

Art contemporain nouveaux médias

Dominique Moulon

sentiers d'art

nouvelles éditions
scala

Art contemporain nouveaux médias

Dominique Moulon

sentiers d'art

nouvelles éditions
SCaLa

Remerciements

L'auteur et les éditeurs remercient Vincent Guimas, directeur de la galerie Ars Longa, qui a initié ce projet et Geoffrey Finch qui a traduit ce livre.

Pour Sophie, ma première lectrice, Garance, Adrien et mes parents.

Couverture :

Samuel Bianchini, *Valeurs croisées*, 2008.

Installation interactive.

Production Orange Labs / CiTu (Université Paris 8).

Biennale d'art contemporain de Rennes Valeurs croisées, juillet 2008.

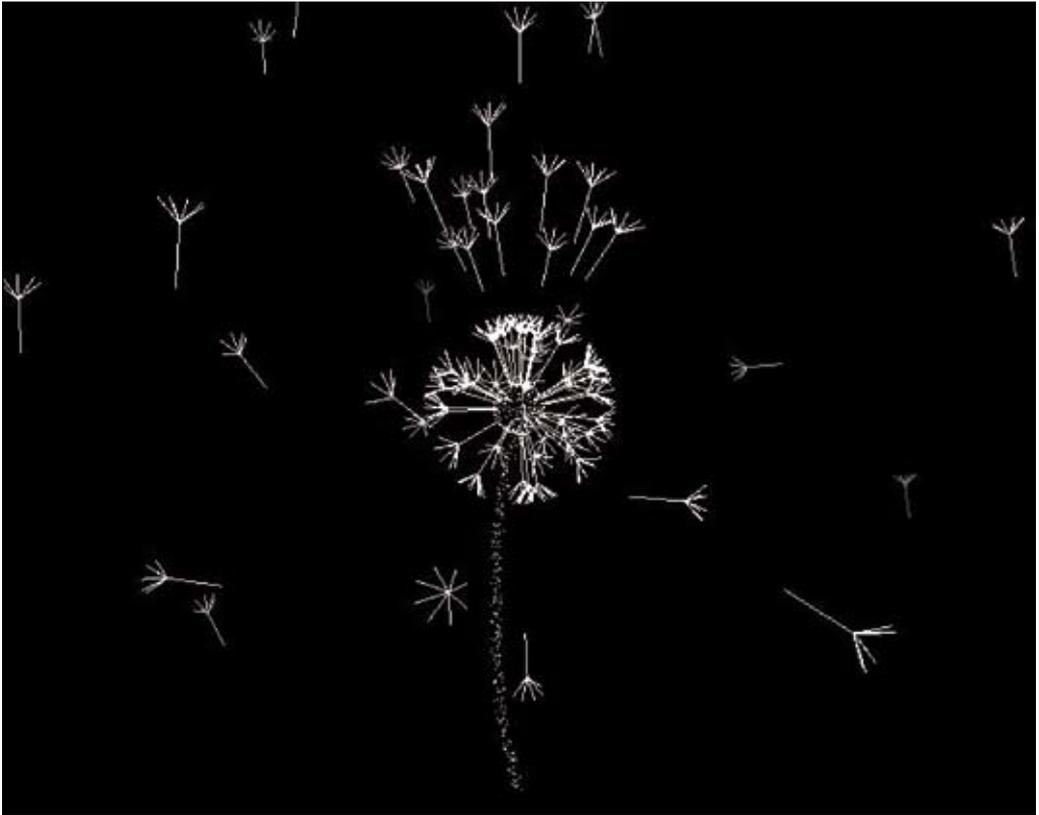
© **Nouvelles Éditions Scala** 2011

5, rue du Sommerard 75005 Paris

Tous droits réservés

ISBN 978-2-35988-076-2

Pratiques artistiques émergentes	4
Multiples relations	8
Du corps aux médias	12
Entre sons et images	20
Données, robots et comportements	26
Bases de données orientées art	30
Robots d'artistes	36
Autres mondes, environnements et situations	44
Le virtuel	48
Dispositifs immersifs	56
Art en réseau	62
De l'usage d'Internet à ses détournements	66
Un monde global	74
Art, technologie et société	80
Une société sous surveillance	84
Les thématiques sociales et environnementales	92
Au-delà des technologies	98
L'apparente disparition des technologies	102
La réelle fascination du vivant	108
Analyse guidée	116
Maurice Benayoun : <i>La Mécanique des émotions</i>	
Annexes	120
Sites Web	120
Indications bibliographiques	123
Lexique	124
Index	126
Crédits photographiques	128



Edmond Couchot (né en 1932, vit et travaille en France), Michel Bret (né en 1941, vit et travaille en France) et Marie-Hélène Tramus (née en 1950, vit et travaille en France), *Je sème à tout vent*, 1990. Installation interactive. Edmond Couchot, Michel Bret et Marie-Hélène Tramus comptent parmi les fondateurs, en 1983, du département Arts et Technologies de l'Image de l'Université de Paris VIII. L'installation *Je sème à tout vent* a été achetée en 2001 par la Maison Européenne de la Photographie qui commençait alors une collection d'œuvres numériques.

« L'usage de la technologie en art a clairement de lointaines origines, mais il faut reconnaître que ce domaine a été dynamisé depuis un demi-siècle par l'arrivée de l'électronique et de l'ordinateur [...] L'"art technologique" et l'"art numérique", ont emprunté un chemin de traverse à l'écart des voies classiques de l'art contemporain, se rapprochant plus de certaines industries technologiques que des institutions muséales contemporaines. Ainsi, le monde de l'art a toujours regardé avec méfiance les machines et la technologie, associées dans un découplage cartésien classique à un corps sans âme à l'opposé de la sphère intellectuelle à laquelle l'artiste est intégré depuis Hegel. » Philippe Codognet, « La pensée aveugle », in *L'art a-t-il besoin du numérique ?*, 2006.

C'est en octobre 1990 que je découvrais pour la première fois un art que l'on associait alors aux nouvelles technologies. J'étais étudiant à l'Université de Paris VIII, à Saint-Denis, et me retrouvais donc naturellement à l'inauguration de la première exposition biennale Artifices fondée, dans cette même ville, par Jean-Louis Boissier. Je me souviens, notamment, d'une œuvre à l'efficacité poétique redoutable. Conçue par Edmond Couchot, Michel Bret et Marie-Hélène Tramus et intitulée *Je sème à tout vent*, elle présentait une ombelle de pissenlit dans un écran. Les spectateurs étaient invités, par leur souffle réel, à faire s'envoler les ombellules virtuelles. Et Jean-Louis Boissier, le commissaire de cette exposition désormais historique, de préciser que « le souffle du spectateur fait partie de l'image, il lui est nécessaire comme la lumière sur un tableau ». Par la suite, bien des événements dédiés à l'art des nouveaux médias ont eu lieu. Sporadiques dans les années 1990, ils se multiplient dans les années 2000 alors que la puissance des machines, comme celle des réseaux, a augmenté sans cesse, en devenant toujours plus accessible.

Dès les années 1950, il est toutefois quelques artistes, à l'instar de Ben Laposky « peignant » à l'aide d'oscilloscopes cathodiques, ou de Nicolas Schöffer avec sa sculpture cybernétique autonome, qui se saisissent des technologies de l'électronique. Mais il faut attendre la seconde moitié des années 1960 pour que des artistes collaborent, de manière organisée, avec des ingénieurs ou pour que leurs œuvres soient finalement réunies au sein d'expositions.

Car c'est en 1966 que les artistes Robert Rauschenberg et Robert Whitman fondent le groupe EAT (Experiments in Art and Technology) avec les ingénieurs Billy Klüver et Fred Waldhauer en initiant des modes de collaboration entre artistes et ingénieurs qui restent tout à fait d'actualité. Quant à l'exposition *Cybernetic Serendipity*, organisée en 1968 par Jasia Reichardt à l'ICA (Institute of Contemporary Arts) de Londres, elle compte parmi les tout premiers événements dédiés à l'art à l'ordinateur.

Mais alors que les institutions muséales, dès la fin des années 1960 et plus encore depuis les années 1980, intègrent des installations vidéo dans leurs collections, elles restent aujourd'hui encore quelque peu réticentes quant à l'acquisition d'œuvres numériques. Aussi les artistes technologiques, progressivement, se sont tournés vers d'autres moyens de diffusion dont les festivals restent parmi les plus efficaces. Le pionnier de ces festivals est fondé en 1979 à Linz. Il se nomme *Ars Electronica* et distribue, depuis 1987, des prix récompensant des œuvres transdisciplinaires. L'événement autrichien, au fil du temps, est devenu le plus important des rassemblements annuels, se focalisant sur le rapprochement entre les arts, les sciences et les technologies. En 2004, une exposition permettait de découvrir, ou de redécouvrir, les œuvres ayant marqué son histoire. C'est ainsi que le public peut alors éprouver le dispositif *Inter Dis-Communication Machine* conçu par Hachiya Kazuhiko en 1993. L'expérience est immersive puisque les deux participants sont équipés



Hachiya Kazuhiko (né en 1966, vit et travaille au Japon), *Inter Dis-Communication Machine*, 1993. Dispositif interactif. Hachiya Kazuhiko a obtenu une mention d'honneur au festival Ars Electronica de Linz, en 1995, avec son dispositif artistique *Inter Dis-Communication Machine*, mais il est aussi le fondateur de l'entreprise Petworks spécialisée dans la création de logiciels, de poupées et d'aéroplanes. Il pilote lui-même ses étranges machines volantes tractées par les participants de performances intitulées *OpenSky*.

de casques audio et vidéo. Mais elle est aussi des plus troublantes puisqu'ils perçoivent le monde selon le point de vue de l'autre. Aussi, pour rencontrer ce dernier que l'on incarne, grâce à son regard, il convient de mettre en place quelques stratégies qui passent par le dialogue.

On assiste, durant les années 1970, puis 1980, aux débuts d'une lente démocratisation de l'informatique grâce à l'arrivée des ordinateurs personnels puis à celle de leurs interfaces graphiques. Les années 1990 seront davantage marquées par la création de centres destinés aux arts et médias,

par la recherche, la production et la diffusion. Le ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie), de Karlsruhe en Allemagne, reste le plus connu d'entre eux. Inauguré en 1997, il intègre une collection permanente qui contient, notamment, l'installation *Interactive Plant Growing* conçue par Christa Sommerer et Laurent Mignonneau quelques années auparavant. Celle-ci regroupe certaines des principales préoccupations artistiques du moment, à savoir : l'interactivité, le virtuel et la simulation du vivant. Quatre plantes d'espèces différentes, lorsqu'elles sont touchées, caressées par les visiteurs,

Christa Sommerer (née en 1964, vit et travaille en Autriche) et Laurent Mignonneau (né en 1967, vit et travaille en Autriche), *Interactive Plant Growing*, 1992. Installation interactive. Collection ZKM Media Museum. Ils ont enseigné au IAMAS d'Ogaki, au Japon, avant de fonder ensemble le laboratoire de recherche InterfaceCulture de l'Université d'Art et de Design de Linz, en Autriche.



déclenchent l'apparition puis la croissance de leurs doubles virtuels dans l'image vidéoprojetée. Quant au cactus, qui n'inspire guère le contact, il efface ses congénères virtuels dès lors qu'il est simplement effleuré.

Les technologies du numérique et des réseaux se banalisant depuis le début des années 2000, on remarque une réelle volonté, de la part des festivals et des centres d'art et de nouveaux médias, de s'ouvrir à d'autres problématiques telles celles

associées au vivant comme au sociétal. Parallèlement, on voit poindre des pratiques artistiques émergentes au sein d'institutions ou de manifestations d'art contemporain qui donnent, elles aussi, les signes d'une curiosité pourtant peu encouragée par le marché. Mais la filiosité de ce même marché quant aux œuvres, souvent immatérielles, et dont la pérennité dépend aussi de la constante évolution des technologies, suffit-elle à expliquer la lente reconnaissance de telles pratiques ?

« De nombreux écrits parlant de l'art numérique inscrivent ses recherches dans une ambition d'"art total" [...] L'art numérique est bien, en effet, un art du multimédia, il traite de données relevant aussi bien des domaines des sons, des textes que des images fixes ou en mouvement. Pour autant, ce qui le caractérise, ce n'est pas le "mélange des genres", quelque chose comme une osmose des différentes approches, mais bien plutôt la constitution d'un langage propre empruntant même parfois certains de ses modes productifs à d'autres arts non numériques. »
Jean-Pierre Balpe, *Contextes de l'art numérique*, 2000.



Multiples relations

Du corps aux médias
Entre sons et images

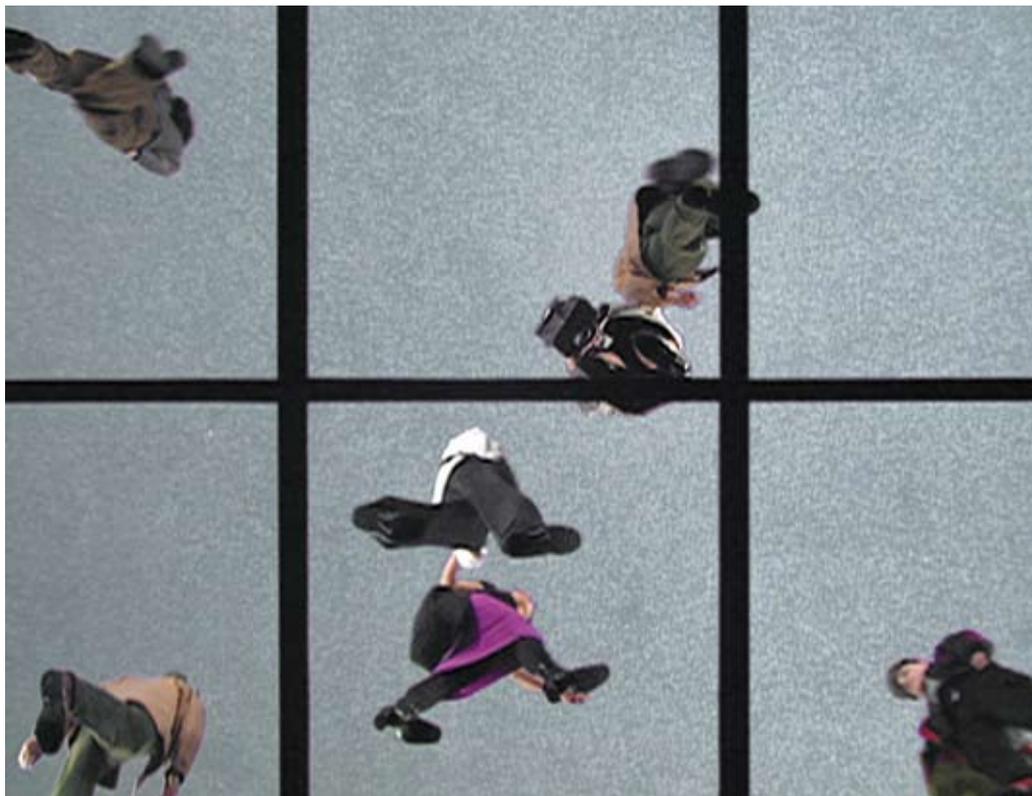


La notion de relation en art, qu'il s'agisse de la participation des spectateurs comme des correspondances entre les médias, est essentielle. Or l'usage de dispositifs de captation électronique, en ce qui concerne la relation d'interactivité, replace le corps des spectateurs ou performeurs au centre des préoccupations artistiques. C'est ainsi que danseuses et danseurs, sur le toit de la Cité radieuse de Marseille, interagissent en 1956 avec la sculpture autonome *Cysp 1* de Nicolas Schöffer. Sans oublier le visiteur qui fait face à l'ampoule quelque peu modifiée par Yaacov Agam, en 1967, et qui frappe dans ses mains, *Fiat Lux*, « que la lumière soit ». Fuyant les traditionnels systèmes d'entrées de données que sont les claviers et souris, il n'a pas manqué d'artistes qui, plus récemment, se sont saisis de divers capteurs pour libérer les corps de toute entrave ou contrainte. Et peu importe de savoir quel est le dispositif de captation qui a été mis en place par Magali Desbazeille et Siegfried Canto quand il nous suffit de marcher sur l'image vidéoprojetée présentant des passants ordinaires qui déambulent. Dans cette installation nommée *Tu penses donc je te suis*, de 2000, le sol nous apparaît tel un monde parallèle, quand le ciel est en dessous de nos pieds. Les passants ont été préalablement filmés et leurs intimes pensées semblent avoir été

enregistrées pour être diffusées dès lors que nous croisons leur chemin, que nos pas se mêlent aux leurs. Une interaction sonore par le corps qui, dans cette foule parsemée et silencieuse, attire notre attention sur l'extrême fluidité de notre pensée.

Quant aux racines historiques des possibles relations entre sons et images, c'est dans le cinéma expérimental des années 1930 et 1940 qu'il convient de les chercher, au sein des films de réalisateurs tels Oskar Fischinger et Norman McLaren. Avant que Ben Laposky ne se charge de donner des formes aux ondes électriques, de rendre visible ce qui d'ordinaire ne l'est pas, au sein de ses *Oscillons* datant des années 1950. Puis, les machines sont devenues plus performantes, capables d'encoder textes, sons et images en usant d'un même langage, comme pour privilégier leur mise en relation. Aussi, d'autres formes d'écriture ont émergé. C'est ainsi que l'on parle aujourd'hui d'un « Live Cinema » que les membres du duo Granular Synthesis incarnent parfaitement. Durant leur performance intitulée *Modell 5*, le visage préalablement filmé de la danseuse japonaise Akemi Takeya est magnifié par sa taille comme par sa multiplication. Les cadrages sont serrés et les boucles audiovisuelles préalablement capturées se

Pages précédentes : Granular Synthesis (collectif fondé en 1991 par Kurt Hentschläger et Ulf Langheinrich), *Modell 5*, 1994-1996. Performance audiovisuelle. Kurt Hentschläger vit et travaille à Chicago. Ulf Langheinrich vit et travaille à Hong Kong. Ils faisaient partie des artistes qui ont représenté l'Autriche à la Biennale de Venise, en 2001, avant de cesser leur collaboration, en 2003, pour se concentrer chacun sur leurs créations personnelles. Ils continuent toutefois de donner ensemble les performances conçues pendant la période où ils évoluaient en duo.



Magali Desbazeille (née en 1971, vit et travaille en France) et Siegfried Canto (né en 1971, vit et travaille en France), *Tu penses donc je te suis*, 2000. Installation interactive. L'installation *Tu penses donc je te suis* a été conçue et réalisée à l'école du Fresnoy alors que Magali Desbazeille y séjournait au sein de la promotion John Cage.

répètent selon des fréquences variables. Les visages de la jeune femme expriment une multitude d'émotions allant de la souffrance à l'extase durant des boucles étirées jusqu'aux inévitables ruptures. Les yeux et les bouches sont parfois gommés par la vitesse effrénée du calcul des machines qui

libèrent ainsi les quelques vanités qui se dissimulent au-delà des images. Enfin, il y a ce puissant environnement sonore, quand les boucles successives sont renforcées par des ondes infrabasses qui résonnent directement dans nos chairs, établissant un autre type de relation du corps à l'œuvre.

« L'interactivité fondée sur les technologies numériques n'est pas seulement l'instrument d'un accès dialogué aux informations et aux œuvres. Elle peut faire partie de l'image elle-même, elle doit être travaillée comme forme artistique à part entière, elle fait l'objet d'une dramaturgie. L'image-potential invite à une esthétique de l'impossible. » Jean-Louis Boissier, « Dramaturgie de l'interactivité », 1988, in *la Relation comme forme - l'Interactivité en art*.

Actions et contrôles

J'efface votre trace est un piège artistique que Du Zhenjun tend généralement sur le passage obligé des visiteurs de l'exposition. Rien ne se passe, jusqu'à ce que l'œuvre décèle l'intrusion des spectateurs qui découvrent alors, par l'image, des personnages tentant vainement d'effacer les traces qu'ils auraient laissées sur le sol.

Dénudés, ces personnages sont à l'image de l'artiste lui-même qui aime à se représenter, en vidéo, dans ses installations interactives. Leur nudité, leur position (à genou), tout comme leur acharnement (démesuré), génère parfois un sentiment de gêne chez ceux qui ont déclenché leurs furtives apparitions. S'arrêter revient à maintenir les nettoyeurs en action alors qu'il

Du Zhenjun (né en 1961, vit et travaille en France), *J'efface votre trace*, 2001. Installation interactive. Du Zhenjun est né à Shanghai où il a étudié en école d'art, mais c'est aux Beaux-Arts de Rennes qu'il a découvert le potentiel des technologies du numérique à la fin des années 1990. Il est alors repéré par l'artiste et théoricien de l'art Edmond Couchot qui le présente à Pierre Bongiovanni, le directeur artistique du festival Interférences de Belfort. C'est ainsi que l'artiste expose, en 2000, ses premières œuvres interactives.





Grégory Chatonsky (né en 1971, vit et travaille entre la France et le Québec), *Se toucher toi*, 2004. Installation interactive. Production Le Fresnoy, Studio National d'Art Contemporain. Grégory Chatonsky compte parmi les fondateurs, en 1994, du collectif français de Net artistes incident.net qu'il constitue aujourd'hui avec Vadim Bernard, Marika Dermineur, Reynald Drouhin, Krn, Claude Le Berre et Julie Morel.

suffit de se déplacer librement dans l'espace pour les décharger de leur ingrate mission. C'en est ainsi des œuvres interactives qui rejettent toutes responsabilités sur ceux qui les contrôlent, même à leur insu. D'autres prendront le relais, spectateurs et nettoyeurs se rencontreront de nouveau, sans véritablement communiquer si ce n'est au travers de traces qui jamais n'ont existé.

L'œuvre *Se toucher toi*, de Grégory Chatonsky, est née sur Internet et a rapidement pris la forme d'un dispositif muséal sans perdre toutefois sa connectivité. Si elle présente

verticalement un paysage, le spectateur est invité à caresser un plan horizontal. Son geste initie, dans l'image, la rencontre de deux mains évoquant le détail de la chapelle Sixtine. À gauche, celle d'un homme et à droite, celle d'une femme : elles s'approchent, se touchent, se caressent et se saisissent selon les mouvements de la main de celui ou de celle qui les contrôle. Soudain, elles ne répondent plus aux sollicitations du spectateur. Sont-elles devenues autonomes ? À moins que quelqu'un d'autre, en ligne, une souris à la main, n'ait pris le contrôle de la situation. Cette installation interactive

établit donc plusieurs types de relations : de la main à la main, du spectateur à l'œuvre et de l'œuvre au réseau. Inévitablement, la narration est affectée par ces possibles interactions et la perception du spectateur varie selon sa position.

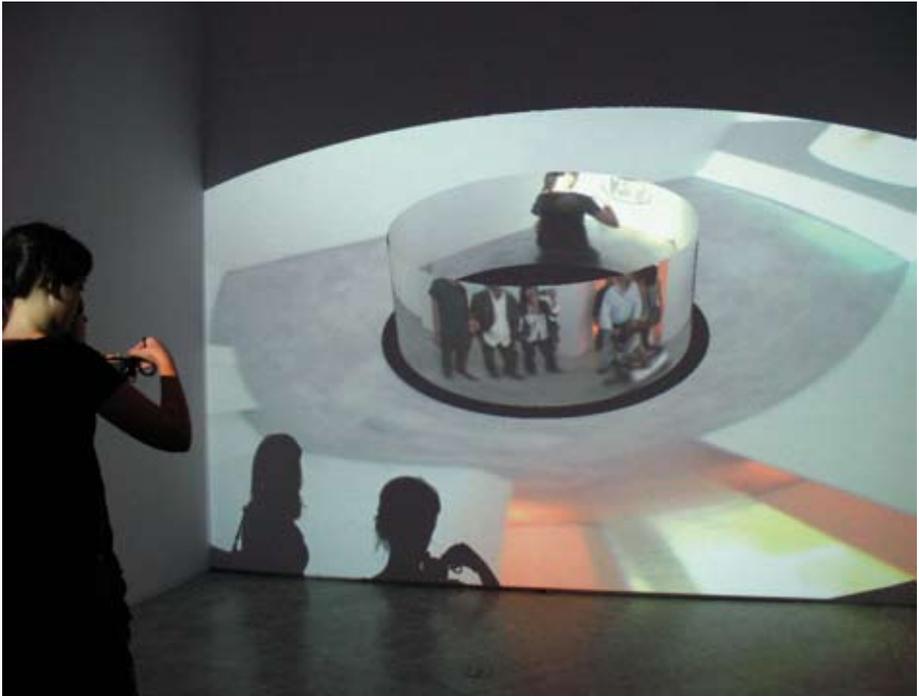
L'interface homme/machine autour de laquelle s'articule la proposition *Run Motherfucker Run*, de Marnix de Nijs, est pour le moins singulière puisqu'il s'agit d'un tapis roulant semblable, en plus grand, à ceux que l'on trouve dans les salles de gymnastique. À l'entrée, les spectateurs sont prévenus par des médiateurs : le contrôle par la course de l'image vidéoprojetée nécessite une bonne condition physique car la chute n'est pas exclue. Dans l'image, la vitesse de défilement de l'espace urbain est proportionnelle à la vitesse réelle des coureurs. C'est donc le corps dans son entier qui est engagé dans cette exploration, d'autant que les déplacements latéraux permettent de passer d'un univers urbain à l'autre. Le tapis, roulant à une certaine vitesse, entraîne les participants à accélérer et à se dépasser. Leur pouls s'accélère. Ils s'aperçoivent alors que la ville dans laquelle ils se déplacent, de nuit, est déserte. Tout ici participe à créer une certaine tension

cinématographique. Car c'est bien de cinéma dont il s'agit, d'un cinéma à la narration non linéaire et contrôlée par le corps du spectateur.

Entrer dans l'image

Bien des artistes, à l'instar de Peter Campus pendant les années 1970, ont expérimenté la vidéo en circuit fermé pour, littéralement, faire entrer le spectateur dans l'image. Mais la particularité de *Morel's Panorama*, de Masaki Fujihata, réside dans le fait que deux temporalités s'y juxtaposent. Il y a, au centre du dispositif, une caméra panoramique dont la captation en temps réel recouvre un cylindre vidéoprojeté. C'est ainsi que nous sommes dans l'image, quelle que soit notre position dans l'espace. Mais il est un autre cylindre où l'on reconnaît l'artiste, pourtant absent, lisant un passage de *L'invention de Morel* d'Adolfo Bioy Casares. Dans ce roman de 1940, l'auteur traite notamment de l'incapacité du narrateur à communiquer avec celle qu'il aime parce que les images de son artificielle présence ont été préalablement enregistrées. Dans l'espace de l'exposition, il est des visiteurs qui reproduisent certains des gestes de l'artiste, pour mieux saisir le dispositif, sa

« Les œuvres interactives n'ont d'existence et de sens que dans la mesure où elles entrent en dialogue avec leurs destinataires [...] Le regardeur – qui est alors plus qu'un simple spectateur – se voit ainsi confier une certaine fonction auctoriale. On peut donc dire que l'œuvre est in fine créée par deux auteurs. Un "auteur amont", à l'origine du projet, qui en prend l'"initiative" et qui définit programmatiquement les conditions de la participation du spectateur (et de sa liberté, qui n'est pas toujours totale) et un "auteur aval" qui s'introduit dans le déploiement de l'œuvre et en actualise les potentialités. » Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *l'Art numérique*, 2003.



Masaki Fujihata (né en 1956, vit et travaille au Japon), *Morel's Panorama*, 2003. Installation interactive. Masaki Fujihata est connu pour son usage des technologies dédiées à la géolocalisation ainsi que pour ses installations comme celle intitulée *Beyond Pages* qui date de 1995 et qui a intégré la collection permanente du Media Museum du ZKM de Karlsruhe. Cette œuvre préfigure le livre électronique dont on parle tant aujourd'hui.

Marnix de Nijs (né en 1970, vit et travaille aux Pays-Bas), *Run Motherfucker Run*, 2004. Installation interactive. Courtesy RMR_Organisation, Rotterdam. L'installation a été coproduite par le V2_Institute. Basée à Rotterdam, cette organisation interdisciplinaire s'est spécialisée dans ce qu'elle nomme les « médias instables », soulignant ainsi la constante évolution des technologies et médias numériques.





Rafael Lozano-Hemmer (né en 1967, vit et travaille au Québec), *Frequency and Volume*, 2003. Installation interactive. Rafael Lozano-Hemmer compte parmi les quelques artistes numériques à être parvenu à pénétrer le marché de l'art contemporain.

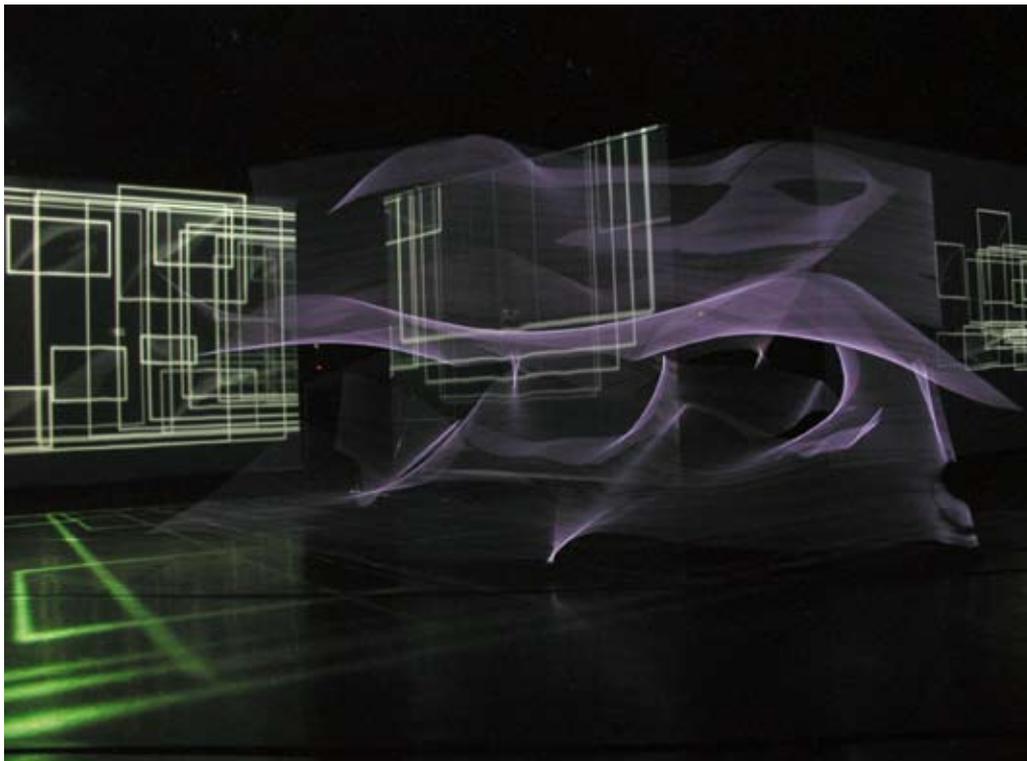
relative complexité spatiale, temporelle, sachant toutefois leur incapacité à communiquer avec celui qui réside dans l'image.

L'usage des ombres projetées des spectateurs est récurrent dans le travail de Rafael Lozano-Hemmer, comme il est essentiel au dispositif *Frequency and Volume*. Des informations et autres données relatives aux fréquences radio captées s'incrudent sur les ombres projetées des spectateurs. S'approchant du mur, ces derniers magnifient leurs silhouettes et amplifient le volume sonore. En se déplaçant de côté, ce sont les fréquences qu'ils contrôlent, allant de celles réservées aux services d'urgence à celles dédiées à l'information comme à la musique. Dans cette installation, le corps du spectateur est transformé en

une antenne permettant de mesurer la multiplicité des ondes qui nous entourent au quotidien. *Frequency and Volume* révèle ce qui, d'ordinaire, reste invisible. Chaque nouvelle expérience est l'occasion pour Rafael Lozano-Hemmer de s'étonner de la façon dont le public se saisit de ses interfaces participatives, de la façon dont il les détourne en inventant sans cesse de nouveaux usages.

Pendant la performance *man in |e|space* issue de la collaboration de l'artiste Wolf Ka avec les membres du collectif LAB[au], ce sont les mouvements des corps de deux danseuses qui font les images. Dans un même temps, le public est invité à déambuler au travers de ces vidéos projetées sur les parois verticales qui recréent l'espace virtuel calculé par la machine. Équipées de dispositifs

« Une histoire des notions de participation et d'interactivité montrerait que l'on est progressivement passé d'une interactivité et d'une participation sensorielles (liées aux happenings et environnements des années 1960) à une participation au sein de laquelle la machine intervient comme une sorte de médium ou d'interface incontournable. C'est en se faisant lui-même rouage et "organe" de la machine que le spectateur peut participer. » Florence de Mèredieu, *Arts et Nouvelles Technologies - Art vidéo, art numérique*, 2003.



Wolf Ka (né en 1968, vit et travaille en France) et LAB[au] (collectif fondé en 1997 par Manuel Abendroth et Jérôme Decock rejoints par Els Vermang en 2003 et Alexandre Plennevaux en 2006), *man in [e]space*, 2005. Performance audiovisuelle. L'artiste allemand Wolf Ka est aussi le fondateur de la Compagnie res publica qui interroge « la relation entre les hommes dans l'environnement technologique ». De leur côté, les membres du collectif belge LAB[au] se focalisent sur ce qu'ils nomment eux-mêmes le « MetaDeSIGN ».

électroluminescents, les performeuses disparaissent et de la scène et des images captées en temps réel. On pense alors inévitablement aux expérimentations, par la chronophotographie, du physiologiste français Étienne-Jules Marey qui ont inspiré l'artiste chorégraphe allemand Oskar Schlemmer. Bien des années plus tard, les dispositifs se sont illuminés, provoquant la disparition des corps qui les portent. Les mouvements, saisis et traités par la machine lors de leur exécution, sont diffusés tantôt

dans l'instant, tantôt avec une légère latence qui les décompose et les étire. Les danseuses sont littéralement désincarnées par la lumière et c'est, aussi, au *Nu descendant un escalier* de Marcel Duchamp que l'on pense.

Corps et instruments

L'usage de dispositifs de captation, dans le contrôle d'images ou de sons numériques, place la gestualité des membres du collectif S.S.S. au premier plan. Le Theremin qui génère le champ électrostatique que Laurent

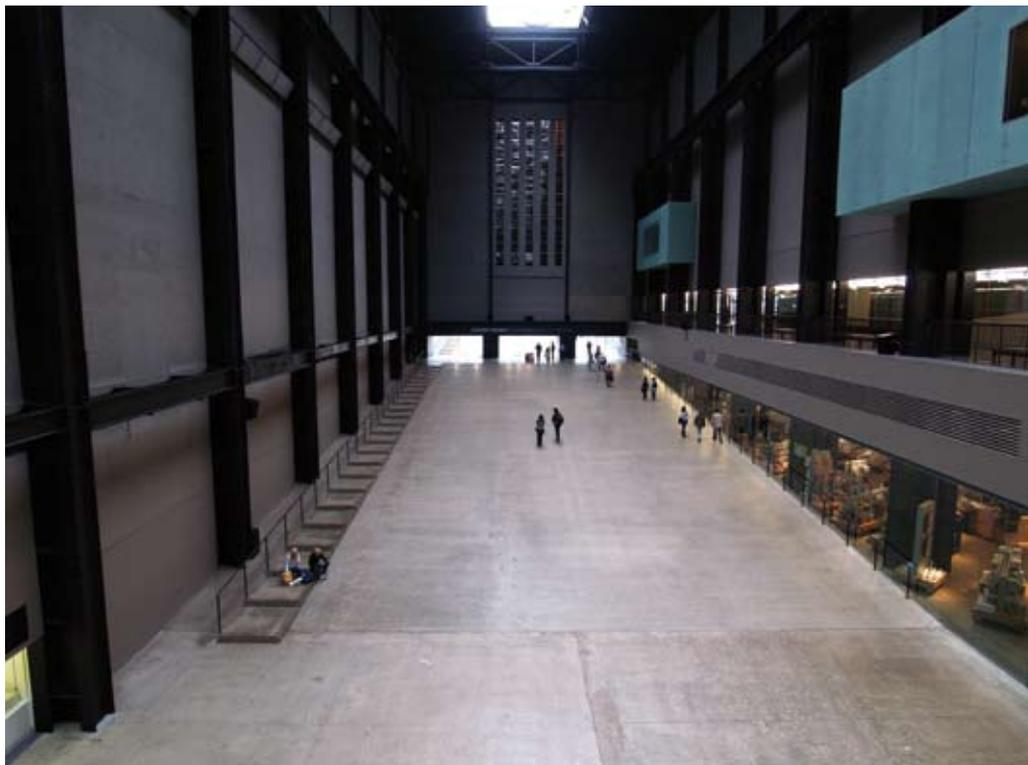


S.S.S. (collectif fondé en 2003 par Cécile Babiolo, Laurent Dailleau et Atau Tanaka), *Sensor Sonic Sight*, 2003-2008. Performance audiovisuelle. C'est au début des années 1990 que l'artiste chercheur Atau Tanaka découvre l'interface Biomuse conçue par Hugh Lusted et Ben Knapp à l'université de Stanford où il réside alors. Il a d'abord fondé un premier collectif nommé Sensorband avant de collaborer avec Cécile Babiolo et Laurent Dailleau.

Dailleau gère à distance n'est toutefois pas nouveau puisqu'il a été inventé en 1919 par l'ingénieur russe qui lui a donné son nom. De conception plus récente, l'interface Biomuse capte les signaux bioélectriques reçus par les avant-bras d'Atau Tanaka. Cécile Babiolo, elle, contrôle les scènes en trois dimensions qui sont vidéoprojetées à l'aide de capteurs à ultrasons. C'est ainsi que les trois performeurs font corps avec leurs instruments comme avec les médias. L'extrême précision

de leurs gestes est semblable à celle d'instrumentistes. L'absence apparente d'instrument opère un glissement de leur gestualité vers le chorégraphique. Il n'y a que du vide autour de leurs mains et avant-bras. Leurs corps sont devenus instruments. C'est donc dans l'invisible qu'ils s'expriment.

C'est en 2006 que Bill Fontana transforme le London Millenium Bridge, qui mène à la Tate Modern, en dispositif musical. En plaçant des capteurs de type accéléromètre



Bill Fontana (né en 1947, vit et travaille aux États-Unis), *Harmonic Bridge*, 2006. Installation sonore. Une application, sur le site Web de la Tate Modern, permet de jouer des sons en déplaçant des points tout au long d'une représentation virtuelle du pont traversant la Tamise depuis la rive où est localisé le célèbre musée londonien. À la même adresse, des fichiers MP3 témoignent de l'étrange musique générée par l'installation de cet artiste sonore américain.

sur l'ossature métallique du pont, il révèle les vibrations générées par les passants et autres cyclistes lors de leurs déplacements. Le pont est ainsi converti en instrument diffusant une musique au sein du Turbine Hall transformé en caisse de résonance. En se saisissant d'un ouvrage d'art, l'artiste américain s'applique à rendre audible ce qui, d'ordinaire, ne l'est pas. Dans son expérience, l'action vibratoire de ceux qui empruntent le pont se mêle à celle d'éléments comme l'eau glissant sur les

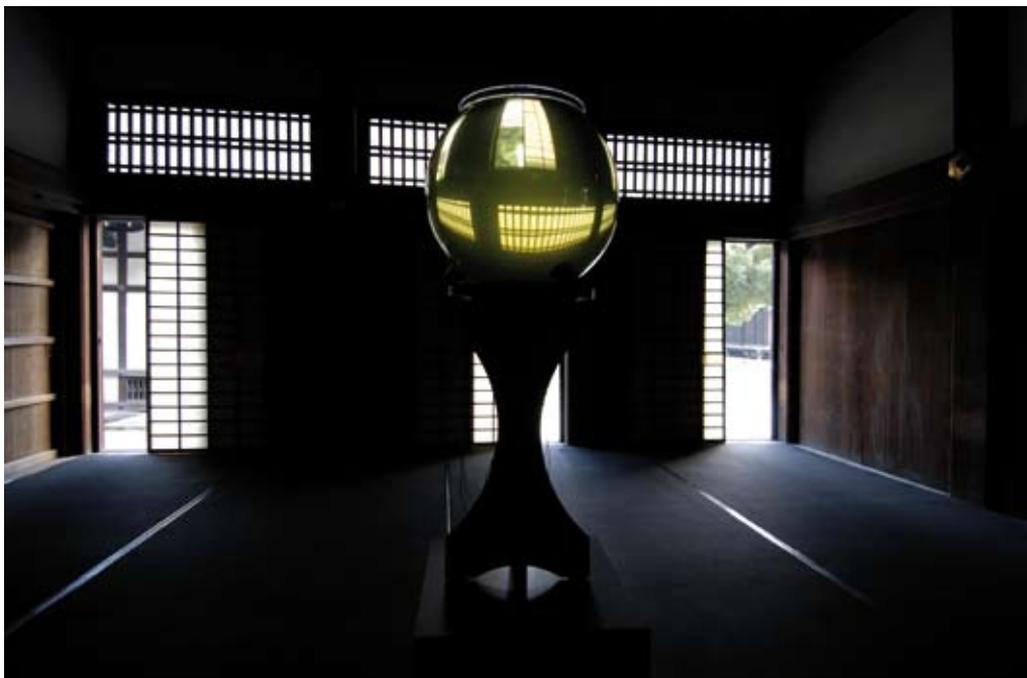
piliers ou le vent filant entre les câbles. Mais il convient de choisir entre la participation et l'écoute puisque l'étrange musique n'est perceptible que dans le Hall d'entrée de la Tate. Où les flux ininterrompus de sons graves et aigus s'entremêlent sans jamais véritablement se répéter. Quand la part d'aléatoire, chère à John Cage, participe de la musicalité extirpée d'un pont « préparé »...

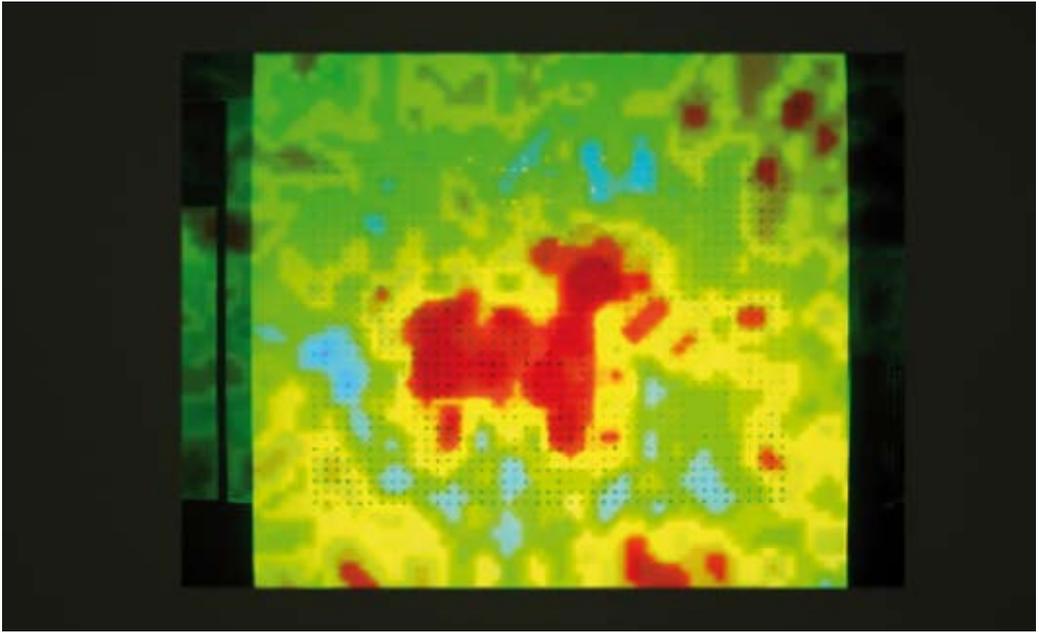
Correspondances

Charles Baudelaire écrivait au XIX^e siècle que « les couleurs et les sons se répondent », alors que tous les médias, dans le langage des machines, aujourd'hui se confondent. Aussi, beaucoup d'artistes contemporains, à l'instar de Jens Brand, travaillent les correspondances. Mais pénétrer dans la pièce de son installation *Red Psy Donkey*, revient à faire disparaître l'âne rouge vidéoprojeté. Or il faut, pour comprendre

les raisons de sa disparition, se rendre dans la pièce d'à côté. Une matrice de minuscules haut-parleurs y émet les ultrasons, inaudibles pour les humains, qu'une « caméra acoustique » constituée notamment de microphones convertit en image. L'image d'un âne rouge que toute pollution sonore, incluant celle relative à la simple présence physique des spectateurs, perturbe. Ainsi, considérant la projection de cet âne rouge comme le résultat

Evelina Domnitch (née en 1972, vit et travaille aux Pays-Bas) et Dmitry Gelfand (né en 1974, vit et travaille aux Pays-Bas), *Camera lucida*, 2004. Performance audiovisuelle. Evelina Domnitch est biélorusse tandis que Dmitry Gelfand est russe. Ensemble, ils créent depuis déjà quelques années des installations et des performances s'articulant souvent autour de phénomènes physiques ou chimiques comme la lévitation acoustique, ou la sonoluminescence dans le cas de *Camera lucida*.





Jens Brand, (né en 1968, vit et travaille en Allemagne), *Red Psi Donkey*, 2008. Installation interactive. Si l'on demande à Jens Brand la raison d'être de cet âne rouge, ce dernier nous dit se souvenir de son étonnement, alors qu'il n'était encore qu'un enfant, des étranges couleurs de quelques-unes de ses peluches animalières !

d'un processus artistique, cette œuvre n'atteindrait son idéal que lorsqu'elle serait privée de tout public. On pense alors aux fresques antiques, dans *Fellini Roma*, qui disparaissent sous les yeux médusés de ceux qui les détériorent en les découvrant.

Entrer dans l'environnement du dispositif *Camera lucida* conçu par Evelina Dornnitch et Dmitry Gelfand revient aussi, en quelque sorte, à disparaître puisque l'obscurité y est totale. Leur « observatoire sono-

chimique » est pourtant parfaitement dessiné. Il est rempli d'un liquide que des ultrasons, joués par l'un des deux artistes, traversent. Un phénomène que les scientifiques connaissent bien sous le nom de « sonoluminescence » se produit quand de minuscules bulles de gaz implosent en générant des photons. Ici encore, il s'agit de visualiser des sons, de les convertir, d'en envisager les correspondances. Les formes dessinées par la lumière sont furtives, en constante évolution. Elles se forment

« Le multimédia au sens strict, il faut bien convenir qu'il ne doit guère au numérique qu'une très grande facilité de fabrication et de manipulation. Associer ou déclencher mutuellement événements sonores, systèmes d'images, ou manipulations d'objets, cela s'est fait depuis l'aube des temps. Et dans la période qui précéda l'arrivée de l'informatique, il y eut une recherche intense et féconde pour élaborer une expression qui puisse être simultanément image et son. » Florent Aziosmanoff, *Living Art - l'Art numérique*, 2010.
