée est "émotionnellement neutre", processus mental avant tout, elle ne délivre que des informations qui entraînent chez le spectateur un travail mental de spéculation.

Lia

Née à Graz, Autriche.

Vit et travaille à Vienne, Autriche.

<http://lia.sil.at>

Remove 11

2005; programme interactif.

Remove 13

2005; programme interactif.

Technique de réalisation Programme interactif réalisé en langage LINGO avec le logiciel Director.

Lia ne s'efforce pas systématiquement de copier la nature. Son but n'est certainement pas de simuler ou reconstruire la nature ou ses formes dans la mesure où elle ne cherche pas à modéliser ses pièces d'après la forme des plantes, la texture des pierres ou les motifs de la fourrure animale. Son travail repose davantage sur la structure mathématique même qui constitue la base de ces formes naturelles et elle utilise ces dernières comme les éléments bâtisseurs d'une programmation visuelle. Ce qui se retrouve dans les codes de Lia, ce sont souvent les formes euclidiennes les plus simples, amenées à d'exquises images et mouvements par leur synthèse avec les mathématiques.

Matt Mullican

Né à Santa Monica, Californie, USA, en 1951. Vit et travaille à New York, USA, et en Europe.

Five into one

1991, 60 min.; disque dvd, vidéo
d'une performance de l'artiste dans
Five into one.

Technique de réalisation La modélisation des images de synthèse a été réalisée par le Département d'imagerie numérique du CNBDI d'Angoulême, selon les indications de Matt Mullican. Le logiciel utilisé était Explore de T.D.I., implémenté sur une station Silicon Graphics Iris 4D/25.

Avec *Five into one*, Matt Mullican propose une déambulation dans une ville morte, une cité imaginaire sans habitants. "C'est parce que ma ville n'est qu'une carte, une carte comme ville" que l'on n'y rencontre jamais personne. *Five into one* représente donc un modèle abstrait d'organisation de l'espace qui décrit un monde intérieur, celui de l'artiste. L'oeuvre tout entière est une interface entre l'artiste et ses concepts.

D'une manière plus générale, *Five into one* s'inscrit historiquement dans une filiation d'oeuvres interactives qui, de Michael Naimark à Jeffrey Shaw en passant par Jean-Louis Boissier, poursuivent une réflexion sur la carte comme modèle pour les hypermédias.

David Renaud

Né à Grenoble, France, en 1965. Vit et travaille à Paris et Angoulême, France.

Underworld-psychorelief

2006; installation, projection vidéo sur socle (Ø: 300 cm), dvd, boucle.

Technique de réalisation Dessin des images avec le logiciel Adobe Illustrator. Montage vidéo avec Adobe After Effect.

L'oeuvre présentée ici, *Underworld-psychorelief*, doit-elle autant à la peinture qu'à l'animation numérique, autant au *Voyage au centre de la Terre* de Jules Verne qu'aux décors incroyables simulant ce qui se passe à l'intérieur du corps humain, du film de science-fiction *Le voyage fantastique*. *Underworld-psychorelief* procède de la volonté de troubler, d'immerger le regardeur dans l'illusion comme dans la fiction, dans la peinture comme dans le cinéma.

Soda

Le groupe Soda est basé à Londres, Royaume Uni.

www.sodaplay.com

www.soda.co.uk

Sodaconstructor

1998; site interactif,
www.sodaplay.com/constructor

Technique de réalisation Programme interactif réalisé en langage Java (Ed Burton); applets Java créées à partir du logiciel libre Processing (Ben Fry, Casey Reas).

Depuis 1998, Sodaconstructor propose aux internautes de s'initier aux règles de la programmation Java par la manipulation et la construction d'automates. Bien que le site soit devenu dans les années 2000 l'un des exemples incontournables de l'Online-Art, il reste aujourd'hui encore très proche des principes définis par Ed Burton à ces débuts. L'interface de navigation du site permet ainsi d'accéder à des programmes basés sur un ensemble de règles simples qui jouent essentiellement sur les paramètres affectant la dynami-

que Newtonienne. Dans le monde de Sodaconstructor, les automates qui le peuplent, peuvent être soumis à des variations de pesanteur et à des changements de résistance de l'espace qui les entoure, de même qu'à des fluctuations de leur propre dynamisme. Sous l'effet de ces modifications les robots s'écrasent sous leur poids ou bien flottent dans l'écran, ont du mal à bouger ou bien, au contraire, se déplacent rapidement, sont mous ou alors trop nerveux devenant dans ce cas-là très difficilement contrôlables. La puissance musculaire des robots est aussi modulable par étirement ou contraction d'une onde située sur la partie gauche de l'écran.

Koen Theys

Né à Bruxelles, Belgique, en 1967.
Vit et travaille à Bruxelles.

The Dynamite Show

2004, 8 min. 12 sec.; dimensions variables; disque dvd, boucle, système son.

Technique de réalisation Vidéo PAL 4:3 digitalisée; montage vidéo et son réalisé avec le logiciel Final Cut Pro.

Comme la plupart des travaux de Koen Theys, *The Dynamite Show* montre une fascination pour l'iconographie contemporaine. Cette vidéo est un montage d'images vidéo de plusieurs explosions développées par différentes firmes américaines pour des films hollywoodiens.

Deux cents explosions différentes en huit minutes de temps donnent un panorama psychédélique d'explosions brûlantes et d'éruptions tourbillonnantes.