REYNALD DROUHIN

REVUE DE PRESSE

depuis 1998... 2021...

(sélection)

ARTSHEBDOMÉDIAS ARTSHEBDOMEDIAS.COM 12/2020

ARTSHEBDOMÉDIAS are prevoquation detel ALVAT CONTRAPORAN ET MANBASE DU SPIL.

Le netart : une histoire en cours avec

Thomas Cheneseau



Si la gestion de la crise sanitària e bels et bien mis en bennu, le monde des arts et de la cotture, cola ne vous autra pas c'étappe, les institutions, guideries et musiere recondubent d'étret pour mons faire partiager leurs programmations en tigues (c'inster airficile Expérimentée de la milieu des années gage par equience mentitutions pointeries anné in monte, cette pratique fuir presente rempisa sur l'est pointe programmation en si que le consideration de la milieu de sanche sur l'est particular de la milieu de forsqu'en 2011. Thomas Chemessau, urities curieteur et enseignant charcheur, entit en ouvre, nec l'artiste pionnier de unett, systaline, le déMMP pour s'abre et la Modern Husseum, le Nuise des Arts Supermodernes. Or cette année avec la complicité monoverée du directeur du festival accèssité 3 Pau, Année a long de qui advantier les projet dépuis se arciséra. Chemessau revier ur uniqui and de creation connective, dans une exposition virtuelle historique. XX sélectionsent virtue discionados internationate du set, bour les virtique and festival, qui se déplic pargin la 12 décembre autour d'une médiathèque » virtiqe». C'Ordinatrice mise en schen par l'artisté Appis de Ciryaux et les complicas autour d'atalier dédiei à la culture Gest de 16 bie luiture Gest de 16 bie luiture des les des lois durines deviennes de la complica autour d'autre médiathèque » virtiqe». C'Ordinatrice mise en schen par l'artisté Appis de Ciryaux et ses complicas autour d'atalier dédiei à la culture Gest de 16 bie luiture Gest de 16 bie luiture des de 16 bie luiture Gest de 16 bie luiture des de 16 bie luiture des de 16 bie luiture des de 16 bie luiture Gest de 16 bie luiture des 6 die luiture

Pour hours, voic quelques cied of certife cars les tribes de l'esposition en ligne XX, avec son commissaire qui non content d'avoir consigné netre douvress dans Le SPMMIA no 2011 profits la même averée, d'un existation souther son plante l'avec manifer pour expers s'es profit floorbook de Marcel Dichamp qu'il proposa même de commercialiser l'Thomas Chresceau emelgre aujourchul les rouvressan métales à l'école de resigne én rouvrès-equations du l'exert de créer un bibonaiser doit à sur proudutions en réstaté augrantefic, landa que no trevalle arbujation court faulée à l'obber, dont les de l'existe qu'est les dans qu'est particulaires en réstaté augrantefic, landa que no trevalle arbujation, avoir faulée à l'obber, d'ordinaire l'existence de l'exis



ArtsHebdoMédias, - Avant d'aborder votre nouvelle curation pour XX peut-on revenir sur le contexte qui vous a donne envie de créer le SPAMM ?

tas Chenes

Thomas

Antiques is all all pends comme un portal, passagri possata in borre do sale de Musée d'An moderne de la Valle de Paris, Ainet Syptiame,
nous soons symple Dide de Fred Fores de desti nome head of him Art, et seut cole es 2000 la Velleverbrousme. La informace instal
moderne production de la commentation de la commentation de la cole de 2000 la Velleverbrousme. La continue instal
moderne production de la cole de la cole de la cole de la cole de 2000 la Velleverbrousme. La cole de 2000 la cole de 2000 la Velleverbrousme. La cole de 2000 la cole de 2000 la velle de 2000 la Velleverbrousme. La cole de 2000 la cole de 2000 la cole de 2000 la Velleverbrousme. La cole de 2000 l



Note which materials, notifier a first. An exemption if his notifies profiting appoint in the inventor profit in the profit in the result in the profit in the result in t

Quel a été le déclencheur de l'exposition XX ?

Javais déjà travallé avec Jean-Jacques Gay pour le lancement du SuiPer Art Modern Museum en 2011 dont il a écrit le manifeste tradui en anglain, qui a langement contribué au succès du projet outre-Atlantique, sur un commissariat commun pour ARTE (l'exposition

Il y a environ tich mois lorquo, hann Jacques a pris ti direction du Felius accepție (Pau, II m's proposit de niféctir avec lui à une exposition virtuels dont noise tons état de minerir sur 20 ans de création en tigne. O commencer un historique à partir de l'année 2000 me communità un pau, tant la chamitele du possage de la fin des années 1990 au 21*fabrile es importante.

As for els anessos de ros discossions, nosa sonos soureis los champ as ordigens de niciles el civiles 2/commerce serpesibles d'ouverses as finent variés : ou gli avec l'rasquale Camma, de la video performance avec l'ast Holland, no la video d'arestat even La Lindo Avedou, des des internet ave coucumentaines de la video de l'arestat even La Lindo Avedou, des desse internet ave documentaines de la video de l'arestat de l'arestat de la video de



Т//--

Pourquoi ce nom XX

per accesjal a la même uni que l'association avec le XX devant xx.acces-a.crg. Lonque Jean-Jacques Gay a eu cette idée, nous avon tous apprécié la simplicité de cette proposition.



Sur quels critères esthétiques avez-vous sélectionné les artiste

XX in rest pas une exposition virtuale mels une exposition d'assures virtuales conçues pour être vues sur un écran, un laptop, une tablete ou un smartphone. Ma première approche a été d'apporter un complément artistique à l'exposition physique Malting Point, qui dans l'exposit ou biel cortinare à Paux, cominque de nontreruses personnelles de la création numérique frasques. XX y apporte une d'innession pour arrentationals, insisterent coux aincre réseau s'on chronologue d'innesse et 100 leurs les sisté Mochardes de Martine Noderni.



Seba Jaan-Paul Fourmetrizau le terme de netart desgne des crisicons intendirées conçues par, pour et avec le récesu tenners, opposition sus riverse d'art plus l'authornoles fransitérées aux le récesu. Cette dévilition qui est plus aintrées cerrespond tauje aux crisitions d'augustribu qui entreist dans ce cardin. Depuis 1994, le réseau set l'outs incondournable de notre époque : cutil aux crisitions d'augustribu qui entreist dans ce cardin. Depuis 1994, le réseau set l'outs incondournable de notre époque : cutil



Le nétat continue d'écrire son històrie. Dans ce percours sur l'ait en ligne que l'en déname en 1968 avec XX, on retrouve les cod esthétiques et noiditaux qui comespondent aux évolutions factonéequise des deux derrières décennies mais auxil à l'respirants d'usages liés aux réécesux, téle que le débournement et le buzz avec Janierpopp, l'exploitation de la tibenté d'expression et ses limit



onochrome(s) N., Reyns 64.67 cm., GR. Droubin

Out to promise on molecular size is destined instead of used and even seek Months Hedden on citic salaria, so crisis and a gift necessor destination of the salaria, so crisis and on size and respect colors. In Status instead colors, is destinated control or size and promised colors of the colors of the salaria of the salaria or size and salaria



Les estatégase et les proscoiss des auvensé évaluent constamment et l'est difficile de prévoir les prochains rennementes ambigues un même si filiablier de l'art nous apprend que les grands aintrés entempet par opposition sus degrane ou aux façons de la significial des entrepet par opposition sus dégrane ou aux façons de la s'avaitablemations. C'est ce qui me passionne et qui me pousse à minisorire dans dets avenure fériorique en participant à des

Ne croyez-vous pas que les réseaux sociaux ont pris le relais ? Et que pensez-vous de leur pérennité

Les réseaus sociaus sont un éte levéers importants de la créditivité sur interect our les permatières un perlage des contents et un relocudiffraçesation immédit de la part d'autres cilialations. Aujourdit la dispriatique set lives less sur instagrance dau collection set autres controlles des actives importantes de la sociene artistique internationale felte que les curalesurs, les critiques ou les directeurs de galerie et de certimes d'aut.



C'est pouque du pessible de l'expéritors X/F à l'unicé pour la terraite procère en main la crime party paragre en prise originar par present en main la crime party paragre en prise original et puis present en main la crime par la crime de l'expérit expérit de l'expérit de l'expérit de l'expérit de l'expérit de l'expérit de l'expérit ent de passa de compte pour chaque artise qui et l'expérit le l'expérit ent de passa de compte pour chaque artise qui et l'expérit de l'expérit ent de passa de compte pour chaque artise qui et l'expérit de l'expérit ent de passa de compte pour chaque artise qui et l'expérit de l'expérit principe de l'expérit de l'expérit de l'expérit de l'expérit de l'expérit privait l'expérit l'expérit de l'expérit de l'expérit de l'expérit l'expérit l'expérit l'expérit de l'expérit de l'expérit de l'expérit privait l'expérit l'expérit

♥ ○ ▼ • □ © 2 Inimé par vuelarevue et 35 autres personnes

#residenceaccess/missagramesidencymoessindfrawing#digitaldrawing#pyrenees# hautespyrenees#montagne#occitanie#for et#paysage#landscape#nouvelleaquitaine #nature#observation#portable#ar#vision#

Que pensez-vous vous de cette appellation esthétique : = le post-internet = qui semble être une récupération dans d'autres champs – vidéo clip, danse, arts plastiques ... – de l'esthétique web et comment la définirez-vous ?

Le mouvement posit-ferrent a sit grant faut one deminiera années. Le coite qu'il a été nécessaire pour définir et comprendre les a coursaises protiques entrébuses des antées en mais es soutur dons à constituation di institute de fair car acteire à pestidat posit-ferrent : « L'internet influence) proqu'il le manière dont nous parceivens à monde », le terme décrit les pratiques des urbaites qui, contesiment à celles des générations précédents, utilisent le veui juais comme un autre médium, comme a périnare oil la soutpare. Leurs acomes se décipience de manière duive entre les espectes appressants purbois su refond, cifactres les représes dons une genéral.



thing offices, studied that Collection and Collecti

Dans le cadre du festival, vous deviez animer un ateller dans l'espace Ordinatrice ? Qu'aviez-vous prévu :

J'awas pare le par cet delles, propose se su performer de « maleriane», de laude les ligens producte les d'avantes qui a le product qu'un le product de la product qu'un le product de la product de l



Recherche Q 🚮 💆 🖸















L'exposition virtuelle xx.acces-

A partir du 08 Oct 2020

xx.acces-s.org

Depuis 1995 et la création du Net.art (net dot art) par Pitz Schultz, les œuvres "web-natives" sont devenues un incontournable de l'art aujourd'hui. C'est dans cette perspective historique et dans la poursuite des missions d'accès)s (autour de la culture pour tous que Melting Point* a décidé d'enrichir sa programmation habituelle (expositions, projections, conférences et performances/concerts) d'une exposition virtuelle de référence.

 $Pour cela \ l'association\ a\ collabor\'e\ avec\ \underline{Thomas\ Cheneseau}, artiste\ et\ commissaire\ ind\'ependant, qui alle propositions and alle propositions and alle propositions are commissaire indépendant, qui alle propositions are commissaire indépendant are commissaire de la proposition de la proposi$ les a accompagnés dans une curation proposant un retour sur 25 ans de créations web

Ainsi, de Martine Neddam à Jodi, de Claude Closky à Miltos Manetas, c'est une vingtaine d'artistes $internationaux\ du\ web\ qui\ présenteront\ 20\ œuvres\ "web-natives"\ ayant\ marqu\'e\ l'histoire\ du\ net.art.$

À travers sa plateforme-exposition originale et unique, xx.acces-s.org, Melting Point* propose un nouveau volet du festival accès)s(, cadeau original pour les 20 ans d'une association exploratoire sur des usages électro-numériques indissociables de notre lucidité citoyenne.



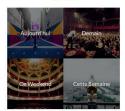
Les artistes participants

 ${\sf Jodi, Claude\ Closky, Rafael\ Rozendaal, Nicolas\ Frespech, Martine\ Neddam, Emilie\ Gerva is\ \&\ F\'elix}$ Magal, Jankenpopp & Zombectro, Reynald Drouhin, Olia Lialina, Faith Holland, Jan Robert Leegte. LaTurbo Avedon, Zach Lieberman, Cornelia Sollfrank, Andy Picci, Miltos Manetas, Constant Dullaart, Françoise Gamma, Ivan Argote et Amalia Ulman.

L'association accès)s(culture(s) électronique)s(

accès)s(est un projet unique en Nouvelle-Aquitaine, qui promeut depuis 20 ans la création artistique liée aux technologies, dans le champ des arts visuels, du spectacle vivant et de la musique $\'electronique. Au travers de ce courant artistique, acc\`es) s (interroge les effets de la g\'en\'eralisation des les effets de la généralisation des les effets des les effets de la généralisation des effets de la généralisation des les effets de la généralisation des effets de la généralisation des effets de la généralisation des effets de la généralisation de la généralisation de la généralisation des effets de la généralisation des la généralisation des els estations de la généralisation de la gén$ technologies sur nos cultures et nos sociétés. Privilégiant une approche artistique, culturelle et anthropologique, accès)s(propose en partage une réflexion sur les enjeux du monde de demain. Le projet se décline tout au long de l'année, tandis que le <u>festival accès)s(</u> se tient chaque automne et investit Pau et son agglomération durant plusieurs jours.

ON EST 🔼





exposition on line de Raphael Federici à partir du 17 novembre



Le Festival Format Court passe en ligne – Du 18 au 22 novembre 18/11/2020 au 22/11/2020



¡ Viva Villa !, le premier festival de résidences d'artistes, se poursuit sur les réseaux sociaux



L'appel à candidature aux iNOUïS 2021 du aux iNOUïS 2021 du Printemps de Bourges – Prolongé jusqu'au 30 novembre 15/10/2020 au 30/11/2020



Festival La Gacilly: appel à candidatures Résidence Ruralité(s) avant le 30 novembre





FLUCTUARI

WILD MINDED

PROJECTS CONTACT



Parisian artist, Reynald Droubin, experiments with the internet medium by seeking to represent it. Aesthetically, it is through the monochrome and minimalist space that he reflects his perception of the contemporary world, standing out more and more of the "matter" internet itself to represent this other space-time.



TELL US ABOUT YOUR CAREER AS A MULTIMEDIA ARTIST?

I started painting and photography at the Paris 1 University and I continued at the fine arts school of Paris (Beaux-arts) where I learned serigraphy and computer science. It was at the beginning of the Internet in the 60s, so it's been more than 20 years that I've work on concepts related to networks.

WOULD YOU SAY YOU HAVE A STYLE? IF SO, HOW WOULD YOU DESCRIBE IT?

My works often result from codified data or an established protocol – sometimes generative – and reveal a profusion of random and fragmentary representations. Monochrome and minimalist spaces are becoming more and more important. I like going towards an aesthetic simplification.



WHAT ROLE DOES THE ARTIST HAVE IN SOCIETY?

The same role as any citizen. It is just that the artist's thoughts and

WHAT THEMES DO YOU PURSUE?

I was very interested in the representation of the internet but also in the inherent concepts of networks: participation, sharing, appropriation, capture, flow, sphemeral. I also cure around themse related to data: memory, ghost, fragmentation, error, random, generative.



WHAT OTHER ARTISTS HAVE BEEN INSPIRATIONAL TO YOUR WORK?

Some minimalist artists and others: Tony Smith, Ad Reinhardt, Donald Judd, Joseph Kosuth, Maurizio Cattelan, Marcel Duchamp, Richard Serra..

WHAT DO YOU THINK MAKES A MEMORABLE PIECE OF ART?

I like effective stuff, which deals with complex concepts but in a simple way. A work that speaks without necessarily having to read three books and knowing everything about the life of the artist.



WHAT DO YOU WANT VIEWERS TO TAKE AWAY FROM YOUR WORK?

I want my work to be accessible to the greatest number of people without being popular (in the sense of pop art). I like the idea of different degrees of understanding in the work: simplicity, humour, references...



WHAT MOTIVATES YOU TO CONTINUE CREATING ARTWORKS?

My to-do list! (I'm late catching up...)
Even if the productions are not regular (it's sometimes long or expensive to realize), ideas and projects accumulate in my head, it is just my way of functioning.



WHAT ARE SOME OF YOUR FAVOURITE BOOKS O
PHOTOGRAPHY AND ART - WHAT DO YOU LOVE
ABOUT THEM?

For photography, Rolland Barthes' book **Camera Lucida** (la Chambre claire) for essentials on photography.

A book recently released, a compilation of photographs by Raphaël Zarka, **Riding Modern Art** for the approach and the theme addressed.

For art books, a book by **Marcel Duchamp**, Duchamp of the Sign, it is incomprehensible, full of ideas, you open it at random.

In another field, the book of Haruki Murakami **What I Talk About When I Talk About Running**, an essay where running becomes a metaphor for artist work.



WHEN YOU'RE CREATING A NEW PIECE HOW MUCH IS PLANNED AND HOW MUCH IS INSTINCTUAL?

It depends on the works. For generative projects I work a lot with bugs and errors that I try to keep as much as possible and add to the initial idea. Other projects are simplified at different stages of realisation. In fact, the projects that I note for myself (my tool big lar of then faready very precise in my head. It is rather those who follow one another after this first planned project that could be described as instinctive, they are done in a more fluid way, as in reaction to the first project.



WHAT ADVICE WOULD YOU GIVE YOURSELF IF YOU STARTED IN PHOTOGRAPHY / ART ALL OVER AGAIN?

Perseverance and endurance, regular practice...

@reynalddrouhin reynalddrouhin.net

f ♥ ⊕ 8·

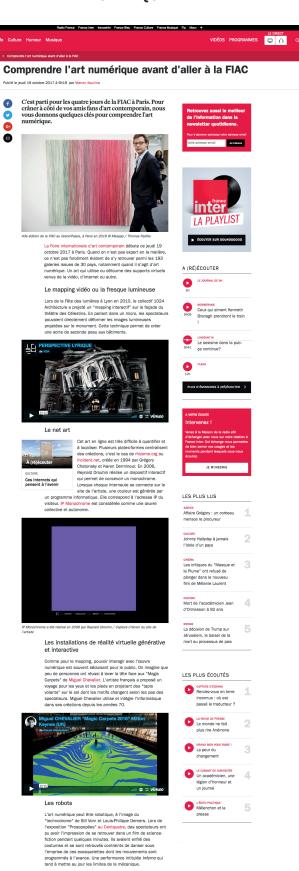


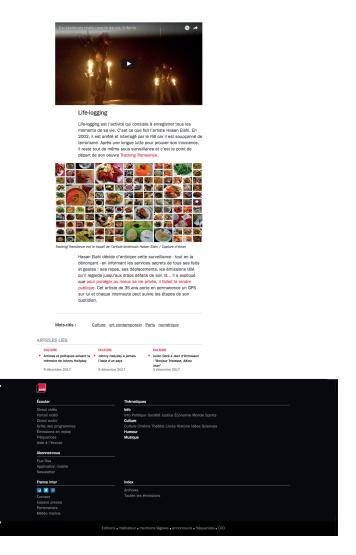
SIGN UP TO OUR NEWSLETTER

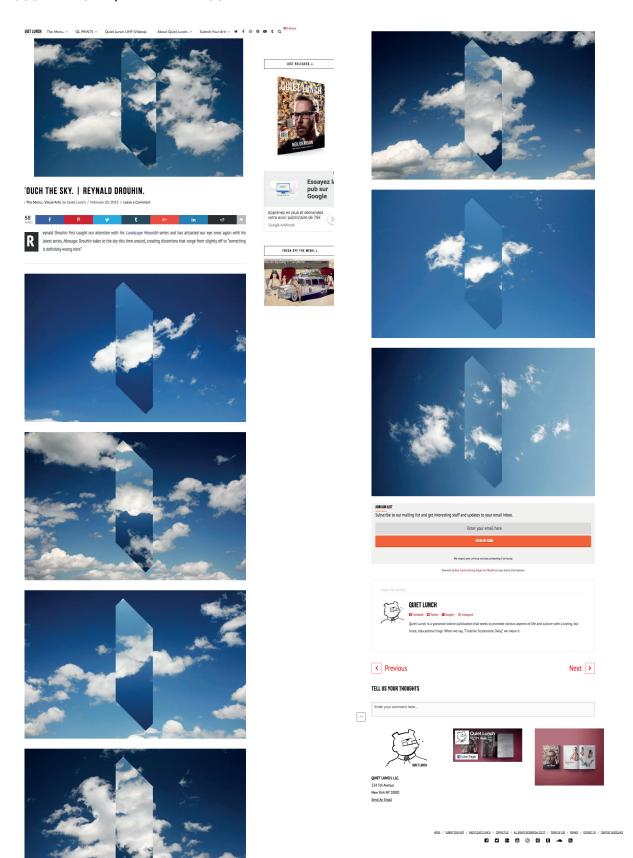
Your email address SIGN UP

9 9 G

© 2016 Wild Minded. London, United Kingdom Marketing, Social Media & Content | hello@wild-minded.com







le Bonbon

ACTU SORTIES FOOD & DRINK TENDANCES LESTOPS







Des artistes se regroupent pour capturer l'éphémère

28 avril 2015

Like 208 people like this.

Du 6 mai au 13 juin 2015, la galerie Vanessa Quang, très branchée photographie plasticienne, accueille l'exposition Capturer l'Éphémère. Et au programme de cette expérience atypique, pas moins de 8 artistes exposés collectivement cherchent à s'emparer d'une situation furtive.

Madeleine Filippi, à l'initiative de l'exposition "Capturer l'Éphémère", a regroupé des artistes de différentes origines pour un seul et même objectif : se saisir d'un instant. L'exposition fonctionne comme un diptyque. On trouve d'un côté la capture de la transformation naturelle avec les œuvres de Christophe Luxereau, Reynald Drouhin et Berndnaut Smilde. De l'autre côté, les œuvres de Markus Henttonen, Nikolaj Bendix Skyum Larsen, Emeric Lhuisset, Jari Silomäki et Sarah Trouche nous montrent que les actes humains ne sont qu'éphémères en apparence et que leurs répercussions peuvent avoir des conséquences sur nos vies et notre perception. Rendez-vous donc à la galerie Vanessa Quang et saisissez-vous de l'instant pour un moment poétique.



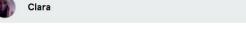
Galerie Vanessa Quang 7, rue des Filles du Calvaire - 3e Du 6 mai au 13 juin 2015











Ailleurs sur Le Bonbon



Combien faut-il pour vivre décemment ? l le Bonbon



Typologie des mecs rencontrés dans les bars | le Bonbon



L'Instagram des jumeaux sosies de Bradley Cooper I le Bonbon



WTF: La nouvelle carte de Paris en 2020 l le Bonbon

par Taboola



MARIELL AMÉLIE

Un recuerdo en el paisaje >7



FAHRENHEIT.°

DOMINGO 28 DE DICIEMBRE DE 2014 : EXCELSIOR

ALD DROUHIN







Reynald Drouhin
Contrastes insospechados >4

s un feliz **2015!**



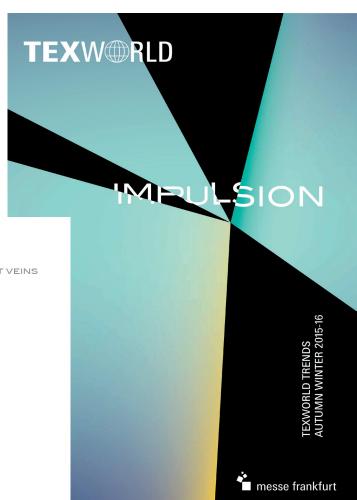
Reynald Drouhin, 2013, série de photographies modifiées, 36 x 24 co

Monolitos y geometrías

PENÉLOPE CÓRDOVA penelope@magazine-f.com

a la trista francés nacido en París, Reynald Droubin, ha realizado una serie de composiciones do do la composiciones do de la contraste de composiciones do de la contraste de la composiciones de la contraste de la composiciones de la contraste de la composiciones de la contraste del contraste de la co

a su alcance, ya sean naturales como digitales, y que aprovecha al máximo las posibilidades de una imagen aparentemente sencilla para potenciarla hasta su máxima expresión estética. Además, esta serie está inspirada en aquel monolito de 2001, una odisea del espacio de Stanley Kubrick, y emula la doble naturaleza de aquellos: la forma invertida de uno dentro de otro simula una puerta a otra posible dimensión.

























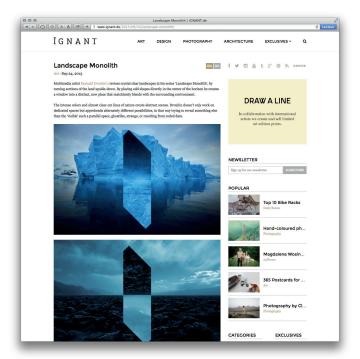
LANDSCAPE MONOLITH COMPILATION WEB 06/2014











































Forever until the end

Galerie Schaufenster, Séléstat (F).

Einen Monat lang empfängt die Galerie Schaufenster die Künstler Sophie Blum und Reynald Drouhin mit ihrer Installation in situ "Forever until the end". Hinter diesem Ausdruck, von den Künstlern mit Hinblick auf die verfluchten Pärchen aus amerikanischen Roadmovies (Thelma und Louise, Bonnie & Clyde ...) als "extrem naiv" bezeichnet, versteckt sich in Wirklichkeit ein Nachdenken über unser Verhältnis zu den Medien vor dem Hintergrund sozialer, ökonomischer und politischer Krisen. Der Computer als wichtigstes Arbeitsgerät von Reynald Drouhin wird zweckentfremdet und als Symbol für unser Univerständnis und für unsere Ohnmacht vor dem Ausmaß der Probleme verwendet, vor denen unsere Gesellschaft heute steht.

Reynald Drouhin est un artiste dont on connaît beaucoup plus le travail réalisé avec et sur Internet et, en particulier, ses mosaïques, composées d'images extraites du web - le projet *Des Frags* ou la série des *IP Monochrome*. Cependant, il s'attache aussi régulièrement à présenter des œuvres en dehors de l'espace Internet. Du 10 novembre au 10 décembre, il s'associe à l'artiste Sophie Blum pour présenter, dans le cadre d'une exposition à la galerie Schaufenster, une installation qui, selon le principe de Schaufenster, est ouverte sur l'extérieur. Intitulée *Forever until the end*, l'installation propose, dans l'espace de la galerie et aux regards de la rue, une série d'inscriptions et de courtes phrase extraites des messages d'erreurs informatiques.

Les lettres formant les mots apparaissent au mur, en réserve d'une surface brulée, charbonnée. Les messages sont ceux que nous avons tous croisés et que nous lisons encore régulièrement sur nos écrans d'ordinateur lorsqu'une application, une page web ou un logiciel rencontre un problème. Issus du vocabulaire, de la « langue » informatique mais extraits de leur contexte, ces messages, en anglais, n'apparaissent ainsi pas immédiatement comme transposition d'une alerte informatique. Sortis de leur contexte informatif et normé du média numérique, ils s'attachent à leur lieu d'apparition : la ville, l'espace urbain. Ainsi, à l'instar des tags, des graffitis mais aussi des panneaux signalétiques et publicités, ces messages viennent solliciter l'attention du passant et relèvent d'une signification toute différente. L'emploi du feu, résidu de la brûlure et de la destruction, leur ajoute une certaine intensité dramatique.

Request Timeout, Out of Memory, Sophie Blum & Reynald Drouhin, 2013, installation in situ, mur brulé, fusain, dimension variable ; vue de l'exposition à la galerie Schaufenster.

Qu'est-ce que « Out of Memory », « Unable to locate host », « Error system » ou encore « Access denied » peuvent signifier en dehors de l'interface informatique ? Quel sens peut prendre un message d'alerte (informatique) dans un contexte urbain ? C'est autour de ces questions que se joue la problématique de l'installation présentée : à la (quasi) universalité des messages d'erreurs informatique vient se confronter la spécificité du contexte urbain, social et culturel de leur lieu d'apparition.

Dans leur note d'intention, R. Drouhin et S. Blum voient en ces courtes phrases, brulées au mur, une réflexion d'une dimension plus générale, qui renvoit à l'actualité et à la redondance du discours de contexte de « crise ». L'expression *Toujours, jusqu'à la fin*, replace ainsi le propos dans une réflexion sur notre société. Mais il est également fort possible que ces messages soient tant et si bien rattachés à leur contexte d'apparition, aux habitations, aux murs de la ville et au paysage de Sélestat - (presque) habitué aux interventions artistiques dans l'espace urbain - que le regardeur les perçoit à la manière d'un tag ou d'une publicité, soit avec un œil distrait, amusé ou importuné, sans entrer de manière immédiate dans un raisonnement plus large. Cependant, dès lors que le message est identifié comme « message d'erreur informatique », apparaît sans nul doute un questionnement sur notre rapport aux nouvelles technologies et à leur présence dans notre quotidien. Ainsi, l'installation permet de révéler la pernicieuse incursion de ces technologies dans l'ensemble de nos environnements.

L'observateur peut alors aisément se référer à la science-fiction : le message d'erreur est un message d'alerte. Ce qui nous est dit ici est une mise en garde contre l'avènement d'une ère des machines qui, dans les moindres recoins de notre quotidien, viennent parasiter notre existence humaine. On se prend au jeu, on se laisse glisser dans la fiction catastrophe. Cependant, succédant au léger sourire qui accompagne le souvenir d'un film de science-fiction des débuts de l'informatique, se greffe alors une inquiétude certaine, celle de ne pas saisir ce qui se joue réellement derrière nos écrans, ni les conséquences que ces derniers peuvent avoir sur notre quotidien.

■ Exposition Forever until the End, Sophie Blum & Reynald Drouhin, du 9 novembre au 8 décembre 2013, galerie Schaufenster, 19 quai des pêcheurs, Sélestat, www.schaufenster.fr

12 artine> Magazine d'Art

Sortir dans le Bas-Rhin

SAMEDI 9 NOVEMBRE 2013 35

Votre météo

La prévision de Lionel

De Villé, Lionel Pfann nous transmet la prévision suivante, valable aujourd'hui pour l'Alsace centrale.

Amélioration passagère et refroidissement. Les nuages bas seront généralisés en début de matinée, accrochant encore souvent les crêtes vosgiennes. Au fil des heures, la situation évoluera favorablement et un temps plus variable s'établira pour l'après-midi. Le soleil fera alors de belles apparitions, dans un ciel ponctué de cumulus inoffensifs. Le ciel se couviria en soirée et de nouvelles pluies gagneront la région par l'Ouest durant la nuit.

Vent de secteur Sud-Ouest, 20 à 30 km/h de moyenne avec des rafales jusqu'à 50 à 60 km/h.

Températures : voisines de 9 degrés en début de matinée, plafon-neront vers 11 degrés l'après-midi.

Les films à l'affiche

SÉLESTAT

Eyjafjallajökull: 15 h Fonzy: 19 h 30 Gravity (3D): 17 h, 19 h 30, 21 h 45 La stratégie Ender: 21 h 45 Planes; 15 h **Planes** : 15 h **Thor : 2D** : 17 h ; **3D** : 19 h 30, 21 h

Turbo : 15 h. 17 h

STRASBOURG

Violette: 10 h 45, 13 h 30, 17 h 30, 20 h 05 La grâce (VO): 11 h, 15 h 45, 21 h 30 21 h 30 Le Médecin de famille (VO): pré-cédé du court-métrage Viejo Pas-cuero (une petite histoire de Noël) (VO): 11 h, 13 h 45, 18 h 10,

20 h Prince of Texas (VO): 18 h, 22 h Workers (VO): 15 h 50 La vie d'Adéle chapitre 1 et 2: 15 h 20, 20 h 25 Heimat 1: chronique d'un rêve (VO): 11 h, 13 h 35 Heimat 2: l'exode (VO): 15 h 40, 19 h 45 9 mois ferme: 13 h 50, 18 h 05, 19 h 50, 22 h 35 Blue Jasmine (VO): 13 h 30, 18 h 30 Prisoners (VO): 21 h 50

18 h 30 Prisoners (VO) : 21 h 50 Poupi : 10 h 30 Léo et Fred : 11 h 20 Ma maman est en Amérique : 16 h 05

Star Saint-Exupéry

Inside Llewyn Davis (VO): 11 h, 13 h 40, 15 h 50, 18 h 05, 20 h 15, 22 h 25 **Quai d'Orsay**: 11 h, 13 h 30, 17 h 40, 20 h 05, 22 h 15

17h 40, 20 h 05, 22 h 15

Un château en Italie: 11 h, 13h 40, 15 h 45, 17 h 50, 19 h 55

Snowpiercer, le Transperceneige (VO): 11 h, 13 h 30, 17 h 45, 20 h 10, 22 h 25

Gravity (VO) 3D: 13 h 35, 17 h 55, 20 h, 22 h

Blood Ties (VO): 11, 15 h 30, 21 h 55

21 h 55 Attila Marcel: 15 h 50 L'extravagant voyage du jeune et prodigieux T.S. Spivet (VO): 15 h 40

L'Odyssée

L'Odyssee
Free Angela: 22 h
Lettre de Sibérle: 16 h
Marker Tout Court: 17 h
Météora: 20 h 10
J.A.C.E.: 15 h 45
Le corbeau: 20 h ± débat
Mon univers: 18 h 15, 22 h 10
Le roi et l'oiseau: 14 h 10
Le secret de la pyramide: 14 h
Renate Reissmann: 18 h 30
Gerhard Richter painting: 12 h 15

UGC Ciné Cité En solitaire: 10 h 40, 13 h 15, 15 h 30, 17 h 50, 20 h 05, 22 h 20, 16 tait temps (VD): 10 h 35, 14 h, 16 h 40, 19 h 20, 22 h 10 ide Llewyn Davis (VO): 10 h 45, 13 h 20, 15 h 35, 17 h 55 La stratégie Ender: 10 h 45, 13 h 20, 15 h 45, 18 h 10; (VO) 20 h 20, 22 h 32 13 h 20, 15 h 45, 18 h 10; (VO) 20 h 20, 22 h 32 v 21 h 10, 14 h 20, 17 h, 19 h 40, 22 h 10 Violette: 10 h 30, 13 h 454, 16 h 30, 19 h 15, 22 h 9 mois ferme: 11 h 15, 14 h 15, 16 h 15, 18 h 15, 20 h 15, 22 h 15 Blood Ties (VO): 10 h 50, 14 h, 16 h 45, 19 h 30, 22 h 10 Blue Jasmine (VO): 13 h 45, 19 h 30 summer (VO): 13 h 45, 19 h 30 summer (VO): 22 h 35 foravity (30): 11 h 15, 15 h 50, 18 h 05, 20 h 20, 22 h 35 foravity (30): 11 h 10, 14 h 05, 16 h 10, 18 h 15, 20 h 30, 22 h 35 foravity (30): 11 h 10, 14 h 05, 18 h 25, 20 h 30, 22 h 35, 18 h 25, 20 h 30, 22 h 35 foravity (30): 11 h 10, 10 h (VO): 2.0 h Helmat 2, l'exode (VO): 22 h 15 l'extravagant voyage du jeune et prodigieux Spivet: 11 h, 13 h 30, 15 h 40, 17 h 50 l avie (Adèle: 10 h 20, 13 h 50, 17 h 20, 20 h 50 l be 20, 13 h 50, 17 h 20, 20 h 50 l be 20, 13 h 50, 12 h 25 lee majordome (VO): 20 h 49, 12 h 25 lee majordome (VO): 20 h 40, 13 h 25, 17 h 50, 20 h 10, 22 h 30 moi, moche et méchant 2: 11 h Planes: 11 h 10, 13 h 30, 15 h 35 Prisoners (VO): 10 h 40, 21 h 30 moi, moche et méchant 2: 11 h Planes: 11 h 10, 13 h 30, 15 h 35 Prisoners (VO): 14 h 40, 13 h 25, 17 h 50, 20 h 10, 22 h 30 sur le chemin de l'école: 15 h 45 h 30, 12 h 10, 16 h 50, 18 h 15, 20 h 45 l 14 h, 13 h 30, 14 h 45, 16 h, 17 h 15, 19 h 45, 22 h 15; 3D: 18 h 15, 20 h 45 lun château en Italie: 11 h 05, 13 h 30, 17 h 30, 19 h 50, 22 h 05 lurbo: 10 h 45, 13 h 45, 16 h, 18 h 05

22 h 20 Snowplercer, le Transperceneige: 17 h 50, 22 h 10 Blood Ties: 11 h Gavity: 20: 11 h, 13 h 50, 22 h 15; 30: 16 h 10, 18 h 05, 20 h 30; 16 h 10, 18 h 05, 20 h 30 Malavita: 15 h 40, 20 h 10 Turbo: 11 h, 15 h 50 Phois ferme: 11 h, 14 h Planes: 11 h, 16 h

La stratégie Ender : 13 h 50, 17 h 50, 20 h 10, 22 h 20 En solitaire : 13 h 40, 16 h 05, 18 h 15, 20 h 15, 22 h 15 Thor : Le monde des ténèbres : 2D 13 h 45, 15 h 40, 17 h 45, 20 h ; 3D 22 h 20

STRASBOURG. Présentation de 4 courts-métrages de Raphaël Rueb et Joseph Guérin en présence de Renate Reismann, Cinéma Odys-sée, à 18 h 30.

STRASBOURG. Salon du livre natu-

STRASBOURG. L'église protestante

Voir Quand l'erreur informatique brûle les murs de Schaufenster



De courtes phrases, messages de feu brûlées aux murs...

Reynald Drouhin et Sophie Blum écrivent en « feu » les erreurs informatiques, les bugs, les crashs...

Telle une déclaration d'amour naïvement jusqu'au-boutiste, la formule véhicule l'idée du couple, rappelant les road-movies américains (Wild at Heart de David Lynch, Thelma et Louise de Ridley Scott, Bonnie and Clyde d'Arthur Penn) et leurs dénouements tragiques. L'installation in situ à la galerie Schaufenster pré-

sentera une série de messages d'erreurs informatiques qui, extraits de leur contexte, ne sont pas immédiatement reconnus comme tels. Ces courtes phrases, brûlées aux murs, prennent alors une dimension plus générale et font écho au monde contempo-

Le projet proposé se construit en duo : l'approche graphique de So-phie Blum, graphiste freelance et directrice artistique à Paris, vient compléter la démarche artistique de Revnald Drouhin, figure reconnue de l'art numérique en France, qui travaille depuis plu-

ERSTEIN. Musée Würth, de 11 h à 18 h.

GEISPOLSHEIM. Musée du chocolat, Rue du Pont-du-péage, de 10 h à 18 h.

HAUT-KOENIGSBOURG. De 9 h 30 à 12 h et 13 h à 16 h 30.

SCHIRMECK. Mémorial de l'Alsace-Moselle, de 10 h à 18 h 30. Ferme-ture de la caisse à 17 h.

SÉLESTAT. Maison du pain, de 9 h à 12 h 30 et de 14 h à 18 h.

SÉLESTAT. Bibliothèque Humaniste, de 9 h à 12 h et de 14 h à 17 h.

STRASBOURG. Musées alsaciens, archéologique, des arts décoratifs et des beauwarts (palais Rohan). Tomi Ungerer, zoologique de 12 h à 18 h. Musées d'art moderne et contemporain de 12 h à 19 h. Mu-sée de l'Œuvre Notre-Dame, histo-rique de 10 h à 18 h.

STRASBOURG. Le vaisseau de 10 h à 18 h.

Nouvelles expositions

Musées

sieurs années autour des problématiques liées aux réseaux et au vocabulaire numérique, cherchant à les matérialiser et les inscrire dans une spatialité.

Les messages sélectionnés, directement inscrits sur les murs, cohabitent et entrent en résonance pour multiplier leurs interprétations possibles. Les sortir de leur contexte permet de les articuler avec l'actualité, « la crise », et insiste sur le fait que la société ne peut pas faire face à l'ensemble des problèmes actuels: sociaux, économiques, écologiques...

L'inscription est faite par la brûlure du mur, comme marqué au fer rouge. Elle fait référence au graffs et tags urbains à la bombe mais contient cependant une intensité plus dramatique. L'écriture avec le feu rend compte de l'erreur mais aussi de la réaction qu'elle provoque (révolte, révolution) et symbolise de facon tautologique la destruction, le bug, l'erreur, le crash...

IIIIY ALLER Forever until the end. de Reynald Drouhin et Sophie Blum, du samedi 9 novembre au mardi 10 décembre, dans la vitrine Schau-fenster, quai des Pêcheurs à Séles-

Agenda

Animations

BOOFZHEIM. Marche populaire: 5 km, 10 km, 20 km ou 42 km; salle des fêtes, de 7 h à 14 h.

FICHHOFFEN. Noël au naturel, 32 rue du vignoble, de 14 h à 19 h. Les recettes de la buvette seront reversées à Julian Lorange, infos sur julian-notre-combat.assoweb.com.

GERSTHEIM. Salon des commercants et artisans du Rhin: exposition, animations et dégustations de produits locaux, salle des fêtes, in un faut de la comme de produits locaux.

MARCKOLSHEIM. Présentation « coup de cœur BD », La Bouilloi-re, de 11 h à 13 h.

SÉLESTAT. Salon des Auteurs et Artistes d'Alsace, caveau Sainte-Bar-be, de 9 h à 18 h. Renseignements au 03.88.82.16.81.

re *De la nature du livre*, au Centre d'Initiation à la Nature et à l'Envi-ronnement de Bussierre de la Ro-berstau, à partir de 14 h 30.

St-Pierre-le-Jeune et son cloître, vi-site conférence, rendez-vous à l'Of-fice de Tourisme, 17 place de la Cathédrale, 14 h 30.

STRASBOURG. Jazzdor festival avec Émilie Lesbos Solo, Médiathè-que Olympe de Gouges, 3 rue Ku-hn, à 15 h. Rencontres

STRASBOURG. Quel bilan pour l'année Wagner 2013 ? Table ronde, à la médiathèque André Malraux, à 16 h 30.

Spectacles

BENFELD. À la monnaie du Pape par la Cie « Passeurs de Lune », cercle catholique, 20 h. Entrée li-bre : plateau.

HAGUENAU. Zéro, histoire d'un nul, spectacle jeune publie par la Cie les Arts Pitres, au Théâtre, à 20 h 30.

OSTWALD. *Hützel*, cabaret spectacle d'humour alsacien en en deux actes, à partir de 12 ans, au Centre Sportif et de Loisirs, à 19 h.

SAINTE-CROIX-AUX-MINES. Apollinaire s'en va t'en guerre – C^{ie} Le Vent en Poupe, Mines d'Artgens, 20 h 30.

STRASBOURG. Monsieur Bô, par la Cie Erectus, musique gestuelle, tout public à partir de 5 ans, Kaf-teur, à 14 h.

STRASBOURG. Le vide-grenier du Fight Club, spectacle improvisé autour des objets ramenés le soir même par les spectateurs, Hôtel Cap Europe, à 20 h 30.

Théâtre

SÉLESTAT. D'un monde à l'autre par Urié graphiste d'Art et Grohens Sculpteur, archives municipales (ancienne Banque de France), du lundi au vendredi de 9 h à 12 h et ERSTEIN. Putz Freui em New-York – theater alsacien; Maison des œuvres (salle Saint-Martin). Selon

Jeux

Belote

VILLÉ. Concours de belote organisé par le club de basket, samed 9 novembre à la salle d'animation de l'école à 20 h. Accueil des participants dès 19 h. Inscription sur place : 10 € par joueur. Renseignements et inscription au 06.76.74.73.02.

MAISONSGOUTTE. Concours de belote, lundi 11 novembre à 14 h chez « Mario ». Inscriptions au 03.88.57.14.97.

BREITENBACH. Concours de belote par équipe organisée par le FC Breitenbach, lundi 11 novembre à 14 h à la salle des fêtes. Inscrip-tions au 03.88.57.20.14 au prix de 20 € par équipe.

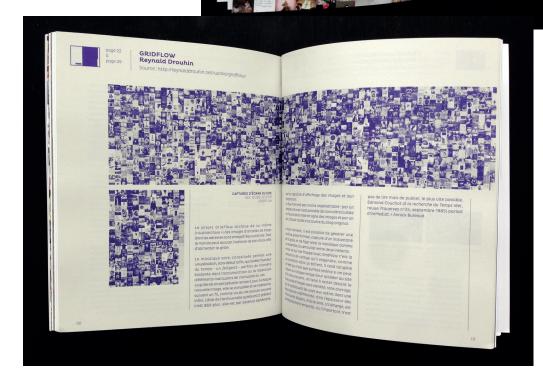
BINDERNHEIM. Tournoi de belote organisé par l'amicale de la Belote du Ried, samedi 16 novembre à 20 h, au chalet des pêcheurs. Réservations au 03.88.85.41.10 ou 06.85.17.36.30.

BALDENHEIM. Tournoi de belote organisé par l'amicale de la belote du Ried, samedi 7 décembre et samedi 8 mars à la salle des fêtes à 20 h 30. Inscriptions de 19 h 30 à 20 h.

SÉLESTAT. Tournoi de belote orga-nisé par l'amicale de la belote du Ried, samedi 14 décembre et sa-medi 22 février à la salle des fêtes à 20 h 30. Inscriptions de 19 h 30 à 20 h

MUTTERSHOLTZ. Tournoi de belote organisé par l'amicale de la belote du Ried. dimanche 26 ianvier à la







#69

décembre - janvier - février 2013



WJ-SPOTS#2 : Les a

Glitch art
Tactical media
Generative art
Memes
Google art
Media hacking
Pop net art
Software art
Digital folklore
Machinima
Web art
Hacktivism
Code art
Ascii art
Facebook art
Locative media
Telematic art
Network perform
Seapunk

W∂-SPOTS *2

REYNALD DROUHIN WWW.reynalddrouhin.net



REYNALD DROUHIN artiste artist (FR) / J'ai étudié les arts plastiques à l'Université Paris 1 (Maîtrise, 1994) et aux Beaux-Arts de Paris (DNSAP et Mastère Hypermédia Multimédia, 1998). J'étais un des premiers étudiants à passer mon diplôme avec un projet dématérialisé ("net-art") en 98 avec pour Directeur de recherche Paul-Armand Gette. Aujourd'hui j'intègre dans ma pratique les outils numériques, la photographie, la vidéo, l'installation et la sculpture. Je ne me contente pas d'un espace dédié (celui de l'Internet, d'une surface de projection ou de la spatialité d'une galerie) mais cherche à appréhender différents possibles et à révéler autre chose que le visible, tel un espace parallèle, fantomatique, étrange, ou résultant de données codifiées. Je suis aussi enseignant (multimedia) à l'école des Beaux-Arts de Rennes et membre du collectif incident.net depuis 1996.

// J'ai longtemps été exclusif en ne travaillant que sur Internet; jusqu'en 2002 environ. J'ai fait beaucoup de projets qui existaient exclusivement de par et pour le réseau (tels que Rhizomes ou Des Frags). Après le projet Des Frags, j'ai commencé à réfléchir à la possibilité de traduire le travail sur un autre support (comme des tirages ou des installations) et depuis 10 ans, je l'ai intégré comme un outil à part entière mais aussi comme sujet. Je souhaite faire sortir les projets de l'ordinateur, comme par exemple le projet Monochrome(s) (photographies) ou Cité (sculpture venant du projet I.P.C.). De manière générale, ça fait environ 15 ans que cette forme d'art est parquée dans le "net-art" ou "art numérique". Paul Armand Gette m'avait dit avoir eu à faire face à cet

forme de ghetto avec la vidéo et qu'il faudrait 30 ans pour que cette pratique soit admise artistiquement par les institutions. Peut-être nous reste-il alors encore 15 ans à attendre avant que les artistes travaillant avec le numérique ne soit plus étiquetés, interrogés et perçus autrement que comme des artistes plasticiens. Ce sont pourtant simplement des artistes contemporains, utilisant les outils d'aujourd'hui. C'est assez regrettable que l'on se souviennent des œuvres pour leur technicité. Il va falloir longtemps avant que les projets puissent être vus pour leur contenu sans que l'aspect technoïde ne viennent interférer. Les avancées techniques sont pourtant fulgurantes, bien plus rapides qu'à l'apparition de la photographie ou la vidéo. Les réseaux sociaux, les outils (téléphones, tablettes...) offrent mille possibilités et utilisations, interprétations. Ma pratique est un enchaîne ment : les projets se propagent, se modifient, s'auto-alimentent, se ré-approprient comme un flux continu ponctué d'arrêts (œuvres). C'est une démarche qui me semble être justement une approche très "multimédia" et liée au réseau dans son fonctionnement. Je peux avoir en parallèle des projets très différents mais tout est lié et se mixera certainement à un moment ou à un autre.

/// Le réseau est amplificateur du réel. Il est parfois parallèle, en différé, mais de plus en plus en temps réel. Son temps est néanmoins différent, on peut s'y arrêter, il peut se rejouer, se ré-interpréter. Mon dernier projet, GridFlow, agrège sous forme d'une mosaique les images d'articles dont les flux RSS sont enregistrés. Le projet donne ainsi à voir une tranche de temps sans début ni fin, tel un

rhizome, et révèle l'humeur du temps ("Zeitgeist") par l'accumulation ou la répétition
d'éléments marquants dans l'actualité du net.
La fresque subit les assauts des vagues de
mises à jour du flux, créant le remous et la
perpétuelle recomposition de la grille.
Celle-ci, mouvante, semble prendre vie; elle
dessine un ruban infini d'images qui se
déroule tout au long du mur. La mosaïque
telle qu'elle est à présent n'est déjà plus :
"carpe diem" permanent, elle est par essence
éphémère, par la rapidité d'affichage des
images et leur disparition. À tout moment,
il est possible de générer une archive grand
format, capture d'un instantané de la grille, et de figer ainsi la mosaïque comme un
ensemble, la verrouiller entre deux instants.

//// Il n'y a même plus lieu de s'interroger sur le fait que le web soit un territoire à explorer à l'avenir ou à se questionner sur la fusion hybride du monde physique et du "virtuel". Cest une évidence, car cela a largement commencé: le réseau est un prolongement fantomatique de chacun de nous.



104-mcd 69



I studied visual arts at Paris I University (Bachelor, 1994) and at the National School of Fine Arts in Paris (DNSAP and Hypermedia Multimedia Master, 1998). I was one of the first students to earn a degree with a dematerialized project ("Net art") in 1998, with Paul-Armand Gette as my research director. Today I integrate digital tools, photography, video, installation and sculpture into my work. I search beyond a dedicated space (Internet, projection surface, gallery space) in order to apprehend various possibilities and reveal something other than what is visible, such as a parallel, phantom or strange space, which might have resulted from codified data. I am also a (multimedia) teacher at the School of Fine Arts in Rennes and a member of the collective incident, net since 1996.

// For a long time, up until about 2002, I worked exclusively online. Many of my projects existed exclusively through and for the internet (such as Rhizomes and Des Frags). After the project Des Frags, I started to think about translating this work into other media (like prints or installations), so for the past decade, I have integrated the internet not only as a tool but also as a subject. I want to take the projects out of the computer, for example Monochrome(s) (photographs) or Cité

(a sculpture that came out of the project *I.P.C.*). Generally speaking, for the past 15 years this art form has been categorized as "Net art" or "media art". Paul-Armand Gette had told me that he had faced the same kind of ghettoization with video, and that it took 30 years for this practice to be artistically admitted by the institutions. Maybe we will have to wait another 15 years before artists working in digital media are no longer labelled, interrogated and perceived as anything less than visual artists. They are nonetheless contemporary artists, using today's tools. It's too bad that artworks are remembered for their technicity. It will be a while before projects are considered for their content alone, without techno-interference.

And yet, technology has been progressing at the speed

And yet, technology has been progressing at the speed of light, much faster than at the dawn of photography or video. Social networks, tools (smartphones, tablets...) offer thousands of possibilities, uses, interpretations. My work is a chain of activity: projects are propagated, modified, self-nourished and reappropriated like a continuous flow punctuated by stops (artworks). I consider this approach to be very "multimedia" and linked to the way the internet works. I can have very different parallel projects, but everything is linked and will certainly mix together at some point.

/// The internet amplifies reality. Sometimes it's parallel, delayed, but increasingly in real-time. However, its time is different: it can be stopped, replayed, reinterpreted. My last project, *GridFlow*, aggregates images from RSS articles into a mosaic. It shows a slice of time without a beginning or end, like a rhizome, revealing the mood of the moment ("Zeitgeist") through the accumulation or repetition of salient elements in current events online. The fresco is assaulted by waves of updated data streams, creating ripples and perpetually recomposing the grid. The moving grid seems to come alive, drawing an infinite ribbon of images that extends the length of the wall. The mosaic as it currently stands is already no more: as a permanent "carpe diem", it is essentially ephemeral, given the speed at which the images display and vanish. At any moment, you can generate a large-scale archive, a freeze-frame of the grid, in order to capture the mosaic as a whole, lock it between two instants.

//// There is no longer any point in pondering the fact that the Web is a territory to be explored in the future, or in considering the hybrid fusion of physical and "virtual" worlds. This is now obvious, as the evolution has already begun: the internet is a phantom extension of each one of us.



26. Ins Netz gogangen. Omid Qala-Nawi stammt aus Afghanistan, Mit seinen Eltern floh er vor dem Bürgerkrieg nach Deutschland. Nach Stationen in New York und Kalifornien lebt und arbeitet er heute in Hamburg. In seinen Modeund Schmuck Kollektionen verbinder er afghanische Handwerkstradition mit europäischer Fashion Progressivität. Für seine aktuelle Kollektion arKTIFECUM verarbeitet Omid getragene Kleidung, alte Möbelstrücke und Wohnacesosiens zu kunstvollem Upcycling. Die Elemente für seinen handgemachten Schmuck siebt er aus wie ein Fischer sein Netz. Hat sich etwas in seinem Blick werfangen, wird es am Bord geholt und weiterverarbeitet. Einige der metallischen Anhänger sind Fundstrücke, andere gestaltet Omid detailverilebt selbst. Wer eines der Unikate besitzen möchte, nimmt Kontakt auf unter uww.facebook.com/Artificiumdesigns

27. Nach dem Auto. In Zeiten zunehmender Ressourcenknappheit muss sich auch ein Superheld wie Barman fragen, ob sein monströses, spritvernichtendes Barmobil noch zeitgemäß ist. Da der dunkle Ritter aber mit Lucius Pios einen vorausdenkenden Spitzen-Ingenieur in seiner Entwicklungsabreilung hat, ist davon auszugehen, dass dieser ihm schon längst ein Zero Emission Vehiche zusumengeschraubt hat. Ahnlich wie bei einem neuen iPhone kann man auch beim Barmobil der Zuklunft vor der Veröffenlichung nur spekulieren, wie es aussehen wird und was es kann. Aber mit dem Monuliti Skateboard des in Paris lebenden Künstlers Reynald Droubin könnted Secheiminst um das nächste Forrbewegungsmittel des Fledermausmanns gelüfet worden, sein. Monuliti Skateboard unter gewaczepualditunbin.nat

28. Das Parfum.

Zugegeben, Berlin ist nicht Paris. Und alles andere als Grasse. Aber seit es Frau Tonis Parfum nahe des Checkpoint Charlie gibt, erobern die Grenouilles Europas trotz U-Bahn-Mief, Kanalisationsgestank und Currywursz-Dunst die Straßen der Stadt im Sturn. Darunter Italiener, die sich nach dem Duft von Mannas Brust schnen. Russen, die auf den Geruchsspuren von Marlene Dietrich wandeln möchten. Und Schwaben, die auch in der neuen Stadt das Parfum der alten Liebe nicht vergessen können. Sie alle treffen sich in der wohl schönsten Parfumerie Berlins in der Zimenstraße zi zu dlassen sich mithilfe fachkundiger Parfum-Scouts ihren ganz persönlichen Duft kreieren. Oder besuchen unsere Facebook-Seite und gehören mit etwas Glück zu den zwei Nasen, die ein Parfum von Fartum von Fran Tonis gewinnen. Velichen, Tüberosen, Maiglöckchen und viele wietere bezaubernde Duft-Inspirationen unter gwww.frau-toni-parfum.com

29. Appealypse now. Wer nach einer spärabendlichen Kinovorstellung des Weltuntergangs-Epos Melaucholda von Lars von Trier noch ein paar Marshmallows rösten möchte, hat dank Rick Wittrig jetzt die passende Feuerstelle. Und damit man die Welt jahredang stilvoll abfackeln kann, hat der gute Rick diese Feuerskulptur aus extra dickem Carbonstahl gefertigt, See the world on fire oder finde ein Fire Pit, das bei den Nachbarn einen nicht ganz so höllischen Eindruck hinterlässt, auf www.firepitart.com

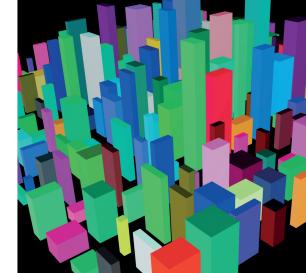
and we Hand geforige. Used allo in should in Gramure. Oblition raise on.

sind von Hand gefertigt. Und alles ist
»Made in Germany». Dabei nur eine einzige Stillrehtung zu verfolgen, wäre ihnen
zu einfach. Denn die beleden erlauben sich
die Freiheit, genau das zu machen, worauf
sie gerade Lust haben. In diesem Winter
sind es neongefärbte Army-Parkas. Finden wir gut, und darum verlosen wir eines
der 90 existierenden Modelle in Orange.
Mehr zur Verlosung auf unserer Facebook-Seite und kunterbunte Liebe auf
uwwu.k-u-ndt.

28.



SAMUEL BIANCHINI DO



Reynald Drouhin, 1. P. C. - Internet Protocol City, 2008.

Il est clair que la ville connectée comporte une stricte interdiction de se suffire à elle-même. Pourtant, entre la ville et celui qui la vit et la consomme, il semble parfois ne plus y avoir de "vraie" communication. En effet, nous sommes passés de la communication comme système d'accord (ou de désaccord) des uns avec les autres vers une communication qui est plutôt de l'ordre de la référence des uns aux autres. Comment nous déplacons-nous dans cette ville connectée? Labyrinthique, la ville contemporaine n'est plus exclusivement un problème de distance, mais plutôt de sens, voire d'identification et de repérage Ses dynamiques sont de l'ordre de la référence événementielle, météorologique, géographique et corporelle. Actuellement, des dispositifs de localisation, de cartographies personnalisées, instantanées, nous ouvrent à de nouveaux mondes et à des nouvelles références. Il s'agit de nouvelles portes d'accès à des paysages urbains que la technologie dévoile (ou pas) devant nous avec des dispositifs qui agencent les objets et les désirs dans l'espace. Voilà un territoire où se trouvent des services objectivement nouveaux, intuitivement exploitables, et toujours subjectivement améliorables. C'est là où les images parlent au corps du consommateur, à sa sensibilité et non plus à sa capacité de "résoudre" le(s) problème(s) de communication et de déplacement.

Le consensus que la ville communique avec nous est aujourd'hui loin d'être rationnel. Un autre niveau de lecture est donc nécessaire pour établir des liens entre les producteurs de la ville et ses habitants.

La ville connectée se construit par le jeu existentiel des autres.

Pour mieux interagir avec (et dans) la ville, il faut alors comprendre non seulement que c'est une question de réseau et de connectivité, mais aussi il faut prendre en compte que la ville est une énergie, toujours changeante et continuellement en circulation. La communication entre nous et la ville est ainsi une immersion: il faut rentrer d'une façon intime dans le quotidien de nos besoins de connectivité. Or, nous savons déjà depuis longtemps que l'urbain est aussi dans l'intimité de nos foyers. Quand les innovations technologiques nous ont fait changer la cheminée au centre de nos foyers pour une "machine à images" (télévision, ordinateurs, écrans, tablettes, etc.), nous avons, d'une certaine manière, tracé sans le vouloir les linéaments pour une nouvelle sensibilité envers l'urbain. Des questionnements sur le dépaysement et l'aliénation, ainsi que

sur l'isolement et le recueillement sont apparus dans nos relations urbaines quotidiennes. Dans ce sens, la vie dans la ville se présente toujours à nous comme le tracement d'une aventure: une aventure "ordinaire", voire "profane", qui se cache dans le jeu des cartographies customisées, dans l'échange constant avec l'entourage de la même manière que peut être l'imaginaire touristique et du voyage. Les technologies actuelles ont adapté intimement cette aventure à nos besoins journaliers.

Finalement, la question quotidienne "t'es où?" semble chaque fois plus invasive et plus vertigineuse. En elle, l'identité du correspondant est définie par sa localisation. De cette manière, toutes les cartographies, GPS, systèmes de références interactifs, visions par satellites, photographies panora-miques, et imaginaires de synthèse qui peuplent notre ville individuelle, se transforment en dispositifs portables et transportables d'accompagnement dans nos aventures quotidiennes. Connectées, des aventures instantanées, "prêt-à-porter" voire même numérisées, prennent le devant de la scène de nos expériences urbaines les plus enracinées. La signalétique, par exemple, plus qu'une notice rigoureuse sur l'usage des choses, est plutôt un système de pistes: nous passons de l'interdiction dans nos rapports avec l'image de la ville (protection patrimoniale, muséalisation, tourisme), à la fascination, l'étrangeté et la transgression intrinsèque de ces mêmes interdictions. Cette intrusion géographique est aussi le partage inconscient de nos intimités. Rêver la ville plutôt que la penser, halluciner les contacts plutôt que les concrétiser: voici finalement, un des leitmotivs de nos logiques urbaines contemporaines.

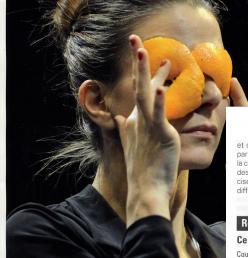
MANUEL BELLO MARCANO

Digitalarti, partenaire de la Revue 10Fluencia

INfluencia est le Trendmag de l'innovation, des influences, de la communication, du marketing et des media, destiné à tous les curieux et enthousiastes qui désirent faire avancer leur univers qu'il soit privé ou professionnel. Le n°1 est consacré à l'innovation. Pas seulement l'innovation technologique dont économistes, entrepreneurs et politiques ont fait leur mantra. Mais l'innovation comportementale et sociale, et ses usages. L'innovation et le "bien être", ou mieux encore l'innovation et le mieux être. Celle qui transforme le monde mais qui change aussi la vie. La revue INfluencia met aussi en avant Digitalarti comme incubateur artistique.



FESTIVAL D'AUTOMNE À PARIS : WALID RAAD RUDOLF STINGEL QUE VAUT L'ARCHITECTURE FRANÇAISE ? VLADIMIR VELICKOVIC PHILIPPE FOREST JOSÉ BERGAMÍN MARCELA IACUB CLARO



370

BILINGUAL (FRENCH / ENGLISH)
SEPTEMBRE 2010
FRANCE Métropolitaine 6,50 €

et desserrements. Mais c'est aussi, par le contact et la confrontation, par la conscience exacte des pressions et des résistances, démontrer très précisément la répartition et le jeu des différentes forces.

Didier Arnaudet

Rennes

Ce qui vient

Couvent des Jacobins et divers lieux 30 avril - 18 juillet 2010

La seconde édition de la biennale d'art contemporain de Rennes regroupait une cinquantaine d'artistes sous l'intitulé Ce qui vient. La genèse de cette manifestation – une biennale de plus, penseront certains, mais alors à tort-mérite qu'on s'y arrête. Née d'une initative privée, celle-ci a été suscitée en 2008 par un entrepreneur local, Bruno Caron, gestionnaire du groupe agroalimentaire Norac, via son association pour le mécênat Art Norac. L'appellation complète donnée à ce nouvel évenement, d'emblée soutenu par les pouvoirs publics, est « Ateliers de Rennes-Biennale d'art contemporain ». Pour mieux signifier l'accent mis su l'activité humaine, les rapports que tissent vie matérielle et art, la synergie entre entreprise et culture. Ce qui vient: sous cet intitulé à large

spectre. Raphaële Jeune. commis aire de l'exposition, s'est proposée d'inventorier comment la création ar tistique accueille l'avenir, ce qu'elle en formalise et comment, ce qu'elle a à en dire. « Entre ce qui vient à nous dont nous projetons les contours par différents movens, et ce qui vient de nous, nos décisions et nos actions, in existe un espace complexe d'anticipation, de stratégie, d'invention et d'attente nourri par notre imagination, nos désirs et nos peurs », écrit-t-elle dans le coffret-catalogue qui accompagne la manifestation. Cet espace on pressent, les artistes l'occupent à plein. Au nom de leur libre propension à imaginer. Au nom, encore, de l'impératif de représentation que soustend tout geste artistique, un geste vo-lontiers voué à la mise en forme du possible et de l'inédit, et qui, par voie de conséquence, façonne le futur. Au nom, enfin, d'une volonté de désaliénation inhérente à notre culture de l'émancipation, dont l'art est un vec-teur essentiel. « La question centrale, précise Raphaële Jeune, reste celle des conditions de définition de ce meilleur, et des possibilités d'éman cipation contre toute tentative d'aliénation de notre libre arbitre. »
« Poétiser » le futur, en cerner, voire

«Poétiser» le futur, en cerner, voire en dessiner les contours. Et devoir choisir, artiste, son camp, entre réalisme froid, configuration volontariste, utopie chantante et dystopie dépri-



« Ce qui vient ». Michel de Broin. « Révolution ». 2010. (Ph. M. de Broin)

mée. Certains, à la manière de Ber daguer & Péjus, n'envisagent le futur que hautement technologique, et leur travail, comme un mixte de prospective et d'esthétique high tech. D'autres, à l'instar de Renata Poljak, suggèrent que c'est le hasard surtout qui déterminera la face de l'avenir, contre toute velléité de contrôle. Le contrôle déshumanisant, justement, c'est ce qu'un Julien Prévieux, lui, sent venir de toute sa force, sous l'espèce de l'organisation maximale et de cette froide gestion des risques régissant la prospective sur laquelle compagnies d'assurance et de réas surance fondent leur business, que Prévieux indexe de façon suggestive avec ses terrifiants organigrammes mettant en réseau de multiples pou-

voirs de contrainte. Plus que les propositions apocalyp-tiques, prévaut en fait un regard artistique plutôt kaléidoscopique sur « ce qui vient », appréciation rarement optimiste certes, mais pas forcément noire. La perplexité, surtout, l'emporte. Le futur, on ne saurait dire quels traits il prendra exactement mais gageons qu'il ne sera pas facile (*Cité* de Reynald Drouhin, la sculpture d'une ville de type Manhattan en bois brûlé), vraisemblablement condamné à l'épuisement des ressources et des énergies (Franscesco Finizio), à des révoltes désespérées (Claude Lé-vêque, le Réveil de la jeunesse empoisonnée), à une paranoïa sécuritaire, guerrière ou bureaucratique qu'illustre bien la proposition du collectif rou-main Anonymous, Safe Places for a Safe Future in Bucharest, une carte des abris anti-atomiques de la capi-tale roumaine à laquelle on ne peut accéder qu'après avoir rempli un formulaire officiel aussi absurde qu'incompréhensible... À moins, dans un élan nietzschéen, et indépendamment de nos conditions de vie matérielle à venir, que ce ne soit l'éternel retour du même qui rafle la mise, sur fond de continuité interminable et inamendable de la condition humaine. Ce

qu'aura pu laisser sous-entendre,

conçu par le Canadien Michel de Broin, le magnifique escalier métallique intitulé à bon escient *Révolution*, un terme à entendre au sens métaphorique de « tour complet», de même que la Terre réalise sa révolution en un an autour du soleil pour revenir à son point de départ. Cet escalier en spirale à deux entrées, tortueux à souhait? Doté d'une seule volée, il nous permet de nous élever en gloire à plusieurs mètres au-dessus du sol, mais pour nous y ramener aussitôt.

Paul Ardenne

Nantes

Wifredo Lam

Musée des beaux-arts 29 avril - 29 apût 2010

Que Nantes ait été à la fois la cité du tout premier surréalisme et celle de la traite négrière, que sa mémoire soit faite de ces deux histoires contradic-toires -la poésie, l'esclavage - fournissent certainement le prétexte culturel nécessaire pour que le musée des beaux-arts de la ville y consacre, sous le double signe des Caraïbes et des avant-gardes, une rétrospective à Wifredo Lam (catalogue aux édi-tions Fage), peintre cubain, de père chinois et de mère métisse, dont l'œuvre suscita l'enthousiasme de Breton, Leiris, Césaire et tant d'autres Lam a tout ce qu'il faut pour faire l'af-faire s'il s'agit de rendre hommage à une icône de la négritude, du métis-sage et des valeurs de progrès, d'ouverture dont l'art authentique est quelquefois capable. D'ailleurs, il n'est pas indifférent, par exemple, qu'un peintre puisse définir un tableau comme « une proposition générale, démocratique », « faite aux autres ». Pourtant, un tel prétexte apparaît vite comme superflu tant l'œuvre parle pour elle-même de manière souveraine sans se réduire à aucune des si gnifications édifiantes qu'on pourrait lui prêter. Et toute l'intelligence de l'exposition conçue par Blandine Cha-

tion. L'œi réduction le pittore mondial o l'équivale cubaine p chachacl pays, ma prit des r des Noirs cheval de gures ha prendre. Il est facil rencontre Nord et I et le Vieu surgies dans le modernit Picasso de si proche adopté contestab traction a certaines vantage saire, a l'a dez-vous tout scrup réalisme mentaire magnifia

grande ré



monstre,

La pluie, pent, la p

Wifredo L Grande jui pier maro (Coll. Mna

art médias III

Tendances d'un art d'aujourd'hui

Les années 2000 se sont déroulées sans que l'on ait vu se dessiner quelque mouvement artistique que ce soit. Les critiques se sont tus, remplacés progressivement par des commissaires d'exposition et autres directeurs artistiques de festival. Mais il est pourtant quelques pratiques ou tendances identifiables aujourd'hui.



Adresses Web.,



Images magazine # 41 | 99



Miguel Chevalier, Fractal Flowers, 2008 Logiciel Cyrille Henry





exposition

Art contemporain, art comptant pour tous

À L'IMAGE DES 33 000 NOMS DE FAMILLE RENNAIS GRAVÉS SUR LE SOL DU COUVENT DES JACOBINS PAR LES ARTISTES DE SOCIÉTÉ RÉALISTE, LA 2º ÉDITION DES ATELIERS DE RENNES-BIENNALE D'ART CONTEMPORAIN ENTEND PLUS QUE JAMAIS S'ADRESSER À CHACUN D'ENTRE NOUS, CINQUANTE ŒUVRES, DONT 30 CRÉATIONS, À DÉCOUVRIR JUSQU'AU MOIS DE JUILLET. ET VOUS, Y SEREZ-



es noms qui surgissent, là, sous nos yeux. Ou plu-tôt sous nos pieds. Ces patronymes rennais jon-ant le sol du couvent des Jacobins. On les croirait gravés pour l'éternité, mais l'œuvre du collectif Société réamais l'œuvre du collectif Société réa-liste est éphèmère. Ce qui vient l'em-portera, à savoir le futur centre des congrès amené à remplacer l'an-cienne congrégation. Liste électorale ou m'émorial sépulcrat, ces noms dé-roulent le long parchemin de l'histoire rennaise. Propres, bien d'ici ou venti d'alleurs, avec ou sans particule de no-blesse, lis cimentent sur le bétion de la chapelle un destin commun. Et vous, y étes-vous? (voir page 6). Les idées les plus simples sont sou-vent les meilleures, y compris (et sur-

touth en matière d'art. L'art contempo-rain comptant pour tous, c'est-è dire s'adressant à chacun de nous, brille id de tout son éclat. Pour Raphaela Jeune, qui rendra son insigne de com-missaire d'exposition à l'issue des cette seconde édition, "faccessibilité est l'une des raisous d'être de la bien-nale, pour moi comme pour Bruno Ca-ron, le mécène de la manifestation. J'ai troujours dét et ne suis intréssée que par les formes d'art en prise avec la rédi." Et puis, ya-t-il plus au cœur de nos préoccupations quotidiennes que la notion de travail servant de fil conducteur à ce grand rendez-vous culture!?

Parmi les 50 œuvres idont 30 crées pour l'occasion) présentées dans le cadre de cette secondé édition consarée à Ce qui vent, six d'entre elles sont d'ailleurs le fruit d'un projet souffics, c'est-à drie le résults d'ex-périmentations menées dans le monde des entrepriess. Les salariés y sont la cheville ouvrière d'un processus artisque ouvert en permanence à la discussion et à la rencontre. Détentrice d'une de ces cartes de Séjour de

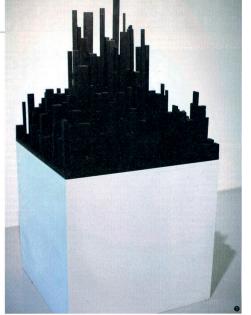
recherche, de création et entreprise, la Rennaise Catherine Contour est al-lée au centre de relations clients de Canal plus s'intéresser à la question du repos, ce temps censé précéder et préparer l'action. Diffusée en clair lors du repos, ce temps censé précéder et prépare l'action. Diffusée en clair lors de la biennale, son œuvre est pourtant le résultat d'un long et complexe processus d'échanges, de dérours et d'allers-retours, lei plus qu'alleus dans l'univers de l'art, l'empirique contre-ettaque, Incontournable. Diéta d'allers-retours de l'art, l'empirique contre-ettaque, Incontournable Diéta (Courbot entvisageait quant à lui de faire sortir un vélo des chaînes de production de l'entreprise Sulfy Burel, jusqu'ici plus spécialisée dans les machines à monter les cols. Mais le projet a déraille, preuve supplémentaire s'il en est que le facteur humain est ci prépondérant . "Certains seront sans doute perturbés par l'absence de peinture dans une biennale d'art contemporain, note Raphaèle Jeune. Les artistes travaillent au présent, et même s'ils ne prévient pas l'avenir, nombre d'emes s'allent au présent, et même s'ils ne pux attendront des années, voire des siècles, avant d'être reconnus."
Evoquant les très nombreuses actions menées en direction des publics, la commissaire ajoute: "Le gros pro-

pieme de la mediation, c'est de sup-primer les blocages par rapport à l'his-toire de l'art. Autrement dit, de désa-craliser les œuvres. Leur sens est craliser les œuvres. Leur sens est périéralement nutiliple, largement ouvert à la compréhension. Le reste est une question de dés. "Pour pouvoir ouvrir les portes de l'art, les visiteurs pourront s'ils le désirent se reporter aux notes d'intention accompagnant les œuvres exposées, et nous éclarant sur la démarche de l'artist cultiment de l'artiste. Un s'ils préférent, laisser pairer la sponta-pois de la propriéte de l'artiste l'artiste de l'artiste l'artiste de l'artiste l'artiste par l'artiste de l'artiste par l'artiste par l'artiste par l'artiste propriéte present les veux réprése. néité en plongeant les yeux fermés dans le grand bain des sens.

Scrutant l'horizon de la biennale Ra-

scruant l'norizon de la olennale, Ra-phaëlle Jeune prend l'exemple de ces photographies de ciel bleu prises par Didier Courbot, une réelle invitation à scruter l'horizon de son nouveau pro-ité. "Le oligion profesione de la contrait de la contra scruter throfton de sean mouveau pro-jeit. "Le cel remoie immédiatement le des tas de choses à notre imaginaire. C'est le lieu de l'espoir, de la bonne fotile, mas auss celui de la menace. Le lieu d'un, ou celui de l'espoir, de la bonne fromme. Le lieu de l'incomin, le théatre habituel de la science-fric-tion... Blein rélate na science-fric-chés l'usage de la technologie, l'imperfection inhérente à l'espèce hu-maine. Des aurècies de lumière nous rappelant que si le cel ests une création d'une, "l'est aussi une conception cul-turelle." Posée à même le sol pour provoquer le verting des sens, l'œuvre surexposée de Didier Courbôt illumi-nera à ous pair l'exposition.

surexposée de Didier Courbot illuminera à oup sir l'exposition.
Si le couvent des Jacobins fait battre le cour de la biennale, les visiteurs pour ont également aller chercher l'art contemporain dans sept centres cultures de la ville (Tribe, Priangle, galerie 40mcube, centre culturel Colombier...). Ou le rencontrer au hasard d'une simple balade dans l'espace pu









- Reynald Droubin, Cité (2008), bois brûlé et socle en Plexiglas, 79 x 79 x 158. Courtesy de l'artiste.
- Aggtelek, The posthumous end as physical prolongation (2010).
 Barking dogs united, Skatefloor (2008), installation au sol.
- Michel de Broin, Révolution (2010). Courtesy de l'artiste.

CE QUI VIENT : JEU OUVERT OU GAME OVER ?

SORTIR DANS L'AGGLOMÉRATION RENNAISE



à la découverte de la Renaissance

- La fabuleuse saga des Médicis
- Le Who's Who des artistes florentins



BIENNALE

CE QUI VIENT

COUVENT DES JACOBINS, RENNES

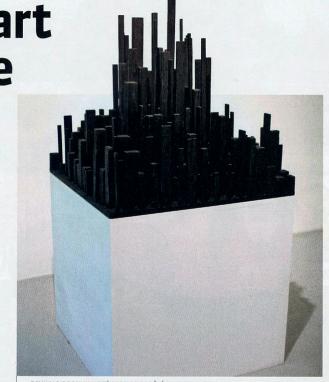
DU 30 AVRIL AU 18 JUILLET

LES ATELIERS DE RENNES

Quand l'art interroge le futur

Oubliez les boules de cristal! À Rennes, les artistes donnent leur vision de « Ce qui vient ».

u cœur de Rennes, à l'entrée du couvent des Jacobins, une phrase au néon Coming soon, écrite en lettres gothiques par l'artiste français Pierre Bismuth, vous interpelle. Promesse d'un avenir radieux? Avertissement avant le cataclysme? À vous de trancher... Pour sa deuxième édition, la Biennale d'art contemporain Les Ateliers de Rennes a invité une cinquantaine d'artistes internationaux à interroger notre rapport à l'avenir, tantôt inquiétant, tantôt onirique, autour d'un thème : « Ce qui vient ». Des diseuses de bonne aventure, les artistes ? Non, bien sûr. Mais avec leur sensibilité particulière, ils ont leur mot à dire sur le futur que nous construisons à l'heure de la mondialisation et du primat de l'économie. D'ailleurs, les Ateliers ont choisi d'aborder la création contemporaine en mettant en scène ses liens avec le monde de l'entreprise et de l'économie. « Une occasion unique pour l'industrie de s'engager dans une quête de sens, et pour l'art de se confronter à ce qui, en théorie, lui est le plus opposé : un fonctionnement avec des contraintes de gestion », explique Raphaële Jeune, commissaire de l'événement. Certains artistes sont même allés créer leurs œuvres... au sein d'entreprises. Pendant ce « Séjour de recherche et de création en entreprise » (programme SouRCEs) de quelques semaines, ils ont interagi avec les salariés, autour des questions du risque ou du rêve. MARIE ZAWISZA



REYNALD DROUHIN, CITÉ, 2008, BOIS BRÛLÉ ET SOCLE EN PLEXIGLASS, 79 x 79 x 158 CM.

La montée de la violence ?

Oue dit l'œuvre ? Une cité en bois brûlé, voilà qui est inquiétant... « Cette sculpture exprime l'avenir de nos banlieues. On a construit des agglomérations qui ne sont pas faites pour l'homme. Comme en augurent les émeutes de 2005, elles sont vouées à la catastrophe », observe l'artiste. Pour réaliser cette sorte de mégapole futuriste et apocalyptique - le contraire d'une utopie -, il a collecté sur un site Internet les adresses IP (code spécifique de chaque ordinateur) des personnes connectées. Grâce à un logiciel, il a attribué à chaque groupe de chiffres des dimensions (longueur, largeur, hauteur), qui sont devenues celles des immeubles

de sa ville imaginaire. « Les personnes qui en quelque sorte constituaient cette cité sont devenues des numéros. En y mettant le feu, j'ai voulu montrer le drame qui se produit quand on déshumanise les gens », commente Reynald Drouhin.

Qui est l'artiste? Il a grandi lui-même en banlieue parisienne, à Vitry, « au milieu des immeubles qui ressemblent à des cages à lapins et des voitures qui brûlent ». Dans les années 1990, ce Français aujourd'hui âgé de 41 ans s'est passionné pour les débuts d'Internet et le caractère éphémère des œuvres qu'il y créait. Actuellement, Reynald Drouhin enseigne la création multimédia à l'école des Beaux-Arts de Rennes

Arts Magazine. Mai 2010

34

ART & INTERNET IMAGES

IMAGES MISES AU NET

arts et médiacultures numériques

En engageant une expérience doublement perceptive et manipulatoire, înternet transforme La relation aux images. L'implication du regardeur y est un impératif : elle est mise en scène dans des dispositifs interactifs; elle fait L'objet de stratégies artistiques de fidélisation; elle engendre, enfin, différents rituels et contrats de réception propres à l'art numérique.

Le public doit lui-même mobiliser différentes stratégies d'action sur l'image. Intervient alors pour l'image numérique la nécessité d'un équivalent de ce qu'est en musique l'interprétation entendue au sens de la pratique entraînée et assidue. Cette mise au Net des images engendre des formes d'attachement encore spécifiques au Net-art et à l'art numérique mais plus largement révélatrices de aux paradigmes médiatiques

Les images à L'épreuve du numérique À l'interface du cinéma interactif, des jeux vidéos et de l'Internet, un nombre croissant d'artistes proposent de réin-venter les mises en scène et les modes de relations aux images. L'image numé rique interactive n'y fixe plus la réalité elle donne à vivre autant qu'à voir des environnements partagés. Générée syn thétiquement ou numérisée, l'image y est en effet augmentée d'emplois jusque-là inédits. L'interactivité introduite dans et par l'image informatique promeut des dispositifs artistiques en même temps qu'elle permet des possibilités d'échanges communicationnels et d'actions concrètes pour le public : l'image peut y être actée, elle se donne désormais autant à voir qu'à performer. Perméable et parfois même altérable, elle y gagne une profondeur. Cette image numérique, appareillée et augmentée d'une dimension opératoire,

s'offre à des expérimentations artistiques et à des pratiques médiatiques très diversifiées. Le projet intitulé Des Frags par Revnald Drouhin apparaît exemplaire de ce que, dans ce contexte, l'œuvre et l'image ne se donnent plus comme des entités

ontologiques "déjà-là". Des_Frags propose

au contraire un dispositif médiatique pour, par et avec Internet, qui ne peut exister et se déployer ailleurs que sur la toile, tant il joue des dimensions de dis persion et d'évolutivité propre au réseau. Ce dispositif suppose de réutili-ser des éléments préexistants sur le web ser des etements preexistants sur le web
— des images fixes — pour composer
une image mosaïque. Chaque internaute est invité à sélectionner sur Internet ou dans ses propres archives une
première image fixe. Cette image "matrice" va composer la trame sur laquelle viendront s'afficher d'autres images récupérées sur le web. À l'aide d'un moteur de recherche mis à sa disposition, l'internaute est en effet appelé, à partir de deux ou trois mots clés, à collecter sur le Net un grand nombre d'autres images viendront se coller telles des vignettes — sur l'image mosaïque finale. L'œuvre résulte ainsi du piratage et du partage d'images reprises et détournées de leur contexte

Training Center de Samuel Bianchini (re)met en œuvre l'image télévisuel d'un match de football. D'abord à l': rêt, cette image pouvait être activée l'aide d'une souris qui permettait de pointer le curseur sur le ballon pou pouvoir se saisir de celui-ci en cliqu Le curseur prend alors l'apparence d'une petite main et cliquer sur la s-anime l'image. Mais, plutôt que de mouvoir normalement, l'image sem se déplacer autour du ballon et du seur, évoluant à l'écran selon les mo ments du ballon emmené par le spe teur. Dans ce contexte, le spectateu entraîne l'image et les footballeurs autant qu'il s'entraîne lui-même à l'image pour en comprendre le fonc



À LIRE : Jean-PauL Fourmentraux, Art et Internet Les nouvelles

tionnement et la manipuler. Lorsqu'il arrête de bouger, tout en maintenant le ballon, apparaissent plus clairement les principes des activités mises en jeu: seuls l'image et les footballeurs s'ani-ment alors que le ballon reste fixe, dans une position choisie par le spectateur, celle-là même qu'il peut faire évoluer à l'écran. L'objet de l'échange, le ballon, a été intercepté "à la main" pour devenir le centre d'une négociation. En déplaçant en partie le centre spatial et tempospectateur singulier, la situation met en scène un rapport de forces emblématique entre le cours de ce qui a eu lieu rejue; a constitue qui a cui ne rejoué, entre un événement médiatique collectif diffusé pour être simultané-ment partagé et la reprise en main individuelle du média

Sur le réseau Internet, l'image peut en outre devenir un environnement partagé, à l'instar de Mouchette, qui adopte



Des Frags / L'Origine du Monde OM-SkuLL

réagissent en temps réel aux actions des visiteurs. Ces images "en puissance" deviennent le théâtre d'opérations distribuées entre l'artiste, le programme et le public. Portée par des duos artistes/informaticiens qui expérimentent une forme de cinéma interactif pour Internet, l'interactivité donne au public la possibilité d'altérer la linéarité du film. Le Net-art s'attache ainsi à l'invention de nouvelles modalités de co création d'une image collective. À l'ins-tar du dispositif pionnier de l'artiste ingénieur Olivier Auber, le Générateur Polétique, ces œuvres consignent aux évolutions récentes des technologies de la mobilité (téléphone portable, Palm Pilot, GPS, etc.) de nouveaux scénarios d'usage. Dans l'espace urbain, par exemple, les artistes créent des installa-tions qui reposent sur l'intervention du public comme lors de la Nuit Blanche courant octobre 2004 à Paris, où il étair possible de jouer à Tetris sur la façade de la Bibliothèque Nationale de France. La tour T2 ayant été transformée en un écran géant (20x36 pixels sur une sur face de 3370 m2) utilisant l'éclairage des fenêtres. Les appels téléphoniques et l'envoi de SMS avaient un impact créatif sur l'éclairage lumineux de la façade [cf. Chaos Computer Club,

Les images du Net-art tendent enfin à s'inscrire dans des obiets physiques À l'instar des dispositifs de Douglas Edric Stanley, qui explorent depuis de nombreuses années les formes expérimentales d'un cinéma transformé, qu'il qualifie de cinéma interactif, génératif ou algorithmique. Sa pièce majeure — Concrescence — questionne les possibili-tés de narration et les modes d'expérience propres à l'image programmée. Ce dispositif articule un logiciel de nar-ration interactive et générative et un dispositif physique d'interaction avec l'image. Il s'agit d'une hypertable qui, en défiant les lois de la projection cinémaderiant les lois de la projection clinema-tographique, propose un écran horizon tal sur lequel le public peut manipuler et expérimenter différents récits et images. Selon l'artiste, le choix des images, c'est-à-dire la narration, vient de l'interaction entre la main (du regar deur) et le programme. Même sans interaction, le programme de vie artifi-ciel fait apparaître et disparaître les images selon des règles comportemen-tales qui réagissent aux manipulations du public. Cette indépendance des deux systèmes de vie — de la main du manipulateur et du système de vie artificielle qui pousse autour — permet d'assurer l'histoire devant n'importe quel type d'interaction.

Les images entre interface

et programme d'action L'interface informatique joue ici un rôle clé du fait du dialogue qu'elle installe entre l'œuvre d'art, l'artiste et un public dont on attend qu'il participe désormai activement au procès créatif. La média-tion d'une interface tangible, comme preuve de l'installation artistique e comme cadrage de l'épreuve du public, occupe un rôle prépondérant pour la mise en œuvre de cette relation. L'interface utilisateur v est en effet mobilisée pour concevoir, véhiculer et agir une œuvre dont la carrière idéale suppose précisément que certains de ses fragments puissent demeurer potentiels ou "à faire". En ce sens, la double fonc-tion de l'interface est de fournir une représentation perceptible de la profondeur de l'œuvre conçue par l'auteu dans l'objectif de former, en second lieu, un théâtre d'opérations pour ses

Les évolutions contemporaines de la recherche et de la création artistique conduisent à délaisser l'image d'art conçue comme un objet achevé et unique, au profit de propositions artis-tiques qui prennent davantage la forme de processus ou d'expériences partagées avec le public. L'image interface, logicielle et visuelle à la fois, s'y trouve partagée entre une esthétique et une opération-nalité. Elle compose l'outil, l'objet et le (mi)lieu socio-technique au sein duquel pourront simultanément s'écrire le pro-jet artistique, se déployer la part visible de l'œuvre, et s'inscrire la réception active du public. L'internaute regardeur développe également des prises actives sur l'image et sur l'œuvre qu'il pourra déjouer ou rejouer. Potentielle, celle-ci n'est ainsi visible qu'actualisée, ou pour employer le langage des initiés : perfor-mée. Et au cours de ce processus symé-trique l'œuvre, agie conjointement par le programme (la machine) et les acteurs du processus interactif, se voit ainsi augmentée de nouvelles fonction-nalités. Elle incarne tout à la fois le support, le média et l'environnement où se déploient les interactivités et interac-tions qui tissent les relations entre actants impliqués dans le processus

D'INPO

REYNALD DROUHIN ART NUMERIQUE

GHOST WALK

Reynald Drouhin fait partie de cette génération d'artistes formés en école d'art et à l'université. Qui ne connaît pas sa réappropriation de *L'Origine du Monde* de Gustave Courbet, en 2001, lorsqu'il "défragmentait l'Internet par l'image" en utilisant la puissance des moteurs de recherche. Il a émergé sur la scène artistique durant la fin des années quatre-vingt dix. On le qualifiait alors de Net Artiste. Mais c'est un artiste résolument pluridisciplinaire que la galerie Numeriscausa expose aujourd'hui sous l'intitulé *Ghost Walk*.



1P Monochrome 2006, site internet.

Heyword [monochrome]

C'est en utilisant le mot clé "Monochrome" que Reynald Drouhin, en 2005, crée des images rouges, vertes ou bleues en assemblant une multitude de visuels dont les noms d'indexation, sur internet, indiquent aux moteurs de recherches leurs qualités chromatiques. Extirpé de son contexte, le "Keyword" Monochrome est représenté par la lumière blanche qui le définit en même temps. On pense alors inévitablement à Joseph Kosuth évoquant simultanément une chaise par sa définition textuelle, sa représentation photographique et enfin sa monstration.

1P Monochrome

Reynald Drouhin offre à toute personne se connectant au site "IP Monochrome" le carré de couleur seul qui correspond à l'adresse IP de sa machine. Et la pureté de la couleur de cet IPM, pour Internet Protocol Monochrome, est en tout point comparable à celle de l'IKB, pour International Klein Blue. Mais il suffit à l'internaute, devenu ainsi collectionneur, de cliquer sur cette couleur pure le représentant pour visualiser enfin l'exposition en ligne des 200 dernières couleurs attribuées derrière lesquelles se cachent autant d'individus que de machines.

PLan

Plan est une étape essentielle dans le travail de Reynald Drouhin, une étape de transition entre la série des IPM et celle des IPC, pour Internet Protocol City. Plan est issue d'une méthode de conversion élaborée par l'artiste pour transformer des monochromes en monolithes. Plan, tout comme les cartes perforées d'hier ou les semacodes d'aujourd'hui, semble recéler quelques informations que nous présentons, mais que seules les machines sont capables d'interpréter. Plan ne représente rien d'autre qu'une parcelle de ville en attente d'élévation.

Internet Protocol City

I.P.C. est une création qui se nourrit, en ligne, d'une autre œuvre antérieure : IP Monochrome. Sa dépendance avec celle-ci est comparable à

À VOIR:



Exposition Ghost Walk,Galerie Numeriscausa,
du 14 novembre 2008
au 14 janvier 2009.

la relation qu'un parasite entretient avec son hôte. Chaque internaute se connectant au site "I.P.C." peut naviguer au sein de la ville virtuelle qui s'est construite de la présence, par le passé, d'autres internautes sur un autre site. Et bien qu'issue du passage, elle nous apparaît désertée comme le sont les cités idéales de la renaissance, trop idéale pour être investie par des habitants...

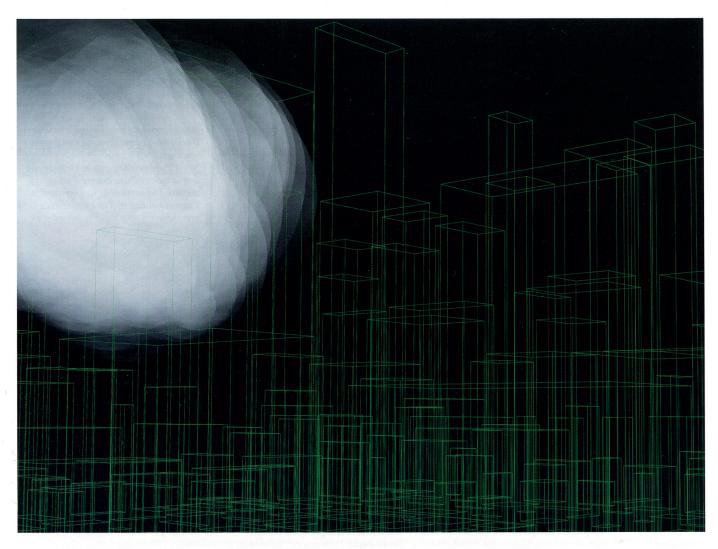
1.P.C. [détail]

...Et comme unique présence, celle d'un nuage gris aux allures fantomatiques. Ghost Walk, nous dit l'artiste, signifie "s'esquiver", "filer à l'anglaise". Cette forme vaporeuse semble être en suspension dans l'espace au centre des cités idéales dont Reynald Drouhin partage la paternité avec quelques centaines de milliers d'inconnus. Cette masse gazeuse aux contours indéfinis témoigne ainsi du passage des co-auteurs de l'œuvre en réseau qui a donnée naissance à cet assemblage de monolithes sans questions ni réponses.

DOMINIQUE MOULON

+ D'10F0 :

< http://reynald.incident.net >
Numeriscausa
< http://www.numeriscausa.com >
1P Monochrome
< http://incident.net/works/ipm >
1.P.C.
< http://incident.net/works/ipc >



1.P.C. [Détail], 2008, tirage Lambda sur Diasec avec châssis aluminium.



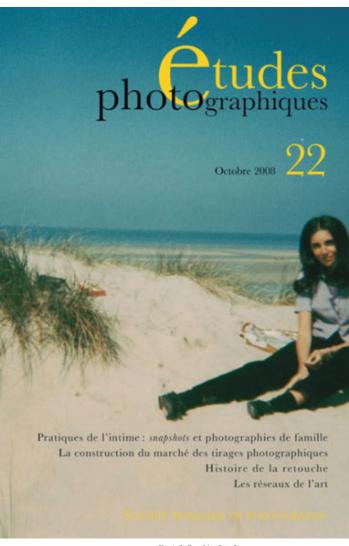
PLan, 2008, sérigraphie sur papier.



Internet Protocol City, 2007, tirage Lambda sur Diasec avec châssis aluminium.



Heyword [monochrome] 2006, néon blanc monté sur plexiglas.



ÉTUDES PHOTOGRAPHIQUES

Fig. 1. R. Drouhin, Des_Frags, visage mosaïque composé d'images recueillies sur internet, http://www.desfrags.cicv.fr, 2001-2006.



Jean-Paul Fourmentraux

Images mises au net Entre art, média et communication numériques

'emploi des technologies numériques renforce, au cœur des productions artistiques contemporaines, la prédominance du régime conceptuel et des différents registres de l'écriture artistique de l'idée, du code et du programme informatique¹. Mais il promeut simultanément une réhabilitation de l'image et de la communication ou de l'échange visuel. Internet engage de surcroît une expérience doublement perceptive et manipulatoire des images. Le regardeur d'internet doit par conséquent déployer des savoir-faire inédits et être convenablement appareillé pour y recevoir et "agir les images". On assiste de ce fait à un allongement considérable des consignes et autres modes d'emploi devant guider cette "réception" des images par les internautes regardeurs.

Les images d'internet appellent tout d'abord le téléchargement de nombreux applicatifs (plug-ins) à installer et à paramétrer. Or, différents facteurs d'instabilité liés principalement à la diversité des solutions d'écritures et de lecture informatiques (multiplicité des logiciels et interfaces concurrentes) accentuent le caractère aléatoire de l'expérience de ces images numériques.

L'implication du regardeur constitue par la suite un impératif renouvelé: elle doit être mise en scène dans des dispositifs informatiques qui génèrent différents modèles d'interactivité; faire l'objet de stratégies artistiques de fidélisation et reposer sur la construction d'interfaces et de prises tangibles sur l'image; engendrer, enfin, différents rituels et contrats de réception des images propres à l'art numérique².

Pour finir, l'attention du public ne doit plus s'arrêter ici à l'objet présumé de sa visite, l'image présente sur internet, mais doit désormais également porter sur les conditions techniques de sa réception. Au-delà de son adaptation médiologique, le public doit en outre mobiliser différentes stratégies "d'action sur l'image".

Autrement dit, pour que l'interactivité ou la "jouabilité" puissent composer de nouveaux régimes sociotechniques d'interprétation des images, il

CV CIEL VARIABLE N°79, p. 36, 40 06/2008



Projet Web 3
SYLVIE PARENT

Conservation /
obsolescence

Chantal Pontbriand







Reynald Drouhin, Monochrome (s), 2006, courtesy of Numeriscausa

duce an interlocking effect, these views of interior designs (attached to many other elements found by chance through a random search) compose an encless labyrinth that does not manage to offer a coherent structure, instead showing the confusion resulting from such abundance. The uninterrupted sequence of surfaces only accentuates superficiality, to the detriment of the interiority that the motif of the residence might have conveyed.

Reynald Droubin draws on the same repertoire to compose monochrome mosaics in perpetual motion. In the generative project Monochrome(s) [http://www.incident.net/works/monochromes/), colour, in all its shades, acts as a reference but is not able to semantically unify these groupings; rather, it supports the great diversity of proposals that vie for attention. Ethan Ham's Self-Portrait (http://transition.turbulence.org/Works/self-portrait/) is another attempt to harmonize enormous quantities of images, to find a common basis in them. In this work, face-recognition software associated with the Flickr site is used to find images matching a self-portrait of the artist. The visual analogies that result from this approach are surprisingly diverse. Unable to form a homogenous ensemble based on similarity, the project creates links among individuals of different origins and backgrounds.

While these projects attempt to spatialize repertoires of images in order to make an intelligible visual ensemble, others choose instead a temporal structure – that is, a dynamic structure that engages the photograph in a sequence to approach a cinematographic experience. In One Word Movie (http://www.onewordmovie.ch/), by Beat Brogle and Philippe Zimmermann, a film is generated from a keyword used to extirpate images archived on Google Images. Yet, the dissimilarity of these samplings contradicts the impression of continuity, whatever the speed at which the images succeed each other and even though the sequence is organized in loops. The cinematic structure does not allow viewers to perceive a coherent whole. Behind this dissonant unfurling, the keyword, a unit with unlimited faces, leads only to a shift in meaning.

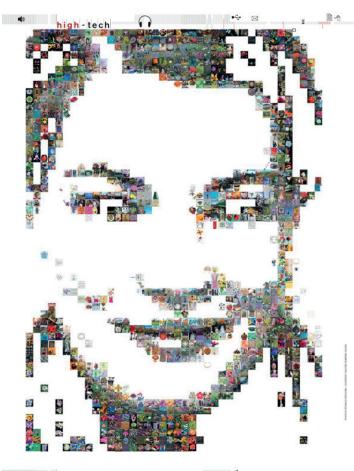
faces, leads only to a shift in meaning.

In Flickeur (http://incubator.quasimondo.com/flash/flickeur.php),
Mario Klingemann also explores a dynamic form similar to film, looting Flickr and linking together images from various sources. The
artist uses strategies inspired by cinema (slow motion, soft focus,
cross-fades, sweeps, returns to images seen previously, superimpositions, etc.) that produce effects of continuity. The passive experience enables the user to view a strange, atmospheric film with playful qualities that may have certain affinities with experimental
cinema. Ceux qui vont mourir (http://incident.net/works/mourir/),

by Grégory Chatonsky, draws also on the very popular Web 2.0 sites YouTube, Flickr, and Experience Project. The project associates the confessions of some with the images of others to construct a series of interesting stories. The psychological value of the testimonies and the superimposition of the same texts on a number of images form transitions between fragments. In addition, the slow speed of the film encourages comparisons and contributes to the creation of semantic acts. Through these different aspects, the project offers a fluid portrait of the Web inhabited by its contributors. Translated by Käthe Roth

1 The attraction of the false and the constructed is deeply felt in the many digital collages and alterations that characterize the images of our times. However, it seems that the digital photographs of recent years, which oscillate between reality and fabrication, have appeared mainly in print form. Thus inscribed in the same territory as silver prints, they seem to stand apart from the documentary heritage by highlighting this tension in the image. In fact, when the image remains in the digital environment and forgoes printing, the integrity of the photograph is constantly tested in an obvious way, and this is why its value as testimony is a sought-after quality. 2 See, notably, eBoy Londscape (http://www.zanni.org/ebaylandscape/ebay.html) by Carlo Zanni. The work uses data (eBay stock diagrams for the mountain and images published by CNN for the trees in the foreground) to produce a landscape the content of which evolves as fragments are gathered in real time. 3 With regard to the tension between the fixed nature of the photographic image and the dynamic environment of the Web, see Sylvie Parent, "Projects photographics pour le Web: du statique au dynamique," CV ciel variable, No. 76 (June 2007).

Sylvie Parent is an art critic and independent curator. She has written numerous essays on contemporary and neo-media art and curated exhibitions both locally and abroad.



BLOGUER, MAILER, CHATTER: TOUT ÇA EST POSSIBLE SUR LE WEB. ET BIEN PLUS ENCORE: NOUER DE FORTES AMITIÉS, FAIRE PARTIE D'UNE COMMUNAUTÉ QUI VOUS RESSEMBLE, PARTAGER SES JOIES ET SES PEINES. LES RENCONTRES ET LES PLAISIRS DE LA TOILE N'ONT RIEN À ENVIER À CEUX DE LA VRAIE VIE. Claire Ulrich - Photos Revnald Droubin

Plus belle, ma vie en ligne

J'ai deux vies, l'une dans le monde réel, que les amateurs de jeux vidéo appellent

IRL (In Real Life, dans la vraie vie)

et qui n'a aucun intérêt sinon d'être normale. Le problème d'IRL, passés ao ans, est une sensation tenace de revoir constamment le même vieux film, dans l'actualité, les rapports humains ou professionnels. Heureusement, j'ai une autre vie mi gion; très heureuse passionnante. J'ai découvert le Web en 2003, bardée de passionnante. J'ai découvert le Web en 2003, bardée de

International injuries an initiation line process becomes expension and injuries and injuries of the process of

le grand reportage | MA VIE EN LIGNE |

plusieurs hrures, et quand je devais faire un voyage en witture, Vincent mi appelait sur mont feliphone portable pendant trois hrures, tout an siivant ma pragression sur ure carte Google Mag gafte en GPS. «Vincent ajoute : «Quand il faut se contenter de paler trois henres par jaun, mee une en uneurose portentielle, on apperad à la committer et on servivite à die bien plas qu'Illa. «Depuis, lis vivent et travaillent ensemblé e Paris, dans le doux halo bleute de leurs libac jumeaux. « Misi à quoi que sert, fous ces blogs, ces charts », en demandati-con souvent. Je une laissais soupoponner, nongaphie, lasqui ajour oig jai recontre fi banah leyd, au cours d'une excursion sur le Net. Danah est une cher-cheus et rès diplomée en informatique et anthropologie.

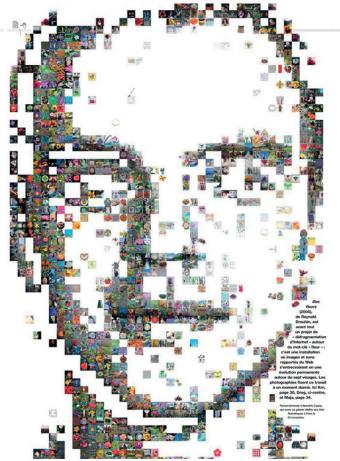
Les grands bonheurs de la vie en ligne, ce sont les rencontres avec les êtres humains enfin débarrassés de la quincaillerie des conventions, de l'âge, du physique...

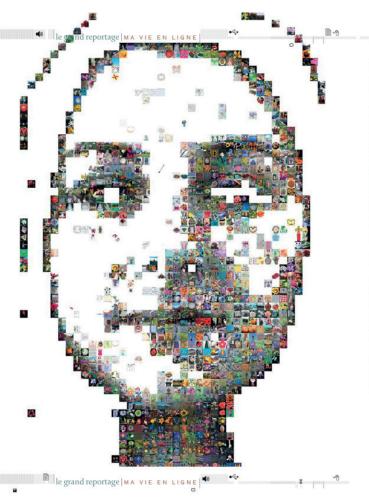
Ténérife, dans l'archipel des Canaries. Hier, l'étais d'unmeur Bollywood. I'ai unvollé Web indien et je me suis
podés sur mis ten antirinonal désené un hautes catate,
pour voir la tête des filles à marier. Ensuite, d'un coup
d'ales numériques, ge suis parties au Canada écouter les
loups hutler à la lune en fichier MP₂, qu'un chasseur de
sons am sien ligne sur une carte Google Map.
Les plus grands bonheurs de la vie en ligne, ce sont les
renontres, les conversations passionnantes et les amitiés tissées autour des blogs, avec des êtres humains
enfin débarrasses de la quincalifier des conventions,
enfin débarrasses de la quincalifier des conventions,
boraire et de la distance. Ce n'est pas rien. Personne se
penel les amités vituelles au sérieux mis je sais, avec
une confiance qui n'a encore jamais été trahie, qu'en
cas de besoin elles traversent le riedeud e plosèles et que,
sans jamais nous être vus, nous nous reconnaissons.

ans jamais nous être vus, nous nous reconnaissons.

CHANTERLAMOUR HIGH-TECH

La recette de l'amitié en ligne est la même qu'IRL,
atience, longueur de temps, affinités et fous rires. J'ai
necontré Vincent el Pamela, gands professionnels de
sivé en ligne, sur Internet avant de poussuivre la convertion dans la vaie vie. Eux me comprement « Soms le
tét, nadre couple n'euruil JAMAS exist, point final. «
allifornie et se demandait parfois si ele n'en était pas
n peu amoureuse. Le coup de foudre qui a confirmé
on intuition, los et une visite à Paris, n'est pas le seul
nirade. Pamela devait repartir. Pendant six mois, la fée
chnologie a soutenu leur passion. Malbeureusement,
ucun poète n'a encore trouvé les mots pour chanter
amour high etch. Pamela a pieusement gardé quedques,
hiffres. — l'asix moit, noss avons échangé 3 oon mails — soit
ne mogeme de 19 prium «, nous avons eu tos comersions
ten meyeme de 19 prium «, nous avons eu tos comersions
ne remogeme de 19 prium «, nous avons eu tos comersions
ne le meyeme de 19 prium «, nous avons eu tos comersions





➤ avatar pour m'embrasser sans même se présenter est une violation pénible de l'espace intime, même virtuel. Les communattés virtuelles que j'aime sont celles qui se sont nouées par hasard, sans business-plan, autour d'un humain tout simple, souvent en pull mité. Frank Warren est un Américain tranquille qui a crée sans le vouloir une immense communatté autour d'un autour d'un nomans tout simple, souvent en puil mête. Frank Warne et se un Amélician tranquille qui a crée sans le vouloit une immense communanté autour d'un ont visité sons illes productions de la constitution de not visité sons illes productions qu'il leur fixe chaque d'imanche. En 2004, Frank fait des photocopies dans as petite entreties quand l'idée d'une boite à secrets lui vient. - Enfant, l'étais hant pur des secrets de famille que rie arrivis pas i dentifier. Le problème du suicide était usus jurient. J'ai problu un coule et un auit de créte (pan, l'idée à coutait beinevé datu une premaire et disons que j'ai et, unió aussi, des problèmes. - Dans un premier temps, il distribue trois mille cartes pos-tales dans le mêtro de Washington en desannant aux passants d'y sévérele aronymement un secret qu'ils passants d'y sévérele aronymement un secret qu'ils passants d'aveire à l'annuel de l'annuel de l'annuel l'une centaine d'inconnus se prend au jeu. - Mon projet s'arrêtait là Mais les cartes continuisent à artive, de par-tout. Les gras les fibriquaires reus-mèmes et ont spontani-ment fait d'el ext-frièmpie une le tracet. Alox, ju'i décât d'ouvrir un blog pour en publier une diaine, le dimanche. - Chaque carte est une voix, qu'il dopos dans sa boite aux lettres entourée de liere une enfance mal aimée, un anour seccte, une trabison, une verpance, un regert ou une déclaration d'amour, toujours anonyme. Tas le Tarnahour server. fréquenté par 288 con membres. Des bénévoles ont aussitôt crés une version française, italienne, allemande. Sur mes conseile, trois personnes ont lu un roman indien de mille pages trouvé sur mes étagéres, Jamais jer auzais la Samele Pepya, auteur anjadis duxtur siécle, sans le conseil d'un géophysicien genoblois. Le pouvoir de recommandation d'un fetre invisible dont la bibliothèque ressemble à la vôtre est illimité. Voilà pourquoi focogée aurail-il débounes i s'imiliard de dollars pour acheter fortibre, notre nouvelle rélevaisment. Le crès de pour acheter fortibre, notre nouvelle rélevaisment. Le crès et pour l'inestimable valeur de ses millions de membres? millions de membres ?

MICROMECNIS POURMICRO-ENTREPRENEURS
Quant à Kinong, je souligne que je m'y suis inscrite
avant Bill Clinton, qui l'à depuis inclus dans sa fondation. Matt et jessica l'ânence, à peine je ans, not frode
Kiva en 2004, avec un serveur informatique loué 20 dollats par mois, Leur communaute et décliée au microcrédit. Soutenir un réparateur de velos bulgare ou une
future esthéticienne à Quino n'a riede ne neuf. Mais personne avant Kiva n'avait profité du Web pour mettre en
contact directement préteurs et remprunteurs. Nous
sommes quarante-huit à avoir doit Maria, au Mecique,
des mille dollas du studio de photographe qu'el les va
ouvrir à domicile. Nous voir tous réunis sur la poge Web
de Maria autour de sa sphoto et du journal de bond
de son projet nous émeut. Pour des raisons que l'or

Employeurs, soyez indulgents. Facebook est notre bac à sable. Après tout, la plupart d'entre nous n'ont guère plus de 3 ans dans ce nouveau monde

en a reçu 175 000, qu'il archive dans un lieu secret et continue à sélectionner seul, sur sa table basse. Il n'a jamais accepte la moinde publicité sur son site. It il a renoncé à comprendre comment lui, l'homme sans trop d'histoires, a pu créer cette empathie humaine mondiale que viennent chercher un million de visiteurs chaque semaine sur son site. Nais il n'a pas peur 1-ye trauve réconferant que la technologie puisse réunir cent millions de visiteurs des servers d'autres trac. Cels signifiq eu nous partagons tous ces pupsages secrets et que nous les recomaisons.

pass aurpenant que le jus soit devenu un aspect essemite de la participation. «
Imployeaux, soyeu indulgents. Facebook est notre bac-à sable, Après tout, la plaquart d'entre nous n'ont guère plus de 3 aus dans ce nouveau mende. Biendo, nous sociaux conque pour les téléphones mobiles. Et meime sociaux conque pour les téléphones mobiles. Et meime avec les vidéos en ligne, toutes les bêties sont rache-tées par de petits imardes exquis. Pen ai vu un eclore sous mes yeux. En Angleterre vit un viexe mosieur veuf qui, sous les pesudonyme Geràstricisyaz, a eu l'audace folle des eprésenter un jour de juillet 2006 sur Vou Tube en se filmant avec une Webezam. Pour ses debuts, il avait mis sa plus belle chemise et un disque

pleurer la mort de sa chienne. De Corée, un vétérinaire bouddhiste confiait qu'un chat de son enfance avait décidé des vaccionn et n'assurait que sa religion per-voyait une -bonne - réincarnation pour les chats. Sur le sité de photos Tilici, Julian ma guidée, sans poser de questions, vers le groupe Rainhow Bridge, où sont mises en ligne les photos d'animaux très amise et disparsa. Lucie est toujours là, en quelques pixels bien plus réels que ses cendres, et a de vue par 3 ovisiteaus. comme les grandes joies, coulent aujourd'hui tout naturellement vers le Net. Les profis sur facebook des victimes du massacre de Virginia Tech ont été le premier lieu où se sont réunis spontanément leux

Un père vient chaque jour se recueillir sur la page de sa fille disparue. Se réunir à chaque anniversaire sur le blog d'un ami défunt est déjà un rite social courant

the anniversaure sur le blog cf um annide blues en fond sonore. Il offrait de sa voix cassée
quelques souvenirs du blitz de Londres, sa passion pour
les motocyclettes d'époque et prenaît congé très poliment des » youthous » avant d'éteinde la caméra.
Un étrange silence s'est installé dans l'espace commentaine. Pius, de partou, ont jaill des réponses en vidéo.
In étrange silence s'est installé dans l'espace commentaine. Pius, de partou, ont jaill des réponses en vidéo
gués avec, en artière plan, une variété infinié de papiers
peints et de solons de la vraie vis, es éévolailain sous
chain pour saluer avec respect Ceristrics;yz et l'acuceillir,
les yeux dans les yeux. Puis vinnette les questions en
vidéo des plus jeunes. Comment c'était, la gouere l'Puis
un docteur indien, un rocket atoué, une dame aux yeux
humides : - le ri ai encor jamis fjuit qu, muis jevoulis vous
d'ur. . - Des diasonés en milliers d'internautes venaient
de trouver un grand-père qui, une fois par mois,
Pour son quatre vingitéme anniversaite, es anouvelle
famille l'a couvert de vidéos de vœux. Ce jour-là, avec
son habituelle irudité, il a remercies ées fidéèles pour l'extraordinaire année qu'il venaît de viver galce à eux.
Les émotions le puis fortes i not pas besoin du secau
de la vaise vie pour exister.

de la vaise vie pour exister.

PROFONDES DOULELRIS ET GRANDES IOIES
En 2006, un bloqueur de la Silicon Valley perdair brutalement son épouse, à 3 heures du matin, d'un accident crébral. I bonodaireur des son fogneur que trade de la commentation de la comme

mentaires déjà eun rife social courrant

mentaires déjà envahi de splogs (spams sur des blogs)
que personne ne peut désherber, faute de connaître
le mot de passe.

in de de ma vie ne ligne quand je mouve
ai IR.7 Il Lasica m'à fait connaître authre cop, qui s'efforce de conserver la mémoire du Web en préservant le
plus grand nombre possible de ses pages chaque année.
Qui se souvierdandi, ansa reux, de la page d'accueil de
Microsoft en 1996 ? ID me répond par mail de l'aéroport
de Cronton, le l'al déprime, l'ej se sens .- Les médias presennels sont siyunes que nous n'y mors pas encer prost. Pabo !
et Google ent le comptes à ce problème, quand les parmis
d'un adolècent dérôde out trait de récurpère le contenu de ses
messageries decrunques. Ils ent di faire poped aim pege pour
y nordr accè. On peut estimer que nos Nego gratustis nous
somment un tempe, mais tôt de nain comptes popularies
en l'appendent de la Bibliothèque nationale, pour un fonds
à imagière. » Débat ver siècle, Prance, vie quotidienne
numérique, divers.

De spouttes de vie virtuelle commencent déjà à
imbiber l'IRL. Mon voisin dans un département rural
français m'a fait comprende que mon to fipoural bui le
et utile. Les satellites de Google et consorts inventorient chaque centrimer de la Terre vue de l'espace.
Le partier de la production de la present de la publicité en très que side de le puri de la publicité en très que side le serve un ét l'espace.

Le partier de la production de la production de la production de la present de la publicité en très que sui selle depuis la stratosphère,
contrairement au nôtre. Pourquoi ne pas faire de la
publicité en très grandes lettres sur los tuttes, pour
finance de futurs panneaux solaires ? le suis partie y
réflechir sur la Lunc, grâce à Coogle de consorts inventorient chaque centrimer de la Terre une for le sur souties, pour
finance de futurs panneaux solaires ? le suis partie y
réflechir sur la Lunc, grâce à Coogle de consorts inventorient chaque centre en la terre une trus luites, pour
finance de fu



receiver artwork



« Today, the visitor always represents himself between the games, the words, the flowers, interpreting the random like the art of an empty screen »

Reynald Drouhin, Artist of #19 | Des Fleurs

Have your say

Join the posts

What i appreciate a lot is the you-nicorn metaphor. Great! Although i don't really know what unicorns... by yvonne

This nomadic office culture concept is really neat, and I can only recommend it. by Bruno Orso

honestly - lolcats opened a new universe to me - i can't stop laughing! by giko_J

A great example of collaborative online working is "the sheepmarket" from Aaron Koblin! I even... by yvonne

I love the book, and this version forkids is just great, by peter

Well Stephen, the Unicorn idea is really far ahead of anything i know. Great! by rita

I am afraid that this "imperceptibly" changes will lead to a kind of alienation,... by Aurora La Volpe

People are communicating more, and on several levels at the same time. What is wrong about this? We all... by Gabilein

receiver's cover artists

Art feature overview

#19 | Des Fleurs

Reynald Drouhin

Reynald Drouhin lives and works in Paris.

He is an artist working with digital material (net, picture and video) on the themes of appropriation and document manipulation, making use of the web's specific characteristics: images, search engines, real-time, hacking. He has carried out projects relating to the notion of fragments, real-time visualizations from webcams or image search engines. He has also been working on non-linear video and DVD.





(presque) tout l'art contemporain et la photographie à Paris



VOTRE

ESPACE



EXPOSITIONS ARTISTES ACTUALITÉ PHOTO ÅΑ ĀΑ **≢**="

Numérique 28 sept. 2007 - 04 nov. 2007

Reynald Drouhin. L'Émoi de l'image Après avoir scruté les cieux et les nuages, Reynald Drouhin s'attaque aujourd'hui aux nouvelles expériences esthétiques qu'offrent désormais Internet et les moteurs de recherche dans leurs combinaisons aléatoires et les méandres du réseau.

images pour les agrandi

Par Agathe Attali

De Reynald Drouhin, on connaît souvent les *Vues du ciel*, sortes de patchwork de photographies célestes réalisés lors de la résidence aux Maisons Daura à Saint-Cirq Lapopie. Le plasticien se plaît à coller ensemble des photographies pour en créer un panorama aux contours et démarcations visibles, jouant sur la

multiplication des points de vue que la photographie rend possible.

Les prises de vue se chevauchent et se complètent, créant un amas de clichés assemblés qui semble reproduire la forme éphémère et changeante des nuages. On en retient une sorte de poésie des cumulus et autres dépressions météorologiques, ces accidents qui empêchent l'homme de contempler l'immensité

L'installation réalisée pour l'exposition «L'Emoi de l'image» renoue davantage avec la démarche du Web art au fondement du site *incident.net* auquel participe Reynald Drouhin.

Prenant appui sur le processus génératif des moteurs de recherche, l'installation des *Monochrome(s) RVB*—pour Rouge, Vert et Bleu—est constituée de caméras qui projettent sur le mur des pseudo-monochromes de forme carrée à l'intérieur desquels les images défilent selon un système d'emboîtement. Il s'agit en fait d'images obtenues sur des moteurs de recherche à partir de mots-clés tels que "red", "green" ou "blue".

A la manière dont Rimbaud s'intéressait dans *Mémoire* aux sonorités des mots pour créer des atmosphères auditives. Peunald Drughin acroche à ce fil fatur de la couleur une ribambelle de photographies d'images auditives, Reynald Drouhin accroche à ce fil ténu de la couleur une ribambelle de photographies, d'images

Le "monochrome" est un assemblage de ces images obtenues qui défilent dans l'ordre aléatoire de leur apparition, dévoilant le caractère arbitraire et déceptif des recherches sur le réseau. Car le moteur de recherche propose un flux indistinct d'images, méprisant toute hiérarchisation dans les données obtenues. Le résultat en est un défi à la capacité de l'œil et du cerveau humain à faire la synthèse des images perçues pour en tirer une signification.

Les images déroulent dans cet ordre qui nous paraît assez arbitraire, même si certaines associations peuvent être considérées comme attendues à l'instar des photographies de végétaux dans «Green» ou des images de propagandes communistes dans «Red».

Plus fondamentalement, si les Monochrome(s) RVB sont une réflexion sur le réseau Internet et l'afflux des images dans nos sociétés; il renoue par ailleurs avec la tradition picturale en en proposant une version

On peut d'ailleurs se rapporter au parallèle assez pertinent qu'avait fait Carole Rinaldi au cours de l'exposition «Sans titre» en 2006: "Avec ses « trois couleurs fondamentales » exposées en 1921, Aleksandr Rodtchenko avait conduit la peinture à sa conclusion logique» en présentant trois tableaux peints en aplat intitulés Jaune Rouge Bleu. La projection du triptyque Monochrome(s) RVB de Drouhin entre en résonance avec L'oeuvre de Rodtchenko, car «R V B» ou «Rouge Vert Bleu», évoque les trois couleurs constituant le

L'incident est donc ici produit par les combinaisons aléatoires du réseau, dont la traduction figure ces monochromes, expression contemporaine et numérique d'une tradition picturale

Artiste(s)

Reynald Drouhin Né à Paris en 1969. Vit et travaille à Paris et à Rennes.

Œuvre(s)

Reynald Drouhin

- Monochrome(s) RVB, 2005, Installation multimédia.
- -Monochrome(s), 2006. Tirages lambda sur diasec avec chassis aluminium.

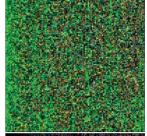
Publication(s)

Site de l'artiste

http://reynald.incident.net/











- 1 Installation multimédia. Dimensions variables.
- Monochrome(s) R, 2006. Tirages 2 lambda sur diasec avec chase aluminium. 84,67 x 84,67 cm.
- Monochrome(s) V, 2006. Tirages 3 lambda sur diasec avec chassis aluminium, 84,67 x 84,67 cm. Monochrome(s) N, 2006. Tirages
- 4 lambda sur diasec avec chassis aluminium. 84,67 x 84,67 cm. Monochrome(s) B, 2006. Tirages 5 lambda sur diasec avec chassis aluminium. 84,67 x 84,67 cm.





Parmi les autres artistes invités, figurent Eduardo Kac (Essay Concerning Human Understanding), Miguel Chevalier (Les Paradis Artificiels), Edmond Couchot et Michel Bret (Les Pissenlits et Les Plumes), et Bertrand Lamarche (Le Terrain Ombelliférique). L'exposition est organisée par l'association Seconde Nature (alliance de Terre active et Biomix). également à l'origine du festival Arborescence et Territoires Electroniques qui se déroulera, cette année, du 1er au 22 septembre 2007 à Aix-en-Provence et Marseille.

Il y a 0 réaction à cet article.

Lire les réactions. Réagir à cet article.

Sur les mêmes thèmes:

net-art - Zoom : Aux origines de l'art électronique expos - Zoom : Céline Guichard en mail-art et en exposition

article précédent ■ Zoom : Qui fait quoi sur le net ? Le site du jour : Fantasy Atlas

article suivant



:: OPINIONS

Mondial du Gaming : « Estce qu'il pourra remercier ses sponsors ? »

Pierre Cattan (à la plume) et Eric Delmotte (au dessin) ont passé le week-end parmi les

meilleurs joueurs du monde. Ils reviennent du Mondial du Gaming avec un reportage dessiné.

06/2007 N°53.PP.50-51 **TROIS COULEURS**

RÉSEAUX Internet : outil de création et de diffusion artistique

Art sur Toile

Loin de Venise et de sa Biennale, qui ouvre le 10 juin, un espace d'exposition commence à mobiliser les attentions : Internet. L'art numérique cherche à en sortir pour accéder à la reconnaissance, tandis que les arts plastiques y entrent petit à petit pour élargir leur public.



: Internet émet ses premiers borborygmes cryptés et, déjà, les artistes se penheira turl le berceau. Le « Net Art » utilise le fonctionnement du web – codes, flux, moteurs de recherche – pour créer un art nouveau et mouvant. Selon Reynald Drouhin, artiste français membre du collectif incident.net, peu d'œuvres sont « labellisées» Net Art. C'est un projet génératif, qui se modèle sous l'action du réseau, du cyber-spectateur et n'éxiste que par lui. Un art gratuit, puisqu'il n'a pas de support de vente, un art éphémère aussi, « à causse des logiciels parfois dépassés ». Tandis que les pratiques se déclinent à l'infini, des repères émergent, à l'image de Rhizome.org aux Etats-Unis, base de donnée qui recense des milliers d'œuvres numériques.

Sur Internet, la diffusion est sans limites mais sur le marché de l'art, ces oeuvres ont peu de visibilité. C'est ce qui pousse ont peu de visibilité. C'est ce qui pousse

ont peu de visibilité. C'est ce qui pousse Numeris Causa, galerie d'art numérique

PEUT SUIVRE LA COTE DE 370 000 ARTISTES.

vouverte en 2004 sur le web, à exposer entre quatre murs. En septembre, elle inaugurera à Paris la première galerie numérique. Selon Julie Miguirditchian, directrice adjointe, « les preuves sont à faire sur le marché de l'art contemporain. Pour attirer les collectionneurs méfiants, il faut en passer par un lieu où les artistes puissent exposer ». Il existe des

expositions et des foires, comme Slick en marge de la FIAC, expositions et des foires, comme Slick en marge de la FIAC, mais pour sortir du « ghetat » où sont enfermés les arts numériques, selon les mots de Reynald Drouhin, il faut les adapter à un espace réel. « C'est possible, estime-t-il, si on ôte la part d'interactivité avec le public et qu'on en fait des objets simples et vendables ». Il a ainsi produit des tirages très haute définition, en édition limitée, de ses monochromes (voir illustration). Même des œuvres « logiciel » séduisent les collectionneurs, comme les Ximatures de Miquel Chevalier. collectionneurs, comme les Surnatures de Miguel Chevalier

collectionneurs, comme les Surnatures de Miguel Chevalier. La galerie vend le logiciel, son support de diffusion – écran plasma ou autre – et assure la maintenance.

Paradoxe étonnant, l'art « classique », lui, s'expose sur la Toile. La très huppée Christie's a ouvert une salle de vente virtuelle. Sur le site artprice.com, on peut suivre la cote de 370 000 artistes et, pour 49 euros, faire estimer une œuvre. Surtout, les allegies principes transfere ce semante que se anotate que la séche direction. galeries virtuelles, tournées vers des amateurs plus néophytes, se multiplient. Le but affiché est d'élargir le panel d'œuvres se multiplient. Le but affiche est d'elargir le panel d'œuvres et de collectionneurs en démocratisant l'art contemporain. Enviedart.com, ouvert en 2000, réalise 3 millions d'euros de chiffre d'affaires annuel. La Toast Gallery, lancée il ya trois mois, propose des œuvres entre 100 et 1500 euros. On peut zoomer dessuy, lire la bio des artistes pour recréer une proximité avec l'œuvre. Innovantes, ces galeries chamboulent les méthodes traditionnelles. Les clients peuvent devenir les methodes traditionnelles. Les cients peuvent devenir agents et toucher des commissions sur les ventes. La Toast Gallery va jusqu'à exercer une activité de marketing pour sédurie les entreprises. Comme Numeris Causa d'alleurs, qui veut s'inspirer « des méthodes de mécénat privé à l'américaine», souligne la directrice adjointe. Ces avant-gardistes assurent que « le mode de l'art les trouve dynamiques », même s'ils bousculent les normes. Outil de vulgarisation, Internet doit anner s'a réfulbilité aurosé des esthètes. ("s'et le nariume for set les soules." gagner sa crédibilité auprès des esthètes. C'est le pari que ces galeristes tentent de relever.

_Anne DE MALLERAY

BRAVITUDE



Patrie se veut le « vrai journal des vraies valeurs de la France vraie ». Si les scoops ne sont pas vraiment vérifiés, l'effet comique, lui, l'est.

GRAPHOMANIE CHRONIQUE



Une vraie mine d'or que ce blog qui recense chaque jour des merveilles graphiques réalisées par des dessinateurs, des graffeurs et des webdesigners de talent.

GOOD VIBRATIONS



Très riche en textes, en sons et en images, le nouveau site du mensuel suisse *Vibrations* est à l'image de sa ligne éditoriale, fureteuse et ouverte à tous les continents musicaux.



Réalisé en images de synthèse par la très créative agence de publicité Wieden & Kennedy, ce spot à la gloire de Coca-Cola a fait le tour du monde en parodiant le ultissime jeu vidéo *GTA*.

(BANDE) DESSINÉE, C'EST GAGNÉ



Entre dossiers érudits et chroniques fouillées, DU9 explore avec profondeur l'actualité et les thématiques qui traversent la BD contemporaine.

28

GALERIE

RETOUR SUR SALONS AUTOMNAUX

Fiac off/Slick in La créa num en Show Off

La Foire Internationale de l'Art Contemporain 2006 avait recomposé sa géographie. Le marché valorise les tendances. C'est notamment le cas de Slick pour le numérique, version off de la Fiac, ou « du » Show Off...

LICK, NOUVEAU SALON, s'est déroulé sur les hauteurs de Ménilmontant, à la Bellevilloise, apportant un peu d'air frais à la création numérique qui fut cette année la parente pauvre de la Fiac.

En effet, la Fiac, cette année, avait investi plusieurs sites : au Grand Palais les poids lourds du marché et les galeries incontournables, à la cour Carrée du Louvre les « artistes émergents ». Au-delà de la présence d'Electronic Shadow qui a déposé sur le Comité Colbert un étonnant voile de lumière pour présenter les lauréats du concours des Espoirs de la Création organisé en collaboration avec les écoles de design, la vérifable émergence se situait cette année dans le Off.

Show Off, à l'espace Pierre Cardin, qui regroupait divers artistes et delines, dont pour la galerie Magdà Danyaz, des artistes numériques tels Tada, Dalek, Ledoux, le collectif Ultra-Lab, et surfout Slick, parrainé par les directeurs des Beaux-Arts et du Fresnoy (Tourcoing), et « excentré » dans le xXº arrondissement de Paris, ont capté le public de la Fiac et d'autres.

C'est en privilégiant la dynamique de la création et notamment de sa composante numérique que Slick accueillait, à « Ménilmuche », une vingtaine de galeries permettant à de nouveaux artistes d'accéder au marché international de la création artistique. Permettre à des amateurs d'art de découvrir les sommets du Paris resté encore populaire est déjà une performance anthropologique en soi, miss cette première édition de Slick confirme la tendance, déjà identifiée lors de l'édition de la Fiac de l'an derrier, de la capacité d'appropriation par les artistes des schèmes de l'univers numérique sous toutes ses fonse.

ote

29

par Pascal TERRACOL

typo, le design de la page, les signes et informations présentes sont scrupuleusement respectées...». Valéry Grancher est un bon fils.

La fin de la réversibilité

L'inspiration du numérique est également présente pour Li Tianbing



Li Tianbing, Self-Portrait #4, 2004 laque sur toile, 162 x 130 cn

Création Numérique - nº 120 - déc. 2006/jan. 2007

qui déclare « La contradiction c'est la vérité de la vier. ». Comment ne pas voir dans les toiles chaotiques de ce peintre un artéact du réel décodé via un filtre Photoshop pour retranscrire le geste irréversible de l'artiste? Bien qu'il s'en défende, en convoquant justement cet aspect définitif en opposition à l'éternelle réversibilité que procurent les outils numériques, ce peintre « sans style » revendique l'unicité de son regard sur le monde et affirme au-delà de ses œuvres une vériable personnalité.



This is the New Face of the Animal, Lambda print on Diasec, 100,61 x 60,96 cm, 2006. 10 ex. Black Box Gallery, Copenhagen

er qui propose, avec Google Mother's le pour l'éternité, et surfout l'acquéreur bielle qui reproduit l'un des fameux d'accueil du moteur de recherche : de la Fête des mères pour l'année 2005. Gise : « Je peins scrupuleusement les ans internet tels qu'ils sont, seuls les valeurs peuvent parfois changer, mais la Voléry Grancher, oil on canvas (116 x 89 cm) 2006, courtesy Lincard Gallery Son Francisco

Un renversement de paradigme

GALERIE

Eduardo Kac convoque la prolifération des robots de télésurveillance en procédant à un renversement de paradigme: avec Téléprésence Garment, il personnifie ce que voient les robots en donnant un corps aux dispositifs qui nous filment, nous écoutent et nous épient. Eduardo Kac ne nous dit rien d'autre que "You are the robot". Avec This is the New Face of the Animal, il opère un décalage sémantique entre les registres végétal et animal.

Numeriscausa

Numeriscausa est l'un des acteurs délibérément orientés vers la création numérique. En accompagnant la convergence de l'art contemporain et la technologie numérique au sens large, Numeriscausa

monochrome

Keyword, Reynald Drouhin, 2006, Numeriscausa, Néon blanc sur plexiglas, n° 1/3. 115 x 20 cm

dépasse le seul concept de la galerie entourée d'artistes. Avec Keyword, Reynald Droubin réinterprête dans le réel cet objet virtuel que nous avons tous devant les yeux sans le voir : la bôte de dialogue d'un logiciel, l'interface d'une page Html. Miguel Chevalier présente Le Temps Fractal I et Il en collaboration avec Emmanuel Berriet pour le stylisme logiciel. Enfin, avec Call Me, Christophe Luxreau déplace le champ de logiciel. Enfin, avec Call Me, Christophe Luxreau déplace le champ de

la finalité de l'objet en le prolongeant dans un univers onirique qui est le résultat d'une hybridation organique entre le registre de la technologie et celui du règne animal portés au service de l'humain.

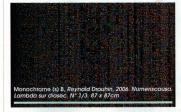
Thank you for all

Hakeem B, avec Thank you for all, prend tout son temps. Cet artiste issu du Studio national d'arts contemporains du Fresnoy a réalisé une boucle vidéo de sept minutes. Il s'est filmé lui-même en plan fixe. L'escalier qu'il descend pour saluer le public est présenté sur un écran LCD. Il s'agit là d'une scénographie qui est le résultat d'un contraste de techniques et d'échelles. À la virtualité du montage vidéo, s'oppose ici l'échelle (métallique) d'accès à l'escalier qui est bien, elle, targible, réelle.



Callme. Rhizomes, Christophe Luxereau. 2006. Courtesy numeriscausa, Tirage lambda sur diasec, n° 1/9, 1, 20 x 1, 20 m

L'art contemporain poursuit donc une hybridation de techniques qui se situe entre une réinterprétation critique du réel et un regard prospectif. Au-delà d'une segmentation géographique, la Fiac a certainement



Création Numérique – nº 120 – déc. 2006/jan. 2007

INTRAMUROS N°127, p. 118 11-12/2006



Numeriscausa, une cause entendue

Agent, producteur et diffuseur, Numeriscausa expose - et exporte - l'art numérique sous toutes les formes, en tous lieux, et à destination de tous les publics.

Créée il y a deux ans par Stéphane Maguet, Jean-Noël Colas et Julie Miguirditchian, la société Numeriscausa (www.numeriscausa.com) s'est donnée pour mission la promotion de l'art numérique en assistant techniquement les artistes, en produisant puis en diffusant leurs œuvres. Fonctionnant plus comme une société de production cinématographique qu'une galerie d'art, Numeriscausa a commencé à "produire" et "diffuser" des expositions collectives avec les artistes Antoine Schmitt, Miguel Chevalier, Reynald Drouhin, Eduardo Kac et le collectif Music2eye dans les showrooms de la styliste Nelly Biche de Bere : "La particularité de l'art numérique est de pouvoir s'exporter facilement et d'investir toutes sortes d'espaces", remarquent les fondateurs. La reconnaissance par le marché de l'art contemporain viendra progressive-

ment au fil des expositions (Natural/ Digital, Sur le fil, Move 36, Beauty by), des festivals internationaux auxquels participent les artistes de la galerie (Arborescence, Nextfest), mais aussi à travers les collaborations, de plus en plus fructueuses, avec des architectes et designers comme Mathieu Lehanneur ou Arik Levy. Il restait à Numeriscausa, qui expose aujourd'hui dans des foires d'art contemporain comme la Slick, à conquérir un public plus vaste. Dès 2005, la structure a commencé à louer certaines œuvres numériques aux entreprises ou lors d'événementiels (les Surnatures de Miguel Chevalier, etc.). Elle a accédé également au marché publique en répondant à des appels d'offres pour des équipements muséographiques.

Comme ces "lunettes binoculaires" pour découvrir l'architecture pré-colombienne conçues pour le Musée du Quai Branly : un dispositif interactif mis au point par le propre réseau de développeurs et techniciens de Numeriscausa. Disposant d'une expertise technique dans la conception et la réalisation de produits interactifs, la société a entrepris de se lancer, début 2006, dans une offre de prestations croisant le design, l'informatique et l'électronique. En compagnie du designer Igor Novitzki, elle a initié une agence de production baptisée Endonic afin de déve-

lopper un "design marketing polysensoriel" à l'usage des marques. L'idée, cette fois-ci, est de faire concevoir, toujours par les artistes et les développeurs de la galerie, des produits à base d'interactivité - voire des espaces immersifs -, pour des showrooms ou de l'événementiel. En parallèle, Numeriscausa, qui a participé au dernier salon Maison & Objet, continue à diffuser des œuvres atypiques comme cet "Opéra pour 100 lapins" de Antoine Schmitt et Jean-Jacques Birgé (initié par le Web Flash Festival de Paris) constitué par l'objet communicant Nabaztag de l'éditeur Violet, à mettre au point la future installation pérenne interactive à base de Leds par Samuel Bianchini pour la Maison du Geste et de l'Image (Paris).

Annik Hémery







Numeriscausa, a digital cause

Agent, producer and distributor, Numeriscausa publicises - and exports - digital art in all its forms, to all places, and to all audiences.

Founded two years ago by Stéphane Maguet, Jean-Noël Colas and Julie Miguirditchian, the company that goes by the name of Numeriscausa (www.numeriscausa.com) assigned itself the mission of promoting digital art by giving technical assistance to artists, by producing and then distributing their work. Functioning more like a film production company than an art gallery, Numeriscausa began 'producing' and 'distributing' collective exhibitions with the artists Antoine Schmitt, Miquel Chevalier, Reynald Drouhin, Eduardo Kac and the collective Music2eye in the showrooms of designer Nelly Biche de Bere: "What's good about digital art is that it can be easily exported and can be incorporated into all kinds of places," say the founders. Recognition by the international art market came progressively following their shows (Natural/Digital, Sur le fil, Move 36, Beauty by), international festivals in

which members of the gallery participated in (Arborescence, Nextfest), but also through increasingly fruitful collaborations with architects and designers such as Mathieu Lehanneur or Arik Levy. Today frequent exhibitors at contemporary art fairs such as 'Slick', Numeriscausa had one thing left to do: capture a wider public. Since 2005, the company had to begun to rent certain digital works to companies or to fairs/salons (the 'Surnatures' by Miguel Chevalier, etc). It has also accessed public works by responding to tenders for museum suppliers, for example, the 'binocular glasses' for discovering pre-Columbian architecture, designed for the new Quai Branly Museum in Paris, an interactive device developed by Numeriscausa's own team of developers and technicians.

With its expertise in the design and making of interactive products, the company decided in

early 2006 to begin offering services at the crossroads of design, computer technology and electronics. In collaboration with designer Igor Novitzki, it created a production agency called Endonic in order to develop a "polysensorial marketing design" at the service of brands. The idea here is to have the gallery's artists and developers to design interactive products - or immersive spaces - for show rooms or special events. In parallel, Numeriscausa, which took part in the last Maison & Objet fair, continues to distribute unusual works such as "Opera for 100 rabbits" by Antoine Schmitt and Jean-Jacques Birgé (initiated by the Web Flash Festival of Paris) made using the communicative Nabaztag object by Voilet, and will perfect the future Leds-based interactive installation by Samuel Bianchini for La Maison du Geste et de l'Image in Paris.



Incident sur le Net

L'un des premiers collectifs français d'artistes plasticiens numériques, Incident, fête ses dix ans d'existence sur le réseau.

Incident (//incident.net) est né sur le réseau en 1996 à l'époque des start-ups triomphantes. "C'est pour se démarquer de cet environnement", raconte Reynald Drouhin, cofondateur d'Incident avec Grégory Chatonsky, Karen Dermineur et Philippe Dabasse, "et aussi pour avoir plus de visibilité en tant qu'artistes plasticiens, que nous avons ouvert cette plate-forme promouvant l'art plastique - et non l'art numérique. Notre idée alors était de mutualiser nos connaissances en multimédia : un médium très complexe manipulant des sons, des images et de la vidéo." Avec l'évolution technique, les créateurs, auxquels s'est jointe en 2000 Julie Morel, ont très vite conquis leur autonomie artistique.

Incident est resté néanmoins l'adresse commune fédérant sur le réseau leurs projets collectifs ou personnels, ces derniers ayant vite tendance à se répondre. Construit à partir d'une réflexion sur les moteurs de recherche, Rhizome de Reynald Drouhin sera suivi ainsi de Nervure de Grégory Chatonsky, puis, l'année suivante, de Google House de Karen Dermineur. Les projets de Julie Morel sur les générateurs de texte aléatoire susciteront également plusieurs "réponses" en ligne. Souhaitant s'ouvrir à l'extérieur, la plate-forme Incident initiera dès 2001 des "hors séries" : des appels à projets très suivis des internautes sur des sujets comme le portrait, le paysage, le drapé, la nature morte, le nu.

Autant de thèmes "classiques" que le collectif entend aborder avec des outils contemporains: "Nous ne voulions pas nous limiter à des thématiques spécifiques à l'Internet comme le flux, l'ubiquité, l'accident (etc.) mais croiser l'art plastique avec le numérique." Dernier thème en date, le Détail. Au cours de ces dix années de présence ininterrompue sur le réseau, plusieurs versions de Incident (prix Art numérique de la Scam en 2004) verront le jour qui reprendront toutes le fond noir et le bandeau défilant (sauf la version 5.5) : l'image de marque du collectif. Les travaux présentés deviendront cependant de moins en moins interactifs: "Nous avons tous été très sollicités pour exposer nos travaux à l'extérieur. Pour être visibles, ceux-ci sont devenus plus linéaires, plus génératifs. Et le nombre de clics s'est réduit parfois au profit d'une interactivité qui met en jeu tout le corps." En 2006, la plate-forme devenant techniquement trop étroite (elle héberge plus de deux cents projets), le collectif - rejoint entre temps par Marika Dermineur, Bernard Vadim et Nicolas Rousseau - a décidé de revoir complètement son interface (en ligne à partir de septembre). Les projets des créateurs, qui devraient être plus facilement accessibles, se présenteront cette fois-ci sous la forme simplifiée de blogs sur fond blanc (voir //reynald.incident.net, //gregory.incident.net). Les appels à projets continueront à se frotter aux thèmes récurrents de l'histoire de l'art. Comme le monochrome. Un genre pictural emblématique des avant-gardes du XXº siècle revitalisé par le Net et le temps réel.

Incident On the Net

One of the very first French group of digital visual artists on the Internet, Incident, celebrates its tenth anniversary.

Sans titre", exposition personnelle de Reynald Drouhin, Galerie de l'Ecole supérieure d'Art de Lorient

Incident (http://incident.net) came into existence in 1996, at the time when start-ups reigned supreme."We created this platform that promotes visual rather than digital arts because we wanted to set ourselves apart from that environment," explains Reynald Drouhin, one of the co-founders with Grégory Chatonsky, Karen Dermineur, and Philippe Dabasse, "and also to be more visible as visual artists. Our idea back then was to bring together our knowledge in the multimedia field, which is a very complex medium that involves sound, images and video." Taking advantage of technical advances, the artists, who welcomed Julie Morel into their group in 2000, quickly acquired artistic independence.

Nevertheless, Incident has remained the communal address where they combine their collective or individual projects, which quickly tend to be interactive. Built on the principle of search engines, Reynald Drouhin's "Rhizome" was followed by Gregory Chatonsky's "Nervure", and the following year, by Karen Dermineur's "Google House". Julie Morel's projects on random text generators elicited several "responses" as well. Wishing to open itself up to the outside world, Incident launched as early as 2001 their "special issues" in the form of calls for project proposals that were very popular among Internet users. The projects touched on various subjects such as portraits, landscape, drapes, still life, and nude. These are "classic" themes that the group is determined to explore with contemporary tools. "We didn't want to limit ourselves to themes specific to the Internet such as data stream, ubiquity, accidents. Instead, we wanted to cross-pollinate the visual and digital arts." Their latest theme is entitled "Detail".

During their uninterrupted ten-year presence on the Internet, several versions of Incident - which won the Digital Art Award from the SCAM (Civil Society of Multimedia Artists) in 2004 - were released. They all have in common a black background and a banner - the group's brand image - except for the 5.5 version. However, over time, the projects have become less and less interactive. "We have all been very much in demand to present our projects outside the Internet. For the sake of visibility the projects have become more linear and more generative. The number of mouse clicks has in some cases been reduced to allow for more interactivity." In 2006, the platform is becoming technically too small (it is hosting over two hundred projects), so the group, which in the meantime was joined by Marika Dermineur, Bernard Vadim, and Nicolas Rousseau, has decided to do a complete overhaul of the site's interface. The renovated platform will be on line in September. On this new version, the artists' projects - which should be more easily accessible - will be presented in the simplified form of blogs set against a white background (http://reynald.incident.net, http://gregory.incident.net). Submitted proposals will continue to mingle with the recurring theme of the history of art such as monochrome for instance, a pictorial genre emblematic of 20th century avant-garde art, updated with the Internet and real time.

LEONARDO

Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology

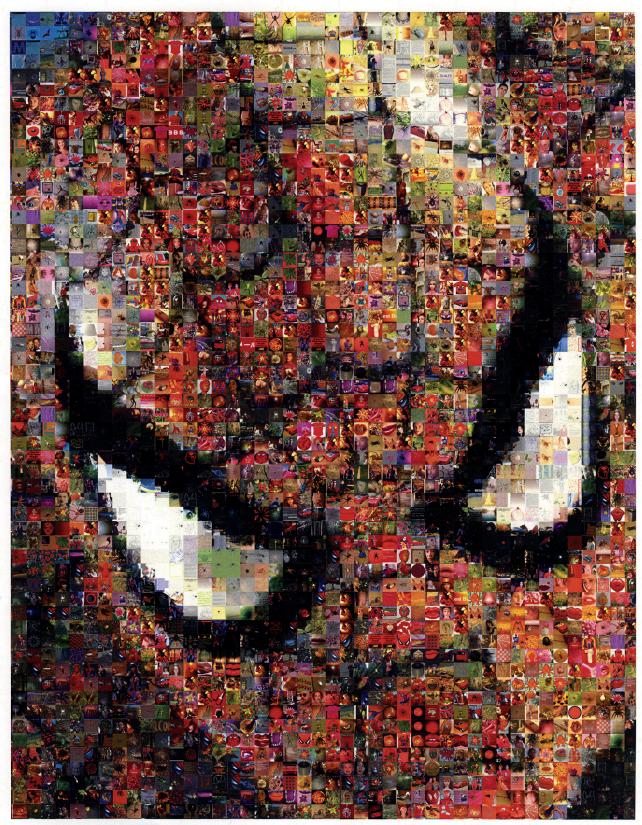
Volume 39 Number 1 2006



The MIT Press

\$15.00

COLOR PLATE F



Reynald Drouhin, Spiderman/Red, 2005. (© Reynald Drouhin) Mosaic-image generated by Des_Frags , an on-line artwork. Des_Frags was created by the artist in collaboration with a computer programmer. See article by Jean-Paul Fourmentraux.

LEONARDO p.45 02/2006



GENERAL ARTICLE

Internet Artworks, Artists and Computer Programmers: Sharing the Creative Process

Jean-Paul Fourmentraux

ollaborative situations between artists and important "extra personnel," composed of all those who, in various ways, contribute to the realization of the work, are numerous in the history of artistic practice. Although these artworks are the results of collective activity, the different contributions to production are often hidden to benefit the mythical figure of the singular author, the final guarantor for "the cardinal activity of art" [1]. In the case of Net Art, the interactivity postulated as a technical imperative of the work requires computing skills that the artist does not always possess. Computer programmers are needed for the algorithmic programming of the artistic dispositiv [2]. Observation of the spaces of mediation, translation and negotiation enables a better understanding of the ways in which a plan begun through individual initiative can evolve into a shared work. From this point of view, the digital arts involve a simultaneous redefining of an artwork's localization (i.e. where or what exactly is the artwork?) and of the responsibilities of its authors. Certain questions arise:

- What is it that makes us consider a work of Net Art to be an artwork? How do the perspectives of the artist and the computer programmer differ in terms of what constitutes the artwork?
- How do these different partners proceed to share the activities of conception? What are the tasks attributed to each one at the beginning of the plan? What are the tasks that each one is in charge of in practice? Who is responsible for what? Who is the author?

The following analysis deals with the conception and realization of *Des_Frags* [3], a project by artist Reynald Drouhin [4] made in association with computer programmer Sebastien Courvoisier at the French International Center of Video Creation (CICV) [5]. The ethnographic observations of the artwork's conception were conducted primarily through three periods of residential research at CICV. The materials from which these observations are drawn include: an observation report; computer models, diagrams, interfaces and specification notebooks used by different actors; a series of interviews with the artist and the computer programmer; and all the email conversations that guided the activity of conception. This

Jean-Paul Fourmentraux (researcher, sociologist), Centre de Sociologie du Travail et des Arts, Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, 105 boulevard Raspail, 75006 Paris, France. E-mail: <jean-paul.fourmentraux@ehess.fr>.

Article Frontispiece. Reynald Drouhin, *Rhizomes*, 2005. (© Reynald Drouhin>

survey, an unpublished research report, is part of a research contract financed by the Plastics Arts Delegation of the French Ministry of Culture and Communication, from the Contemporary Art and Scientific Culture program.

Des_Frags is an on-line software program that allows users to link a keyword with an image from their hard drive or the Internet. After a period of time, they receive an

e-mail containing a mosaic image that is a recomposition of the original image but composed of images found on-line that are related to the user's chosen word (Article Frontispiece and Color Plate F). A study of Des_Frags offers a better understanding of the specificities of flow: The artist returns to the collaborative conditions of the work's conception and installs, rather than actualizes, a software system. This study focuses on the conception and design of this artwork and on the distribution of roles, allocation of tasks and different perspectives [6] of the work held by the various participants. I take a close look at the role of communication tools in this process, the various technical mediations [7] and intermediary objects [8] mobilized by the different partners to translate their individual interests to their common purpose. These media aids for communication and action can become negotiation partners. They influence the conception process through their anticipation and description values, and also affect the control and authentication of the plan. In order to get closer to these "translation" and "negotiation" processes [9], I have chosen, in this text, to restrict my study to observation of the shared conception of the user interface. Computer programming, ergonomic development, aesthetic coherence and design are concurrently called for in this work of technical and aesthetic production. The sociological aim here is to consider the technical problems and the social contexts together, and to produce both an analysis of aesthetic and/or technical debates and a sociological analysis of the implied actors [10].

BETWEEN PROSCENIUM AND BACKSTAGE: THE DISPOSITIV OF NET ART

Des_Frags proposes a dispositiv for, by and with the Internet, one that can only exist and unfurl on-line. This dispositiv is unique to Net Art and requires the use of preexisting elements on the Web (in this case, still images) to compose a mosaic-image.

ABSTRACT

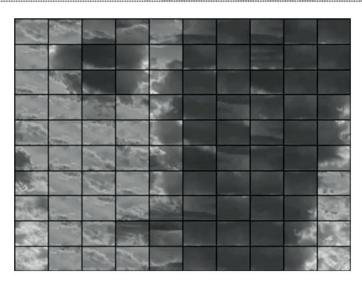
Internet artwork no longer refers to the concept of a finalized object, but rather to a dynamic process, a collective, open and interactive device. Due to the increasing sophistication of tools, the design of an Internet artwork now requires hybrid skills. The necessary cooperation with computer specialists in order to create suitable programs thus changes the status of the artwork and its author. This paper presents an ethnographic case study of cooperation between a computer programmer and an artist It examines the processes of shared design, negotiated authorship and artwork appropriation. From an analysis of the means of communication various technical media and "intermediary tools," the author focuses on role allocation, task sharing and artwork appropriation as the artwork is modified throughout the creative process.



NEW PROJECTS PROGRAMS ARCHIVES MEMBERSHIP SERVICES

Volte-face

ABOUT



Q Volte-face (QuickTime) [Reynald Drouhin]

Volte-face represents one type of videomosaic: each frame of the video clip is composed of smaller images within a grid that come together to resemble a larger image. Here, two rotating faces and heads are represented using a mosaic of clouds. See Nuages-Visages for photos and information on an installation version of Volte-face.

[....] It's a deliciously fitting representation of watching clouds float by and seeing fleeting, formless faces among them.

Check out **Reynald Drouhin's works**. You can see <u>his other videomosaics</u> as well as web-based mosaics such as <u>Des Frags</u> and <u>Timescape</u>.

<u>Originally</u> by James Seo from <u>Split Screen</u> at January 9, 2006, 21:18, published by <u>Marisa S. Olson</u>

Posted on Wednesday, January 11th, 2006, 4:10 pm

« Biomediale | Singing bridges »

Rhizome.org 210 11th Ave, 2nd floor New York, NY 10001

Tel. +1.212.219.1288 Fax +1.212.431.5328

email: webmaster@rhizome.org
copyright © 2005 Rhizome.org



COMMUNITY

- + Edit Preferences
- + Log Out

95 online (93 anonymous users) Hugo Gayle



(presque) tout l'art contemporain à Paris



ACCUEIL

ACTUALITE

ÉVENEMENTS EXPOS

LIEUX D'ART ARTISTES

NUMÉRIQUE

ALTERNATIVES

NOMADES INTERVIEWS

SERVICES

LIVRES

ÉCHOS AMI(E)S

ÉTUDES

ECHANGES FORUMS

CONTACTS

PETITES ANNONCES

NEWSLETTER

LIENS SONDAGE

ESPACE PRO

Revenances



Revenances permet d'utiliser un espace vrml, une œuvre en ligne immersive en 3D, qui a été réalisée par Grégory Chatonsky et Reynald Drouhin pendant le mois de juillet 2000. « C'est l'histoire d'un homme qui rejoint le monde des morts. Il entend une voix, celle d'une femme. Cette femme raconte la mort de cet homme et leur séparation ». (Grégory Chatonsky)

Revenances

22 nov. 2004

Artiste(s)

Texte

Par Frédéric Lebas

Fruit de la collaboration de Grégory Chatonsky et de Reynald Drouhin, le site internet Revenances est un espace vrml, une œuvre en ligne immersive en 3D, qui a été réalisée en juillet 2000 au C3 (Centre pour la Culture et la Communication, Budapes) avec l'aide du CICV (Centre international sur la Création Vidéo) et de l'AFAA (Association française de l'Action Artistique) et présentée à la Biennale d'Art contemporain de Montréal.

Depuis 1989, Grégory Chatonsky a réalisé de nombreuses vidéos, installations vidéo, cdrom, puis de sites. Il est le fondateur de la plateforme incident.net, où l'on peut consulter de nombreuses œuvres en ligne de différents artistes du multimédia. Sa dernière œuvre intitulée Se touche toi, a été réalisée au Fresnoy (où il a été professeur) elle était en présentation en septembre dernier au festival « Emergences » 2004.
Reynald Drouhin, quant à lui, est l'auteur de nombreux projets pour le web, et membre d'incident.net. Sa dernière œuvre s'intitule BetaGirl (présentée en décembre 2003 au festival « Acces » www.acces-s.ord).

Revenances est une réflexion spatio-temporelle sur la mort. Ce site met en scène un esprit perdu dans les limbes, un espace interstitiel d'errance des non vivants. Serait-ce l'autopsie d'un disque dur, retraçant l'expérimentation du téléchargement d'un esprit qui aurait mal tourné, le corps séparé à jamais de ce dernier? Une NDE participative (Near Death Expérience)? Pour Chatonsky, « c'est l'histoire d'un homme qui rejoint le monde des morts. Il entend une voix, celle d'une femme. Cette femme raconte la mort de cet homme et leur séparation ».

Revenances c'est un espace tridimensionnel, maelström noir, dans lequel est placé une structure architecturale à multi niveaux : un donjon infini. Dans cette simulation, les pièces ne sont soulignées que par les contours squelettiques du bâti en fil de fer. Quand on s'est familiarisé avec la navigation (à la souris ou au clavier), un avatar apparaît. C'est le fantôme d'une jeune femme qui parfois se dédouble. Elle entonne d'une voix blanche en anglais et en français une étrange litanie faite de questions et d'affirmations existentielles sur son devenir et le nôtre.

Ne serait-ce pas à vous, tout compte fait, qu'elle s'adresse ? Face à cette étrangeté règne une ambiance sonore pesante aux échos lointains d'outre monde et entrecoupée de silence. Les textes sont inspirés du livre *Spectres de Marx* de Jacques Derrida.

Le ghost de l'homme, ou son âme damnée, n'a pas d'autre solution que d'explorer ce lieu paranormal, accompagné de l'image schizo virtuelle de la femme. Le contact d'une chaise et d'un lit ou le passage d'une porte, les seuls éléments qui suggèrent qu'il y aurait eu un corps, font surgir des flashs back : des rèves sensoriels (caresses, bouffée de cigarette), des visions cauchemardesques, des voyages (bâtiments détruits de la Commune de Paris, visages, neige d'un écran de télé)... Tout corps devient spectre (caméra infrarouge) et serait un fragment mémoriel d'une humanité oubliée. En épilogue, « Exit the ghost », tel Orphée nous quittons les enfers et réintégrons notre corps symbolisé par une main cramponnée à la souris de l'ordinateur.

Revenances est une expérience mystique et philosophique du « téléchargement » de l'esprit dans la matrice, tel que Hans Moravec et Marvin Minsky l'ont prophétisée au début de la cyberculture. Ce site, certes un peu ancien (2000), repose sur la 3D, un procédé technique trop peu employé (3D), une initiative trop rare.

Liens

- www.incident.net/works/revenances/
- www.incident.net/
- http://reynald.incident.net/

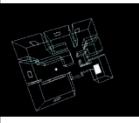
Artiste(s) Grégory Chatonsky Reynald Drouhin



CALENDRIER < Novembre 2004 М М J S ٧ 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 16 17 18 15 19 20 21 22 23 24 25 **26 27** 28 29 30

TRAVAUX





LEGENDES

- Grégory Chatonsky et Reynald Drouhin, *Revenances présentation* « Revenances », 2000. Site internet.
- 2. Grégory Chatonsky et Reynald Drouhin, *Main caressant un dos*, « Revenances », 2000. Site internet.
- « Kevenances », 2000. Site internet.

 3. Grégory Chatonsky et Reynald Drouhin, Espace interstitiel entre deux portes, « Revenances », 2000. Site internet.
- Grégory Chatonsky et Reynald Drouhin, Architecture invisible II « Revenances », 2000. Site internet.

CREDITS

- © Revenances
 2. © Revenances
- © Revenances
- 4. © Revenances



Roman Opalka Robert Storr Louise Lawler La Grande Parade Tables rondes: Repenser l'esthétique / Rethinking aestetics

Jean Louis Schefer Nicolas Bourriaud Patrick Kéchichian Claude Lanzmann





Galerie Principessa - Paris / 6 - 27 mai 2004 «JFK et Jackie». Série des «Network Faces». 2004 "Network Faces" series: "JFK and Jackie"



Nathalie Du Pasquier

Musée des arts décoratifs - Paris / 7 avril - 16 mai 2004 Série des «Natures mortes». Céramique "Still Lifes" series. Ceramic



Arno Piroud BF15 - Lyon / 2 avril - 15 mai 2004

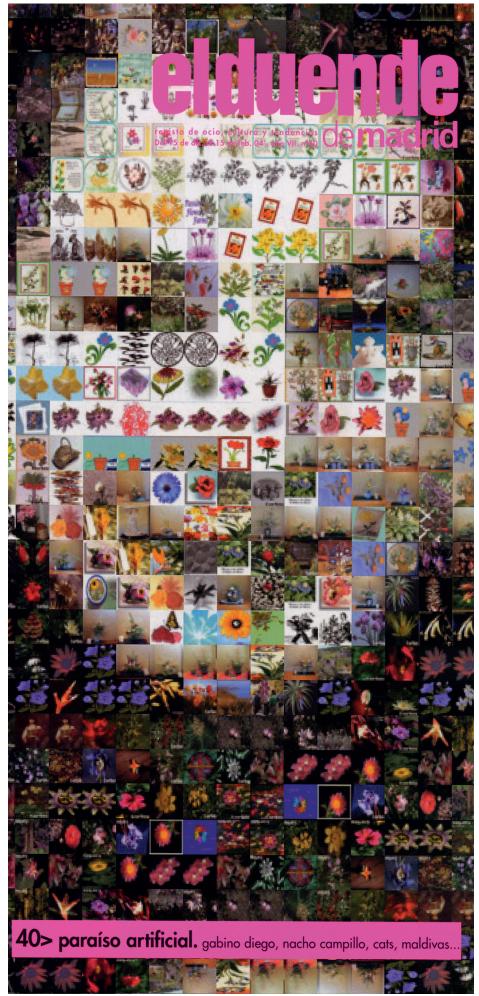
«Les feux de l'amour». Intervention sur feux rouges depuis 2002 "The Lights of Love." Intervention on traffic lights, since 2002

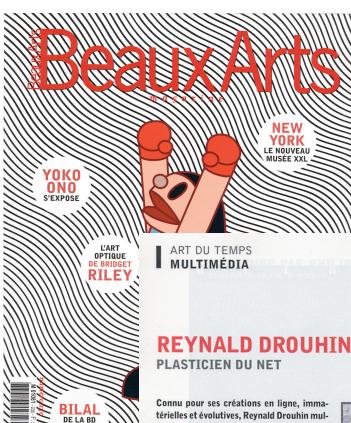


Jean Fleaca

Musée de l'abbaye Sainte-Croix - Les Sables d'Olonne / 4 avril - 6 juin 2004 Dessin. 2004. *Drawing*

EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA-EXPORAMA





Connu pour ses créations en ligne, immatérielles et évolutives, Reynald Drouhin multiplie aujourd'hui les incursions dans le réel...

Du bouddha à l'ours, il n'y a qu'un pas, semble nous dire la vidéo Bouddha + ours # bouddhours de Reynald Drouhin. Un corps de bouddha en méditation avec une tête d'ourson sympathique se meut sur lui-même, tel un derviche tourneur. Son austère prière de moine se mue progressivement en grognement... Étrangement drôle, ce personnage1 est composé d'une mosaïque d'images et de sons récupérés sur le Net à partir de deux mots clés, bouddha et ours. Ce procédé de «défragmentation visuelle et sonore», qu'il a inventé et intitulé «Des Frags», est à l'origine de ses créations en ligne, Desfleurs, Loxe, Timescape... La projection de la vidéo bouddhours à l'espace Resodiversion2 donne l'occasion de voir son travail ailleurs que sur la Toile. En avril, il exposait déjà des impressions numériques sur les cimaises de l'espace Confluences puis à l'école des Beaux-Arts d'Angers. Étonnant pour un artiste associé au développement du Net Art, membre du collectif www.incident.net. «À travers le détournement des logiciels, j'ai toujours eu une démarche de plasticien, subvertissant l'outil, utilisant l'accident, explique-t-il. L'immersion dans le réseau m'a permis de jouer avec l'internaute et le temps réel.» Comment alors expliquer l'envie d'en sortir? «Aujourd'hui le net m'apparaît plus comme une machine à penser, matière à idées et ressources. Certains projets peuvent commencer en ligne puis évoluer.» À découvrir sur son site http://reynald.incident.net/, le personnage Beta Girl, inspiré de réelles images de webcams. Clouée à son lit, cette fille dort jour et nuit, s'interrompant parfois pour regarder la télé... Dans une installation à voir prochainement à la Gaieté lyrique, Reynald Drouhin invente encore d'autres vies à Beta Girl.

LAETITIA SELLAM

1. Inspiré du «Bouddhours», du designer Philippe di Meo. 2. Espace Resodiversion, 43, rue Charlot, 75003 Paris, tél. 01 44 59 32 16.



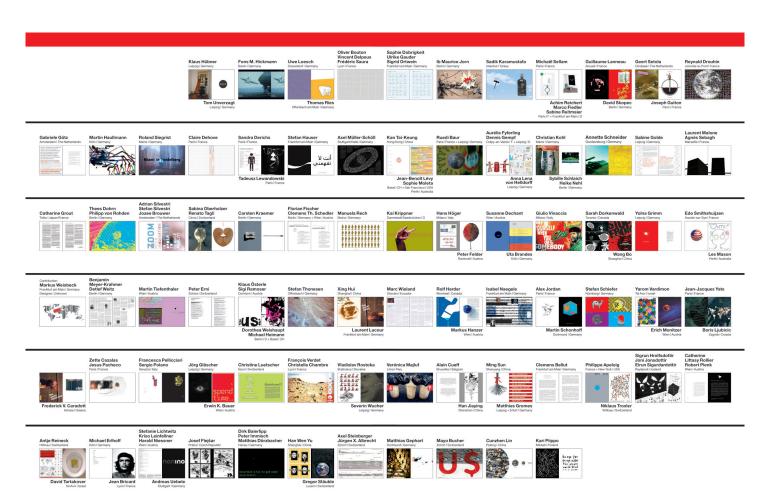


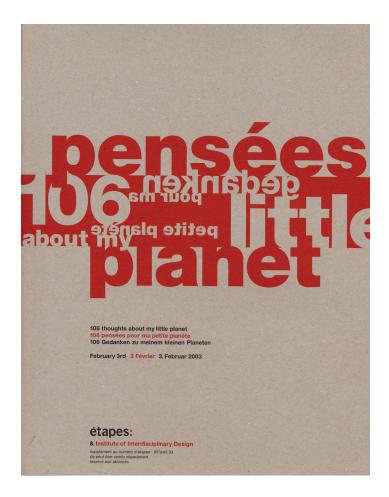


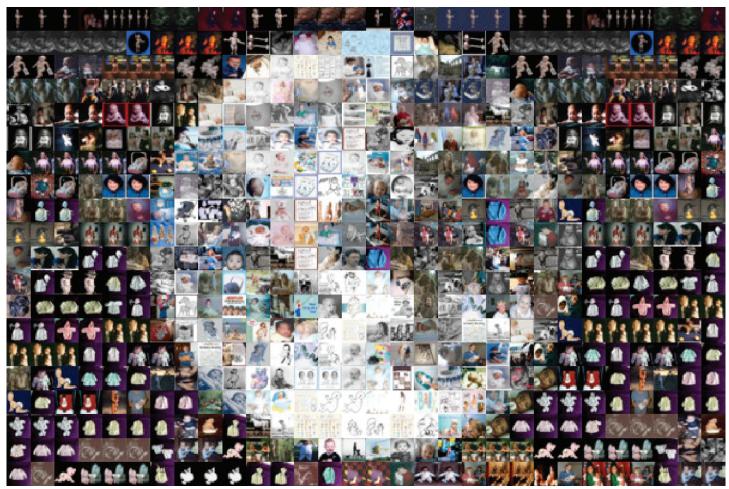


- > «La Tentation de saint Anthony», nouveau spectacle de Robert Wilson, sera présenté à Marseille ce mois-ci. Sur www.robertwilson.com, on peut consulter story-boards, croquis préparatoires et notes d'intentions du metteur en scène et plasticien depuis «le Regard du sourd» en 1974.
- > Rendez-vous du 1er au 20 juillet avec www.pasvupaspris.org, à l'Hôtel de l'Industrie, place Saint-Germain-des Prés à Paris. Cette manifestation donne à voir installations multimédias, performances et vidéos. Avec Olga Kisseleva, Clarisse Hahn, Eléonore de Montesquiou...
- > www.tstype.net/remont/ À arpenter longuement, le Saint-Pétersbourg de Philippe Dabasse. Quelques centaines de photographies composent ce somptueux site. Des sons réels puisés dans la ville ou au hasard des rencontres accompagnent ces visions panoramiques et contemplatives
- > Dans «Playhouse», le petit théâtre d'Alexandra Chevillotte, des personnages déambulent dans un univers silencieux en trois dimensions. L'artiste expérimente dans cette installation les territoires de la lenteur et de l'illusion théâtrale. Un aperçu sur http://playhouse.free.fr
- > La mystérieuse Mouchette www.mouchette.org poursuit ses contorsions identitaires sur la Toile. Une annonce passée sur le site www.franklinfurnace.org nous fait savoir qu'elle désire confier le développement de son site à un autre artiste. Avis aux intéressés
- > Deux publications récentes sur la création numérique : «Arts et Nouvelles Technologies, art vidéo, art numérique» de Florence de Méredieu (éd. Larousse, 27 €). Un excellent ouvrage dont l'approche historique permet de resituer l'art numérique dans sa filiation à l'art vidéo et d'observer les influences des nouvelles technologies sur les arts vivants. «Sites de création, Innover sur le Web» de Max Bruinsma (éd Thames and Hudson, 190 p., 24,95 €) se présente comme un répertoire approfondi des sites les plus créatifs selon les critères d'interface. typographie, animation... L'approche est résolument «webdesign», privilégiant les sites de créations graphiques.











L'ART DU

LES INSTALLATIONS ONIRIQUES DE

CONNEXIONS EN FAISCEAU

Toutes deux analystes des nouveaux médias, Nathalie Magnan et Annick Bureaud proposent une compilation d'une soixantaine de textes de référence sur les pratiques artistiques liées aux nouvelles technologies: net art, art du code, artiste-cyborg, copyleft... Pour les auteurs, ces techniques, indissociables du contexte politique et économique du réseau, doivent être appréhendées dans une perspective historique et transversale. L'ouvrage alterne textes phares précurseurs (Deleuze, Teilhard de Chardin...), essais récents de théoriciens souvent inédits en français (Lev Manovich, Sadie Plant...) et témoignages Renseignement au 01 43 79 64 02 ou info@guidemayer.com d'artistes (Iodi, Stelarc...). La forme fragmentaire du ent Internet + Guide Mayer 2003: 450 €. recueil invite à une lecture digressive, mais dense. Ce faisceau de pensées induit

sur la cyberculture. LAETITIA SELLAM «Connexions, Arts, Réseaux

parfois contradictoire-

Média», par Annick Bureaud et Nathalie Magnan, éd. Ensba, 640 p.,45€.

en effet un regard multiple

et une mémoire vivante - voire



106 # BAM 227 - AVRIL 2003

LE RÉPERTOIRE **DES VENTES**

Compagnon indispensable des professionnels et amateurs d'art, le célèbre guide Mayer est de retour. Après un an d'absence provoqué par son changement de propriétaire - né en 1962, il est entré, en septembre 2001, dans le giron du groupe financier luxembourgeois Art Value – le voilà qui reparaît, plus riche que jamais. Y sont répertoriés plus de 250 000 résultats de ventes de tableaux, aquarelles, dessins, estampes et sculptures de quelque 5000 artistes couvrant les années 1999 à 2002. Le nouveau site guidemayer.com lancé en février recense quant à lui 1,5 million résultats de ventes depuis 1987.

ISABELLE DE WAVRIN «Guide Mayer», 6000 p., 3 tomes, édition 2003, 180 €. ART NUMÉRIQUE PANORAMA ET PERSPECTIVES



L'art numérique est en plein essor. Vidéo, photographie cinéma, installations plasticiennes, spectacles vivants, il n'est plus un domaine artistique qui échappe à son influence. Dès lors, il est temps d'en proposer une définition exacte, de dresser un panorama des œuvres les plus pertinentes des années 1960 à nos jours, et surtout d'analyser «ce qui fait rupture et continuité avec les objets, les fonctions, les supports et les territoires antérieurs de l'art». Telle est l'ambition, pleinement réalisée, d'Edmond Couchot et Norbert Hillaire dans un ouvrage intitulé l'Art numérique. Comment la technologie vient au monde l'art. Démontant un à un les griefs qui sont faits à l'objet numérique, réputé froid et immatériel, l'ouvrage constitue un plaidover pour cet art qui, plus que tout autre, est à même d'établir un contact direct, immédiat. entre l'œuvre et le spectateur.

NATACHA WOLINSKI

«L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art», par E. Couchot et N. Hillaire, éd. Flammarion, 260 p., 19 €.

L'ARTISTE TRAVAILLEUR LA LOGIQUE CAPITALISTE

On le savait, l'image romantique du créateur se tenant à l'écart de la société est depuis longtemps révolue. L'étude de Pierre-Michel Menger, sociologue, démontre que non seulement l'activité artistique n'échappe guère aux lois du marché mais encore qu'elle peut devenir le modèle d'un monde du travail régi par une nouvelle logique capitaliste. C'est que les mutations économiques récentes font de l'artiste «une incarnation possible du travailleur du futur. inventif, mobile, intrinsèquement motivé... et plus exposé aux risques de concurrence individuelle». Position ambivalente de cette catégorie professionnelle qualifiée qui engendre parfois une production à forte valeur ajoutée, mais qui offre aussi l'exemple de divisions profondes, caractérisées par des inégalités spectaculaires.

ITZHAK GOLDBERG

«Portrait de l'artiste en travailleur, Métamorphoses du capitalisme», par Pierre-Michel Menger, éd. Seuil, 96 p., 10,5 €

FRANÇOISE LE PENVEN LES PASSERELLES DE DUCHAMP

L'étude des notes manuscrites de Marcel Duchamp impressionne. On est pris de vertige face à la cascade de connaissances de Françoise Le Penven. Avec beaucoup de virtuosité, l'auteur établit des passerelles entre occupations, lectures, événements de la vie de Duchamp et les notes déposées, au même titre que les reproductions de ses travaux, dans ses fameuses Boîtes. Considérant que la démarche conceptuelle chez l'artiste contrôle étroitement le résultat visuel, l'auteur démontre que ces écrits, précédant et accompagnant les œuvres, ont une importance capitale dans leur formation. Cependant, on pourrait craindre que le statut désormais canonique de Duchamp au sein de l'art de XX^e siècle inspire une certaine attitude fétichiste, une tendance à la surinterprétation de ses «reliques». Et si l'on ne prêtait qu'aux riches?

ITZHAK GOLDBERG

«L'Art d'écrire de Marcel Duchamp», par Françoise Le Penven, éd. Jacqueline Chambon, 186 p., 23 €.





29 novembre - 2 décembre 2002 November 29th - December 2nd 2002

art press édition spéciale Artmedia VIII

résumés et biographies

Reynald Drouhin & Jean-Paul Fourmentraux (France)

Vidéo artiste et artiste du net, Reynald Drouhin a présenté son travail à la Biennale de Montréal et au Festival Champ Libre, manifestation internationale vidéo et art électronique en 1999. Il a également participé à ISEA 87 à Chicago, Imagina à Monaco en 1998 et au Web Art Festival au Web Bar en 1999 à Paris. Drouhin a reçu le Grand Prix du Cyberfestival de Rueil-Malmaison en 1999 et le prix multimedia de la Drac Auvergne au Festival Vidéoformes de Clermont-Ferrand en 1997. Depuis 1990, Reynald Drouhin travaille à des projets d'art sur le Web ainsi qu'à des projets d'art numérique. Il enseigne les beauxarts à Rennes, France, depuis 2000.

Jean-Paul Fourmentraux est attaché d'enseignement en sociologie et arts plastiques (DESS de création multimédia, université de Toulouse II). Chercheur au Centre d'étude des rationalités et des savoirs (CERS - CNRS, UMR 5117). Co-auteur de deux rapports de recherche commandités par la Délégation aux arts plastiques du ministère de la Culture «Culture visuelle et art collectif sur le web» (1999), «Entre l'artiste et l'informaticien : un espace de médiation, traduction, négociation» (2001). Auteur de divers articles sur le Net.Art pour les revues Sociologie de l'art, Solaris, Archée, Chair et Métal-l'Veille olpafeatier d'art en réseau).

Both net and video artist, Reynald Drouhin has presented his work in Montreal at the Biennale of Montreal and at the festival Champ Libre manifestation internationale vidéo et art électronique in 1999. He has also participated in ISEA 97 Chicago, Imagina in Monaco (1998) and the Web Art Festival at the Web bar (1999) in Paris. Drouhin has received the Grand Prix at the Cyberfestival in Rueil-Malmaison in 1999 and the Multimedia price of DRAC Auvergne/Vidéoformes in Clermont-Ferrand in 1997. Since 1990, Reynald Drouhin works on many Web art sites and digital projects. Artist-teacher in Fine Art at Rennes in France since 2000.

J.P. Fourmentraux is teacher in sociology and fine arts (DESS of Multimedia creation, University of Toulouse II). Researcher at the Centre d'Étude des Rationalités et des Savoirs (CERS - CNRS, UMR 5117). Co-author of two surveys for the Fine Arts Department of the French ministry of Culture: "Culture visuelle et art collectif sur le web" (1999), "Entre l'artiste et l'informaticien: un espace de médiation, traduction, négociation" (2001). He has written several articles about Net.art for the magazines Sociologie de l'art, Solaris, Archée, Chair et Métal - (Veille planétaire d'art en réseau).

Les coulisses de l'œuvre net.art : Des_Frags Process

La conception des œuvres d'art pour ordinateur engage différentes contributions, artistiques et informatiques, qui instaurent un morcellement de l'activité créatrice et des modes pluriels de désignation de ce qui fait «œuvre». En amont, l'activité créatrice met en scène une polyphonie énonciative et un travail de négociation permanent confrontant des régimes et logiques d'actions antagonistes. La mise

en scène de l'activité de conception associe deux formes d'écriture : l'écriture de l'algorithme de programmation d'une part, et l'écriture de l'idée ou du concept (au sens d'intention) artistique d'autre part. En aval, le dispositif numérique est tour à tour désigné comme «produit» dissocié de l'œuvre comme fragment d'application logicielle ou algorithme informatique, et comme «œuvre» intégrant la part informatique du programme. Enfin, le spectateur est à son tour associé à l'œuvre qu'il actualise en contribuant à son développement par l'altération de l'idée initiale ou par l'apport de matériaux propres. Dès lors, l'œuvre d'art pour Internet ne correspond plus au concept d'objet achevé et localisable, mais s'inscrit davantage comme un processus, un dispositif collectif ouvert et interactif. Cette communication propose à partir d'un dispositif précis (Des Frags) de souligner les déplacements engendrés par ce partage et cette délégation du processus créatif sur la notion traditionnelle «d'œuvre d'art». Quest-ce qui fait «œuvre» dans ce contexte ? Quelles en sont les caractéristiques propres ? Entre avant scène et coulisses, comment est-elle simultanément désignée, perçue et agie ?

Backstage in the Making of the Net.Art Piece "Des_Frags Process" The conception of computer artworks requires

different contributions in the sphere of art and information technology, leading to a fragmentation of creative activity and the multiple modes of designating what makes an "artwork." Upstream, creative activity negotiates a constant interplay of antagonistic spheres and logics of action. The mise-en-scène of creative activity brings together two forms of writing, the writing of the programming algorithm on the one hand and the writing of the artistic idea or concept (in the intentional sense) on the other. Downstream, the digital mechanism is alternately designated as a "product" disassociated from the artwork as a fragment of a software application or a computer algorithm, and as an "artwork" which subsumes the IT aspect of the program. Finally, viewers are in turn involved in the artwork that they actualize through contributing to its development by altering the original idea or by contributing their own materials. Consequently, the Internet artwork no longer correspond to the concept of a finished and locatable object but rather is more like a process, an open and interactive collective mechanism. This paper seeks to use a specific mechanism (Des_Frags) to emphasize the shifts engendered by this sharing and delegation of the creative process in terms of the traditional concept of an "artwork." What makes an "artwork" in this context? What are its identifying characteristics? Between stage front and backs tage, how is it simultaneously designated, perceived and operated?

Mariapaola Fimiani (Italie)

Professeur de philosophie morale à l'université de Salerne. Ancienne directrice du département de philosophie de cette université (1993-2001), elle en est actuellement la vice-recteur. Elle a développé des recherches sur l'empirisme anglais et spécifiquement sur la théorie de la signification et sur le thème de la nature en tant que «langage visuel» d'après Georges Berkeley. Dès le début des années 80, elle s'intéresse aux problèmes du monde archaïque, de la magie, du mythe, de la symbolique, du sacré (Marcel Mauss e il pensiero dell'origine, Napoli, 1984; Lévi-Bruhl. La différence et l'archaïque, Paris, L'Harmattan, 2000). À sa réflexion sur les liaisons entre vérité, pouvoir et éthique se relient les études sur Michel Foucault (Foucault et Kant. Critique Clinique Éthique, Paris, L'Harmattan, 1998; L'arcaico e l'attuale, Torino, 2000).

Teacher of Moral Philosophy at the University of Salerno. Former director of the Philosophy Department of this University (1993-2001), she is currently its Vice Dean. Her research was about English empirism and more specifically about the theory of meaning and the theme of nature as a "visual language" after Georges Berkeley. Since the beginning of the '80s she focused on the issues of the archaïc, the magic, the myth, the symbolic, the sacred (Marcel Mauss e il pensiero dell'origine, Napoli, 1984; Lévi-Bruhl. La différence et l'archaïque, Paris, L'Harmattan, 2000). To her thinking about the relationships between truth, power and ethic are linked her research on Michel Foucault (Foucault et Kant. Critique Clinique Éthique, Paris, L'Harmattan, 1998; L'arcaico e l'attuale, Torino, 2000).

Esthétique et éthique : la force des choses

Les thèmes du «flux pré-systématique» et du «présent primaire» poussent à discuter le problème du «médium réel» en tant que lieu de l' «indétermination de la chose». Et il n'v a pas de doute que le nouveau sujet - ou «hyper-sujet» - est toujours déplacé dans ce médium. S'il est vrai que la recher che esthétique s'est engagée à dévoiler les dispositifs et les logiques des nouvelles techniques du poiein, et que cette analyse indique comme direction celle des «projets copartagés», il est égale ment vrai que la philosophie est appelée, d'un côté, à comprendre comment les choses s'entrelacent, et, d'autre côté, à se poser la question éthique des liaisons entre les nouveaux suiets qui sont à même de donner leur assentiment au monde mais aussi de forcer l'«apparaître». L'esthétique doit, ainsi, se prolonger dans l'éthique ou la contenir en tant que sa composante essentielle. De ce point de vue, une éthique de la communication ne peut pas éviter d'assumer la centralité de la «force des choses» qui est implicite dans la théorie rituelle du cadeau et qui fonctionne comme un moment indispensable d'une pratique renouvelée de la communauté

Aesthetics and Ethics: the Force of Things

The topics "pre-systemic flux" and "primary present" lead to a discussion of the question of the "real medium" as a locus of the "indeterminacy of things." It is indisputable that the new subject, or "hyper-subject," is always shifted in this medium. While it is true that aesthetic inves-

Création créateurs

Reynald Drouhin

Plasticien numérique

ANNIK HÉMERY

Figure du Net-art, Reynald Drouhin détourne les logiciels et puise sur le Réseau la matière de ses installations éphémères et participatives.



Reynald Drouhin

"J'aimerais mettre au point des systèmes en mode multiutilisateur où chaque visiteur pourrait modifier le projet en temps réel."

Reynald Drouhin (33 ans) fait

partie des premiers diplômés aux Beaux-Arts de Paris à avoir présenté son diplôme Alteraction sur le Net (1998). Depuis, l'artiste multiplie les projets en ligne: Rhizomes, Métaorigines, Revenances avec Grégory Chatonsky (www.revenances.net), Om (http://oom.free.fr). Commencé en 2001 avec la collaboration du CICV (Centre international de création vidéo), le projet Des frags systématise le recours à la participation des internautes et le détournement des moteurs de recherche. Le créateur utilise cette installation comme outil de défragmentation de l'image à travers la création de films vidéo : Spaltuna (primé au concours Noos), Re-mix, Des scissions. Avec le collectif Incident.net qu'il a rejoint dès 1996, il prend part aux actions lancées sur les thèmes du portrait (J'eux), du paysage (TimeScape, !C!), Certaines de ses œuvres donnent lieu à des installations interactives telles que Des fleurs avec Marika Dermineur. Depuis 2002, il enseigne l'art numérique aux Beaux-Arts de Rennes, Ses travaux sont régulièrement exposés (Festival d'arts multimédias urbains de Belfort, biennale de Montréal...).

et-art: action qui consiste à considérer le Réseau comme une toile et les informations qui y circulent comme des matériaux potentiels. Depuis six ans déjà, Reynald Drouhin y mène un travail de fond mais aussi de rébellion: "Mes créations vont à l'encontre des sites qui n'évoluent pas, restent des archivages d'infos, ne réagissent pas à la consultation des visiteurs." Les œuvres numériques de l'artiste, elles, taillent directement dans la mémoire vive du Net, sollicitent le temps réel. Et, lorsqu'elles disparaissent, leur effacement, qui participe au projet plastique, se fait doucement au fur et à mesure des déconnexions.

MÉTAMOSAÏOUES

Dès sa première intervention sur la Toile (www.ensba.fr/alteraction), qui traitait de

l'identité et de l'altérité, Reynald Drouhin va poser ses thèmes de prédilection : contribution active des visiteurs à l'élaboration de la création, détournement des outils (moteurs de recherche, webcam) du Net, "un réservoir inépuisable de sons,

d'images et de textes". Sans se soucier de copyright – l'artiste parle de copyraw (brute) –, il parviendra, avec le développeur Sébastien Courvoisier, à automatiser ces détournements et à les ériger en œuvres plastiques. Ainsi l'installation Des frags : "Les internautes m'envoient une photo et un mot clé. Un moteur de recherche (du type Yahoo) collecte tous les fichiers image portant ce nom. L'image soumise est alors défragmentée par le logiciel d'analyse d'images, Metapixel, développé au CICV, puis recomposée avec les visuels trouvés sur le Net et rassemblés dans une base de données PHP." Ces croisements donnent des mosaïques somptueuses où une photo d'enfant est "défragmentée" avec des ampoules et des lampes (visuels appelés par le mot Light), la statue de la liberté hybridée avec le mot Monroe...

Détourneur virtuose, maîtrisant aussi bien le DHTML et le QTVR que Flash ou After Effects, Reynald Drouhin est devenu également le récepteur-organisateur de ses œuvres, habile à compiler et gérer les flux (de plus en plus importants) des participants. Pour Métaorigines, ils étaient plus de 250 à donner une suite multimédia à un visuel proposé par l'artiste sur le thème de L'origine du monde, le tableau de Courbet. Plus d'une centaine, dans Rhizomes, à héberger une image envoyée par l'artiste. "Toutes les images réunies devaient

reconstituer une image globale. Au fur et à mesure que l'hébergeur déconnecte son image, il ne reste plus qu'un écran noir et un c o m m e n t a i r e . L'image est devenue un texte." Reynald Drouhin va multiplier ces expérimentations qui questionnent la nature

de l'image numérique et l'utilisation qui en est faite sur le Réseau. Dans TimeScape, il dévoile l'activité d'un moteur de recherche, en affichant une mosaïque constituée en temps réel par les visuels demandés par les internautes. Des diagrammes économiques du matin "très beaux lorsque le pixel est agrandi" aux images porno du soir, l'artiste donne à voir, sans censure, un état du tumultueux paysage d'Internet et livre ainsi une amorce de sociologie, à l'échelle du monde, des pratiques virtuelles.



72 SVMMac n° 139 Mai 2002 http://svmmac.vnunet.fr

VENDREDI 22

a création sur l'Internet se por-te plutôt bien, velle économie. Le ralentissement s'est effectivement répercuté sur les plus pharaoniques des projets, les WebTV ont fait un flop retentissant, les pro-

Certains sont nés avec le Web, d'autres s'y révèlent. Ils sont graphistes. créateurs de sites ou d'œuvres hors ligne...

n'en déplaise aux Cassandres qui voulaient l'enterrer avec la chute de la nouducteurs de contenu commencent tout juste à s'intéresser au support Internet, les

la mesure des besoins... Mais le succès de la French touch ne s'est pas démenti sur le front du Flash, qui sort aujourd'hui du seul cadre de l'écran d'ordinateur: clips, séries télé, films d'animation, etc., se nourrissent de l'esthétique cartoon et des couleurs acidulées du langage de créa-tion pour le Web. Les Team Chman ont même réussi à exporter leurs compétitions de webdesign façon jam-sessions festives dans quelques-uns des festivals les plus en vue, à Berlin ou à Singapour.

institutions peinent à prendre

Le succès international d'un Alain Escalle est un autre signe encourageant: nourri aux images de synthèse, ce réalisateur a tourné cinq jours puis passé plus d'un an sur son les prix internationaux.

La création numérique croise usages et pratiques, touche au cinéma, à la musique, aux arts plastiques, au graphisme et même au design, où les outils informatiques ont bouleversé les modes de fabrication. L'idée d'un design à la carte fait son chemin. De cette création protéiforme émergent aujourd'hui des tendances. Ce sont autant de nouvelles pratiques, où le Net-artiste n'a pas grand-chose à voir avec l'arti-san d'une communauté musicale et encore moins avec un cinéaste numérique.

Les différences passent d'abord par le rapport de l'artiste au réseau: il y a ceux qui ne feraient rien sans le Net, les webdesiordinateur pour proposer un gners, les Net-artistes, les hackfilm qui emporte l'adhésion et tivistes; et ceux dont les pratiques ont intégré les nouvelles technologies, les cinéastes, les plasticiens, les gens de scène, les musiciens, les poètes et les romanciers.

Les graphistes du Web se concentrent sur l'esthétique de l'interface, ce rapport entre l'homme et la machine, qu'on trouve schématiquement sim-plifié sur les sites institutionnels et graphiquement magnifié sur les sites culturels. Les **webdesigners** vont un peu

plus loin dans l'écriture d'une nouvelle grammaire qui mélange la programmation, le contenu et le graphisme pur. Les Net-artistes puisent dans le fonctionnement du grand réseau leur matière première, questionnant les notions d'interactivité, de participation et de communauté, détournant pour notre plus grand plaisir les outils et les propos techno. Tous inventent une nouvelle géographie de la création. Où la France est cependant loin derrière l'Allemagne, les Etats-

Unis, le Canada ou même l'Es-

pagne. Des pays plus ouverts aux nouvelles pratiques •

Immenses chaussettes de collégienne, cheveux piqués de poupées à la japonaise, tenue rose de préférence, Katya Bonnenfant attire l'œil. Estce sa passion pour le Japon? Elle a en tout cas été repérée sur le Web pour son travail de conception du site du palais



de Tokyo, ouvert bien avant l'espace de création contemporaine parisien en dur. Elle réci-

dive avec le Web Saison numérique, à l'automne, censé répertorier les événements de la culture électronique en France. L'emballage est beau, mais d'hui, elle partage son temps entre le palais de Tokyo (l'uni-té pédagogique, la Tokyo TV, où elle dit chanter des «chansons idiotes») et des animations plus perso, qu'on verra bientôt sur le site de la maison de production Première Heure.

www.saison-numerique.org www.palaisdetokyo.com www.premiereheure.ph

CLAUDI

Artiste prolifique, il n'a pas que l'Internet comme terrain d'ac tion, puisqu'il a été exposé depuis le début de l'année à Francfort, Bristol, Genève, Houston, Hambourg ou Le Fresnoy. Ses réalisations, en ou hors ligne, portent sa marque, qu'il agisse comme graphiste d'exception

pour un mud'art contemporain (le Mudam au Luxembourg ou la partie



http://closky.online.fr http://worldnews.online.fr/ www.mudam.lu www.sittes.net

contenus que l'on y trouve».

30 ans. Artiste

Défricheur d'interfaces, usant de sa formation de philosophe pour questionner notre rap-port à la machine, à l'intime et au souvenir et pour faire de «l'Internet d'auteur comme on parle de cinéma d'auteur», Grégory Chatonsky a construit une œuvre plastique forte, noire et cohérente, en et hors ligne, autour de la déportation (un CD-Rom avec la Fondation pour la mémoire de la déportation, en 1998), du mé-



tro (pour son centenaire, en 2000), de la mort (Revenances, avec Reynald Drouhin,

en 2000). «Casser les habitudes d'immédiateté de l'internaute» en retrouvant l'émotion est le leitmotiv d'un travail qui le mènera en 2002 à l'abbaye de Fontevraud (Dislocat.io-n, en ligne en mai) puis à Montréal, pour une résidence de six mois autour d'une fiction interactive (Translat.io-n).

www.sous-terre.net www.incident.net www.io-n.net www.dislocat.io-n.net (en mai) www.translat.io-n.net (fin 2002)

Net-artiste et ens

Obsédé par l'Internet, sa culture et ses dérives, Reynald Drouhin construit des œuvres basées sur l'interactivité au sens le plus absolu: sans présence de l'internaute, l'œuvre s'efface, n'existe pas ou plus. Des Frags, une «interprétation des marronniers du Net», est un moteur de recherche et de recomposition de photos alimenté par les envois des internautes, où les images ainsi re-données à voir réactivent une «mémoire morte». Le Net-artiste est aussi à l'origine de la plate-forme collective Incident, avec Grégory Chatonsky,



l'un des sites plus dynamiques du Web artistique francophone. Der-nière idée de l'enseignant

aux beaux-arts de Rennes: re-présenter en temps réel les recherches effectuées sur le réseau, pour donner à voir un tableau-paysage, Timescape.

www.incident.net http://ici.cicv.fr www.incident.net/works/timescape/ http://desfrags.cicv.fr

Le site intranet de COGEMA reçoit un TOPCOM d'argent





COGEMA, filiale du groupe AREVA, remercie les professionnels de la communication et des nouveaux médias, qui ont récompensé son site intranet lors du dernier TOPCOM, le congrès annuel de la communication.

IBERATION

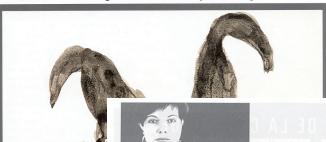
artpress

274
BILINGUAL (FRENCH/ENGLISH)

Thomas Crow: I'histoire sociale de l'art / The Social History of Art Jean Nouvel au Centre Georges-Pompidou

Rémy Hysbergue Willem Tunga Biennale d'Istanbul Eugène Green

Avant-gardes littéraires : quel héritage ?



les arts électroniques par annick bureaud

MAISON DE LA

à moitié vide ou à moitié plein





Edmond Couchot et Michel Bret. «Je sème à tout vent». 1988. Installation interactive

■ La même situation sera analysée de façon totalement opposée selon que l'on est pessimiste ou optimiste. Dans le domaine des arts électroniques, la rentrée automnale française nous a semblé particulièrement dense et

prometteuse d'avenir. Examen Le Cube, conçu et dirigé par ART 3000, a été inauguré le 20 septembre à Issyles-Moulineaux (1). L'ouverture d'un nouveau lieu est un fait suffisamment rare pour que nous le saluions. Le Cube se définit comme un «espace de culture et de création entièrement axé sur les nouvelles technologies de l'information et de la communication. Il se veut un espace de diffusion, d'information et un lieu de recherche et de création.» ART 3000 a réussi le premier pari de rendre conviviale l'in-hospitalière architecture "béton, verre et métal" du bâtiment. Le Cube est doté de salles d'exposition, d'une salle de spectacle et d'une médiathèque lui permettant de remplir dans de bonnes conditions les deux premières missions qu'il s'est données. Un programme de résidences d'artistes. qui commencera en 2002 sur un axe en cours d'élaboration autour des nouvelles écritures interactives, entend répondre à la troisième mission - soutien à la création - avec deux ateliers dotés de six stations de travail. De toute évidence, l'axe principal du Cube est la sensibilisation et la forma tion des publics et l'accompagnement pédagogique envers les scolaires, mais c'est bien sa politique en matière de création qui mettra - ou non - le Cube sur la carte des centres d'art électronique. Il ne reste plus qu'à attendre la «première fournée» Les festivals d'art électronique ont

dans notre pays une faible espérance de vie. Exit, à la Maison des arts de Créteil, semble tenir bon, A Belfort, les Nuits savoureuses, devenues Interférences, s'accrochent, sous la houlette du CICV. Bienvenue au «petit dernier», @rt Outsiders (2), créé en 2000 à l'initiative d'Henry Chapier et de Jean-Luc Soret. Pour sa deuxième édition (du 12 au 30 septembre), le festival se déroulait à la Maison européenne de la photographie avec des extensions» dans divers lieux à Paris, à Monaco, à Los Angeles et sur le Web. Parmi les pièces présentées à la MEP, il était intéressant de faire un rapprochement entre deux installations interactives : Danse avec moi de Michel Bret et Marie-Hélène Tramus et Je sème à tout vent d'Edmond Couchot et le même Michel Bret. Danse avec moi est une œuvre récente qui met en scène un être numérique, de forme humaine, doué d'autonomie et d'une capacité d'invention gestuelle avec lequel va interagir le spectateur, dans une sorte de pas de deux revisité. Il ne fait aucun doute pour le public qu'il se trouve face à un «objet» artistique. A côté, en noir et blanc, Je sème à tout vent permettait de mesurer le chemin parcouru, un chemin moins artistique. ou même technique, que de *regard* sur l'art. L'œuvre se compose d'un moniteur sur lequel est l'image d'une ombelle de pissenlit. En soufflant sur un capteur à la base de l'écran, le spectateur fait s'envoler les ombellules, plus ou moins loin ou haut selon la vigueur du souffle. A sa création, à la fin des années 80, les commentaires sur ce type d'objet portaient sur sa nature artistique : n'était-ce pas plutôt

une simple «démo» technologique. au service des industriels, et n'étaientils pas benêts, ou aveuglés par leur enthousiasme (fascination sans discernement) pour les nouveautés informatiques, ceux qui y voyaient une création artistique ? Plus de dix ans après, le dispositif n'est plus innovant, la fascination se porte sur d'autres inventions. Que reste t-il ? La force de l'œuvre. Le même trouble intellectuel et la même émotion, peut-être encore plus forts, face à cette image qui a changé irrémédiablement le lien entre l'obiet, sa nature, sa représentation et notre position de spectateur. Il s'agit bien d'une image, mais d'une image qui n'est plus une représentation de l'objet «ombelle de pissenlit» mais son modèle, qui se comporte (presque) comme lui (il lui manque le tactile), une image-objet sur laquelle on peut «agir» et où l'on constate une cohérence de l'action et du résultat. Le geste esthétique tient dans ce déplacement ténu et énorme à la fois : on souffle sur l'image d'une ombelle. L'objet et son image se superposent. Leguel a disparu ? Leguel a perdu de sa densité, de son épaisseur, de sa véracité ? Je bouge, je danse, la créature virtuelle sur l'écran me répond, danse avec moi.

En octobre, comme les feuilles mortes, revient la Fiac qui découvrait officiellement cette année... l'art vidéo et le fit savoir le plus bruyamment qu'elle put. C'est dans cette vénérable enceinte que la société Noos avait choisi de révèler les noms des lauréats de son premier concours d'art multi-média (3). Passons sur la cérémonie, où l'on aurait préféré voir une présentation des projets (ah, les œuvres sur

Internet, encadrées comme tableaux dans un musée ...) plutôt que de subir des discours convenus et ennuyeux. Les travaux retenus reflètent l'éclectisme de la création par Internet : animations Flash (Harry Flosser, Dave Jones), travail sur les interfaces et le design (Tomi Vollauschek, François Leandre), création fondée sur la nature même des outils du Web (Reynald Drouhin).

Au Printemps de septembre à Toulouse, quelques installations vidéo se mêlaient à l'exposition de photos, parmi lesquelles White Nights, Sugar Dreams (2000) de Shimon Attie. Trois grands écrans, un en face, un de chaque côté de la pièce, contraignent le public dans un espace clos. Des images rouges et blanches, du sang et du sucre. Le sucre en poudre fait des dunes en gros plans, ou au contraire de petits cristaux, comme de la neige. Le sucre absorbe le sang, le sang dissout le sucre. Toutes sortes de bruits modulent la bande son : chuchotements, clapotis, cloches, musique, bruit de choses que l'on secoue, ou verse. Le diabète. La maladie subli-mée, et nous, comme au cœur de l'organisme, à l'intime d'une synthèse que le corps ne sait plus opérer. Rien n'est dit, tout est là

En cet automne 2001, nous avons choisi d'être optimiste, de voir le verre à moitié plein et de prendre les quelques faits décrits ici comme un signe d'un souffle nouveau et d'une présence plus importante pour l'art électronique en France.

- (1) http://www.issy.com/lecube
- (2) http://www.art-outsiders.com (3) http://www.noos.fr



par **annick rivoire**

Liberté surveillée

Le monde ne serait plus comme avant. Les terroristes poursuivis, les attentats déjoués, les pays occidentaux soudés dans le combat pour la «liberté immuable», et le cyberespace enfin contrôlé, surveillé et nettoyé des assauts hacktivistes... Quelques jours après l'attentat du World Trade Center, le Net fut frappé de stupeur collective. Les webdesigners mettaient leurs sites en berne, une page d'accuei commémoration renvoyait sur la Croix-Rouge internationale (1). Les Canadiens de Year01 ont refusé
l'alternative hommage ou silence, et
maintenu l'ouverture de l'exposition en
ligne Pixel Plunder, le 21 septembre. Parce que «les sites exposi permettront d'élargir le débat, notamment face aux gigantesques restrictions des libertés publiques que vivent les Nord-Américains ces wwent les Nord-Americains ces derniers temps» (2). «Tenter de donner un sens à la tragédie», en refusant de suivre aveuglément la politique américaine. Un discours engagé qui parcourt la Toile, au-delà des traditionnels cybermilitants.
Les epilleurs de pixels» (en anglais, plunder signifié mettre à san de plunder signifie mettre à sac) de Year01 questionnent l'internaute, brouillent les pistes plutôt qu'ils n'apportent de réponse au débat sur les libertés publiques sur le Net. Ils sont au nombre de sept, qui représentent l'un des courants les plus intéressants du Net-art, puisant dans la structure du réseau la matière de leur création. Leurs méthodes, inspirées de celles des pirates, et donc à la frontière de la légalité, les placent dans la ligne de mire des censeurs qui voudraient utiliser l'attentat pour limiter la circulation de la parole sur les

Joanna Briggs détourne le moteur de recherche Yahoo! avec Haikoo. Entrez «guerre» dans la zone de requête et un haïku apparaît en anglais, «What to do today/those warnings on videos/or catch the guilty», qui mène au site officiel d'Interpol.

«I Love Mouchette» raconte, de lien en lien, l'histoire d'une jeune fille âgée de 13 ans... depuis trois ans. Mouchette ne vit que sur le Net pour proposer des discussions avec ses «fans» sur les meilleurs moyens de se suicider L'artiste qui se cache derrière cette fiction - dont on ne sait pas s'il est français ou canadien, homme ou femme – a inventé un personnage hommage au film de Bresson. Il (elle?) joue si bien de l'apparence des pages perso qu'on ne sait plus si Mouchette existe, si un pervers n'a pas usurpé son identité, si ses «fans» sont vrais ou faux... A force de donner des «preuves» de son existence, l'auteur pousse l'internaute à tout mettre en doute. Salutaire ces jours-ci.

(1) Lire sur le site de *Libération*: www.liberation.fr/ ny2001/actu/20010920design.html (2) www.year01.com



La machine à défragmenter pioche des images sur le Web et crée une mosaïque qui reconstitue la photo donnée au préalable par l'internaute. Ici, un ange

eurs d'images pris en frags

www.cicv.fr/des_frags http://rhizomes.cicv.fr/ www.incident.net/metaorigine/

Pour s'improviser netartiste en quelques clics de souris, et voir son œuvre affichée dans une galerie sur le Web, il suffit de se connecter à la machine à défragmenter de Reynald Drouhin. Des frags, Net-art collectif, puise sa matière exclusivement sur le Web et n'utilise que des outils existants et disponibles sur le réseau. Pour actionner la machine, rien de plus simple. Dans une liste, l'internaute choisit un mot-clé. Celui-ci détermine les images que le moteur ira piocher sur le Net. Puis, l'utilisateur soumet sa propre image, qui va servir de matrice à l'œuvre finale. La machine digère les données et génère en quelques minutes une mosaïque constituée d'une myriade d'images glanées sur le Web qui recomposent celle soumise par l'internaute. La taille des fragments, leur fréquence, leur transparence peuvent être paramétrées. Le résultat, souvent frappant, est envoyé par

mail à l'internaute et s'affiche instantanément dans une base de don- >citation nées qui s'efface dans le temps. «Le Web est un réservoir inépuisable, d'informations sur la Toile, explique l'auteur du projet, réalisé en collaboration avec le CICV Pierre Schaeffer (Centre international de création vidéo). Des frags même image finale.* Reynald Drouhin, créateur de Des frags.

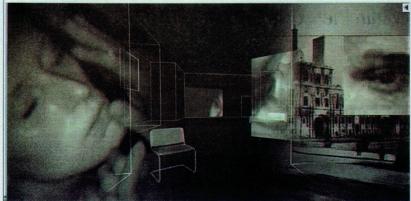
ce projet permet de les faire

est une sorte de hold-up d'images: appropriation d'une matière présente sur le réseau et réactivation de cette mémoire morte archivée en mémoire vive éphémère.» Un projet extrêmement ludique qui met à contribution les internautes comme dans ses précédents travaux Métaorigines ou Rhizomes, «J'aime bien l'idée de la perte d'identité dans le collectif», sourit-il MARIE LECHNER

T 20 • Les tentations de Libération

semaine du 5 au 11 octobre 2001

GUIDE sélection digitale



Avec «Revenances», l'internaute plonge dans les ténèbres, se perd au milieu des spectres et casse ses réflexes de clics

«Revenances», œuvre poétique et angoissante. Menaces fantômes

Tégory Chatonsky, ceil vif et cheveu ras, n'a plus l'âge (28 ans) de croire aux fantômes, «mais je crois à la hantise, à ces choses qui nous obsèdent et nous structurent». Revenances, ceuvre en réseau qu'il a réalisée avec Reynald Drouhin pour la Biennale d'art de Montréal en octobre, raconte l'histoire d'un homme qui rejoint le monde des morts. Plongé dans les ténèbres, l'internaute distingue l'ossature d'une pièce: de simples lignes blanches délimitent les murs, les fenètres, la porte, le lit, la chaise. Quand il passe au travers apparaissent les silhouettes diaphanes d'une femme qui se caresse le dos ou d'un homme fumant une cigarette. Les vidéos sont filmées en infrarouge dans l'obscurité la plus totale. «Les personnages se touchent sans se voir et sur le Web, explique l'auteur, on les voit sans pouvoir les toucher, comme si chacun était dans un monde distinct.» Le murmure d'une femme brise le silence, elle chuchote une histoire étrange, fragmentaire, quelque chose qui ressemble à une histoire d'amour. Son fantôme déchire quelquefois l'obscurité puis s'évanouit. «Les paradoxes du fantôme qu'explore Jacques Derrida dans Spectres de Marx et dont s'inspire Revenances, poursuit-il, sont proches de ceux de l'Internet et de la réalité virtuelle. l'image à la fois présente et absente, le contact et la distance. Les objets à portée de main...

à perte de vue.» Pour entrer en contact avec les objets, inutile de cliquer frénétiquement, toute la navigation se fait en glissant doucement la souris. «On a voulu casser les habitudes d'immédiateté de l'internaute qui empéchent les sensations, commente Chatonsky. Là, il lui faut rentrer dans l'œuvre, franchir des distances, perdre du temps.» Seul hic, pour visualiser Revenances, il faut une machine puissante et télécharger un certain nombre de plug-ins. Les expérimentations de Chatonsky et Drouhin (1), riches en sons et vidéos, sont aussi gourmandes en bande passante.

Quand le visiteur essaye de s'échapper de la pièce, il échoue dans le Paris dévasté de la Commune, hanté par les visages de gens disparus ou atterrit dans l'une des 50 autres pièces qui ont l'air toutes identiques. Un côté répétitif, lancinant, qui renforce l'angoisse, l'impression d'être prisonnier d'un monde dont on ne revient pas. Revenances propose ainsi une «near death experience» étrange d'une intense poésie •

MARIE LECHNER

(1) Voir aussi www.incident.net qui propose des ceuvres des auteurs et sert de plate-forme aux créations en ligne. www.revenances.net

E-commerce Le haut de DiCaprio, le bas d'Ally C'est un dérivé du style «vuà celle de Julia Roberts dans

la télé» ou téléachat ou «toi aussi achète le mug des Simpsons». A défaut de s'offrir la vraie robe de Marilyn pour Poupoupidou ou l'imper de Bogey dans Casablanca, on pourra donc utilement se rabattre sur la tendance consistant à s'acheter des trucs (accessoires, fringues, décor, etc.) vus dans les films, à la télé ou dans les pubs. Par exemple, sur Asseenonscreen.com, un vrai site marchand dont le hangar à gadgets est basé à Londres et qui promet livraison en une semaine de 400 produits: la veste en vraie peau de serpent de Nicolas Cage dans Sailor et Lula, l'ignoble chemise hawaïenne bleue et blanche de Leo DiCaprio dans la Plage, les lunettes de Cameron Diaz dans Drôles de Dames ou celle de Julia Roberts dans
Coup de foudre à Notting Hill,
ou encore le bas de pyjama
d'Ally McBeal, ce qui, mis
bout à bout sur un seul
individu, peut donner un
genre. Evidemment, vu les
prix, autant dire que ce ne
sont pas les originaux (de 10 F
à 20000 F), preuve en est
qu'on trouve la veste
d'Harrison Ford dans Indiana
Jones en plusieurs tailles. On
choisit d'y entrer par acteur,
films, pubs, voire par
accessoires et vogue la galère.
Il faut vraiment être
désespéré. Même démarche,
mais alors encore plus cheap,
pour des gadgets dérivés de
série télé style Charmed, à
base de mugs et de
tee shirts. Autant les faire
soi même ●

asseenonscreen.com

CD-Rom

Mon son dans le ton

Pierre Henry catapulté père de la techno, Schaeffer et référence par les DJ électro, ces pionniers de la musique électroacoustique ont creusé dès les années 50 le sillon de la musique électronique. En 1948, Pierre Schaeffer utilisait déjà les machines et les boucles pour son «concert de bruits», œuvre fondatrice composée de fragments sonores enregistrés, déformés, collés pour en faire de la musique «concrète» Le CD-Rom la Musique électroacoustique, plutôt qu'une compilation érudite réservée à un cercle d'initiés. privilégie une approche ludique de cette musique savante et prône le «do it yourself». Les adeptes des trifouillages sonores ont ainsi à leur disposition un véritable studio miniature de création réalisé à partir d'un outil professionnel mis au point par le GRM (Groupe de recherche musicale de l'Institut national de l'audiovisuel, dont sont issus la plupart des compositeurs). ateur peut choisir un bruit (forêt, rire, vague, bruit de pas...) dans la banque de données ou importer son propre son, et le sculpter à l'envie : varier sa vitesse, le lire à l'envers, le filtrer, le retarder.... Un peu rudimentaire pour les véritables accros (possibilité d'enregistrer ses créations mais pas de les mixer), le studio permet, grâce à une interface intuitive simple à manipuler, à tout un chacun d'explorer les possibilités infinies de cette musique de machines. On peut également parfaire son oreille musicale grâce à des exercices d'écoutes de six œuvres, décortiquées et analysées à l'aide de musicographies, interprétations «graphiques» des compositions. Combinant intelligemment découverte (des auteurs, des œuvres, des techniques), analyse pédagogique et expérimentation, le CD-Rom permet une expérience vivante et pas seulement théorique de la musique

La Musique électroacoustique, Hyptique. Pour Mac et PC, 249 F. Démo téléchargeable sur www.hyptique.net.

concrète •



par FRANCIS MIZIO

Les plug-ins

s i en surfant sur le Web tu ne parviens pas toujours à admirer certains sites, cesse Mamie d'en faire une affaire personnelle!
Ce n'est pas dirigé contre toi. Cela vient de ton logiciel de navigation auquel il manque des plug-ins. Ce sont des extensions qui permettent d'exécuter des fichiers issus d'applications spécifiques telles que...
Bon, prenons un exemple concret. Imagine que ton navigateur Internet soit une paire de lunettes pires que celles agréées par la Sécurité sociale si c'est Dieu possible. Si tu ne les portes pas, tu ne vois rien. Si tu les chausses, tu vois un peu mieux, mais c'est vraiment juste. De la même façon que ton logiciel Internet te permet de surfer, tes lunettes t'aident à te balader dans la rue sans te cogner partout, mais il ne faut pas trop en attendre.

C'est même pire, car les fabricants de lunettes n'ont pas pensé à tout ce dont tu as besoin. Focalisés sur l'idée que tu doives y voir, ils ont oublié tes autres sens! Maintenant, tu n'entends plus rien car les branches te bouchent les oreilles. Tu ne sens rien, car elles te pincent le nez. Elles sont si étroites que si quelque chose sort de ton champ de vision tu ne parviens pas à le suivre. Or le monde autour de nous évolue! De nos jours, la autour de nous evolue: De nos Jours, la vie est multimédia: il y a des sons, des trucs qui gesticulent de partout et même des gens qui te parlent! C'est aussi élaboré que sur le Web! Et toi, t'es plantée dans la rue avec tes lunettes Sécu, la nuque raide et sourde comme un pot... C'est trop bête: il faut ajouter des plug-ins à tes binocles Pour le son, tu clipses sur chaque branche un pavillon de phonographe et branche un pavilion de phonographe e il faut te fixer divers appareils sur le crâne, car chaque plug-in répond à un problème particulier: de l'écouteur adapté à la techno de jeune qui fait vibrer la voiture du fils du voisin au cornet en ébonite spécial opérette si tu te rends au spectaclè. Tu peux te coller contre la vioue un traducteur de contre la joue un traducteur de Portugais pour comprendre le gardien de l'immeuble et un décodeur sous le menton pour regarder la télé... Pour les animations, un appareil sur crémaillère qui te ferait tourner la tête plus vite pour suivre les gens du regard serait e bienvenu...

Je t'accorde qu'à force d'améliorer tes lunettes Sécu, elles risquent de devenir légèrement encombrantes. Trop de plug-ins et ton logiciel de navigation peut en effet devenir très lourd. Ton ordinateur manque de mémoire et le voilà qui se traine sur le Web comme toi dans la rue avec tout ton attirail sur la tête. Aussi, il n'est pas utile de garder actifs en permanence tous tes plug-ins. Je te conseille ainsi de penser à ôter ton antenne CB lorsque tu iras prendre le thé au club. En plus, le socle écraserait ta belle permanente bleutée ●





www.telerama.fr

Cannes

Exclusif!

en mus

13° Rencontres cinématographiques

9 au 16 décembre 2000

Manifestation cinétographique particulièrement destinée aux jeunes et riche de nombreuses actions pédagogiques, ce rendezvous cannois associe étroitement cinéphiles et scolaires et va accueillir plus de 250 jeunes dans les stages et ateliers "La critique cinéma", "Le scénario", "Le dialogue", "La réalisation vidéo"... Avec l'opération "Une Journée aux Rencontres", près de 1500 élèves des collèges du Var assisteront à 2 projections... Mais les Rencontres constituent surtout un rendez-vous pour cinéphiles : films inédits en compétition, classiques à voir et à revoir, rencontres avec des équipes de films, table ronde autour de la censure... Cette année, Georges Lautner animera la sélection "Autour du dialogue" et analysera quelques uns des textes les plus truculents du cinéma français ("Les Tontons flingueurs", "Un

Singe en hiver", "Un Air de famille"...). La sélection "Maudit Cinéma" mettra l'accent sur 4 films ayant suscité polémique lors de leur sortie : René Vautier ("Avoir 20 ans dans les Aurès") et Fabrice Genestal ("Le Squale") seront présents pour témoigner de leur expérience. Chaque soir, chacun, après une dégustation au "Club" du Théâtre La Licorne, pourra découvrir les longs et courts métrages du "Panorama des Festivals": des films inédits à Cannes et plébiscités cette saison en France et à l'étranger. Le 15 décembre Le Prix du Public sera annoncé avant la projection du nouveau film de Gabriel Auer "Le Birdwatcher". C'est sur la présentation du cultissime "Spinal Tap" de Rob Reiner que se clôtureront ces 13º Rencontres, le 16 décembre à 20h.

Renseignements au 04 93 99



www.interferences.org



Belfort

Festival d'arts multimédia urbains "Interférences"

14 au 20 décembre 2000

Organisé dans le cadre des Nuits Savoureuses de Belfort, le Festival d'Arts multimédia urbains "Interférences" s'affirme comme l'un des principaux rendez-vous de la création multimédia internationale et accueille près de 350 artistes de 40 pays. "Interférences" réunit également les grandes institutions de l'art et de la recherche. Ce festival a vu le jour en 1999 à l'initiative du Conseil général du Territoire de Belfort et de la Ville de Belfort ; il est conçu et organisé par le *CICV* Pierre Schaeffer, centre international de création artistique œuvrant dans le domaine des technologies numériques. Trois temps forts caractérisent l'édition 2000 : une compétition internationale d'œuvres multimédia dotée de 300 000 F de prix; une rencontre internationale des laboratoires de recherche universitaires et des centres d'art, des débats et des rencontres professionnelles permettant d'appréhender les enjeux politiques sociaux, culturels et artistiques des technologies numériques; une grande exposition multimédia, rassemblant des steptacles multimédia, des performances musicales et chorégraphiques, des installations urbaines, lumineuses et sonores, des dispositifs interactifs, des CD Rom et des sites web, qui permettront au public de porter un regard d'ensemble sur les grands courants de la création électronique mondiale.

Renseignements au CICV Pierre Schaeffer au 03 81 30 90 30 ou sur www.nuits-savoureuses.net et www.interferences.org

artpress

Biennale de Lyon : Partage d'exotismes

Manifesta à Ljubljana Les Abattoirs à Toulouse MoMA 2000 Collection Lambert Fiona Rae Grout/Mazeas Marcel Duchamp Yves Klein Bertrand Lavier JUILLET-AOUT 2000
40 FF USS 7 295 FB 12,50 FS 6,20 £ Enrique Vila-Matas interview Louis Aragon Renaud Camus





L 9240 - 259 - 40,00 F

baïdian, vous ouvrez un atlas : à la sortie du métro, vous vérifiez sur le plan la situation de la rue où vous allez ; pour vous rendre en voiture dans une ville éloignée, vous prenez une carte routière. L'espace physique est strié, quadrillé, carto-graphié. Vous cherchez un livre dans une bibliothèque, vous regar-dez dans un fichier ; le sommaire vous aide à retrouver un chapitre, l'index, un élément du contenu. L'espace sémantique est balisé.

électroniques

par annick bureaud

Sur Internet... vous pataugez ! II nous a fallu plusieurs millénaires pour inventer et perfectionner nos instruments de structuration et de représentation des espaces physique et intellectuel. L'organisation de la navigation sur Internet passe d'abord par la compréhension de la

nature de ce nouvel espace. Les querelles autour des noms de domaines et le fonctionnement actuel des moteurs de recherches le classent dans la catégorie des espaces sémantiques. recherches sur la visualisation et la cartographie de l'information, par les métaphores et les outils qu'elles utilisent, indiquent que la réalité est plus complexe. Internet est un espace sans lieu. Il peut être décrit comme un ensemble de points, d'univers autonomes. «monades» (1). C'est un espace discret, au sens mathématique du terme. Fluide, en constante expansion, il dispose néanmoins d'une géographie, sémantique et physique. Internet est un objet hybride, entre le topos et le nomos. Des artistes, ou groupes d'artistes, ont exploré cette dimension.

Referencias (2) de Ricardo Iglasias consiste en une flèche constituée elle-même de flèches – dans un «tuilage» à la Escher – perçues blanches ou noires selon le principe de l'illusion optique. A chaque flèche sont associés une ville, un son et l'adresse (url) d'un site web localisé dans ladite ville. Chaque site reproduit intégralement le dessin original avec l'ensemble de ses sons et de ses liens.

Referencias joue sur la superposition, le télescopage, l'équivalence des espaces géographiques et informatiques (serveurs) qui se fondent dans l'espace sémantique du nommage, tout en soulignant, en

le cyberespace : entre topos et nomos

filigrane, leur existence distincte Le lieu informatique original de (adresse url) est indiqué dans le champ «location», en haut du navigateur ; le lieu informatique de duplication de l'œuvre se trouve dans le champ du bas ; la ville est indiquée par sa position géogra-phique (longitude et latitude). La pauvreté visuelle de *Referencias* renforce l'importance du nom. Nous effectuons nos choix en fonction de ce qu'évoque pour nous telle ou telle ville du monde. On ne peut que penser au texte sur «les noms de lieux» de Proust, dans A la recherche du temps perdu, et à sa description de la richesse et du foisonnement de l'imaginaire suscité par le nom d'une ville. Parcours apparemment immobile, la variation, dans Referencias, provient des adresses des serveurs hôtes et des éléments sonores. Avons-nous conscience, dans l'espace physique, d'écouter le son des lieux ?

Espace distribué

Si Referencias est la duplication à l'identique sur plusieurs serveurs de la même «image», *Rhizome*s (3) de Reynald Drouhin se situe à l'opposé. Comme son nom l'indique, cette œuvre met l'accent sur la nature rhizomatique d'Internet, avec une référence explicite à Mille Plateaux de Deleuze et Guattari. Sur le site-mère est reconstituée une image (4), composée de fragments d'images, comme dans une mosaïque. Chacun d'entre eux est hébergé sur un site différent. Quiconque le souhaite peut participer A chaque fragment d'image est associée une fiche présentant «l'hébergeur». *Rhizomes* se situe dans un espace distribué, cellules individuelles, indépendantes, mais qui, le temps de l'œuvre, constituent un espace homogène et cohérent.

Le projet Location_Yes (5) de l'artiste russe Olia Lialina est une prise de position sur la nature d'Internet, sur une partie des œuvres qui s'v trouvent, et sur l'incompréhension qu'en ont la plupart des institutions culturelles classiques. Le plus sou vent, quand un musée organise une exposition de Net art, il crée une interface visuelle spécifique dans laquelle il inclut les œuvres, mas-



quant le champ «location» du navigateur. Cette méthode donne une certaine harmonie à ce cyber-accrochage, et surtout empêche le public de sortir aisément du site de l'institution pour aller vagabonder ailleurs. Au passage, cela ne permet plus d'identifier le site original du travail, ce qui reviendrait, pour une exposition de tableaux, à ne pas indiquer sur le cartel le musée qui possède l'œuvre, mais unique-ment le nom de l'institution qui organise l'exposition.

Espace topo-sémantique

A partir d'une sélection de travaux Lialina montre à quel point le champ «location» est loin d'être neutre ou indifférent à la création. Lieu de «résidence» topo-informatique de l'œuvre, il peut constituer égale-ment un élément majeur du contenu de celle-ci. Le premier exemple est une œuvre formelle, fondée sur la «mise en scène» du code ASCI présenté en éléments hiéroglyphiques sur l'écran, mais qui défilent également dans le champ «location». Le masquer revient donc à amputer la création.

Un deuxième exemple est l'œuvre sur les noms de domaines d'Alexei Shulgin (6). Sur la page d'accueil, une liste de mots communs (en langue anglaise) : link, start, information, money, desire, competi-tion, art, etc. Chacun constitue en fait le cœur d'un nom de domaine d'un site existant, généralement

non artistique, et dont le contenu peut être absolument n'importe quel sujet. Internet est ici un espace langagier. Nommer, c'est singulariser, individualiser. Shulgin met en exergue la trivialisation du nom, symbole de l'identité, par cette liste de mots - extraits du dictionnaire qui pourrait être plus longue... ou plus courte ; des mots qui pour-raient former des phrases, mais dont les référents croisés n'auraient plus aucun sens

Internet est souvent considéré comme un espace immatériel. parallèle au monde physique. Il lui serait plutôt orthogonal, à en juger par les ravages du virus ILOVEYOU. Les mots, le langage, le savoir – l'information et les données en langue vernaculaire - constituent son essence. Mais il repose sur un autre ordre langagier, celui des adresses des sites et des fichiers au sein des sites qui, eux, correspondent à la réalité physique, matérielle de l'ordinateur et donc à une topographie. Internet est un espace topo-sémantique.

(1) cf. Heim Michael, *The Erotic Ontology of Cyberspace*, in Benedikt Michael, *Cyberspace, First Steps*, Cambridge, MIT Press, 1991.

http://www.year01.com/gallery/

referencias.html

(3) http://www.ensba.fr/rhizomes/ (4) Photo du mûrier de l'école des beaux arts de Paris, déraciné par la tempête de

(5) http://art.teleportacia.org/Location_Yes/ (6) http://www.Desk.nl/~you/links/





NET-ADDICT



teract

L'artiste Reynald Drouhin est à l'origine d'une très belle installation sur le site de l'Ensba* (www.ensba.fr/alteraction). Il nous explique son parcours et son rapport à Internet.

Comment as-tu découvert internet ?

Richard Krieche, professeur invité à l'Ensba en 1996, a présenté à un petit groupe d'étudiants des Beaux-Arts, ses travaux sur internet et à partir de ce moment j'ai commencé à m'exprimer à l'aide des nouvelles technologies puis à utiliser l'internet comme médium. Ensuite, je suis parti 4 mois à l'université Carnegie Mellon, Pittsburg aux États-Unis, en section nouvelle technologie. et c'est là que j'ai rencontré Stelarc et Robert



La possibilité d'interagir avec d'autres sur la même chose : dans ma seconde proposition sur internet, Métaorigines, je propose aux internautes de réaliser leur propre interprétation à partir d'une image. Je me positionne ensuite comme l'organisateur, le récepteur et parfois l'acteur des propositions plastiques. Métaorigines : inventer un Autre possible à la photographie qui est à cette adresse : www.incident.net/metaorigine (sous forme de textes, images, vidéos ou sons).

Dans la réalisation Tous Ego in Alteraction 2.0, je questionne l'identité-altérité : "Je est un autre". "Mon noM", prénom : "Reynald" dit par des étudiants en art de l'université de Pittsburg, répété par des personnes de culture différentes à la manière "Benneton". Ce prénom est altéré par les différentes prononciations : américaine, chilienne, chinoise ou encore japonaise, un autre moi apparaît par la

perception des différentes personnes d'abord oralement puis si on observe de plus près on peut remarquer que dans le reflet des lunettes-miroir se dessine une silhouette, silhouette qui dans le deuxième tableau est beaucoup plus présente : on peut remarquer des mouvements corporels répétitifs. De l'altérité découle une altération de mon prénom et de mon image déformée dans ces miroirs convexes. Cette réalisation est inspiré d'une œuvre de Penone (où l'on voit l'artiste muni de lentille miroir sur les yeux).

Cette réalisation ne peut exister que sur internet : dispersion de soi sur le réseau, altération jusqu'à l'aliénation (quicktime en loop à la manière d'une musique répétitive infinie).

Quel est ton rapport à la technologie ?

Je suis toujours en veille technologique, je regarde ce qui sort, je teste beaucoup de softs, mais je ne suis pas avide de high-tech ; je pense que le high-tech et le low-tech doivent se compléter et fonctionner ensemble : l'esthétique low-tech avec, comme support, la technologie high-tech. Je suis face aux nouvelles technologies : un artiste actif sans cesse en train de mixer les médias... Pour essayer toujours de détourner les logiciels existants et leur faire dire autre chose, artistiquement,

Peux-tu nous en dire plus sur Alteraction et le concept "d'identitéaltérité"?

Alteraction, qui est un terme que j'ai cru inventer en mixant les mots : alter, autre, action, altération, altercation, intérité ("entre



être" de Derrida), interactivité, etc. : Alteraction 2.0 (www.ensba.fr/alteraction) est l'aboutissement plastique (Diplôme de l'Ensba) d'un travail entrepris à l'Université, à savoir Alter ego (mémoire de maîtrise et de DEA arts plastiques). Avant d'être complètement dans le numérique, mon travail traitait déjà d'un autre moi. Ce qui m'a amené à "forger" le terme de "alteraction", ce sont des recherches sur l'identité-altérité. De facon simplifiée. l'autre me permet d'être moimême, mes réalisations n'existent que parce qu'elles sont "vues", expérimentées, altérées.

L'altération équivaut à un regard autre sur le même...

Comment appréhendes-tu la notion de réseau dans ton travail ?

"C'est le spectateur qui fait l'œuvre d'art" : cette phrase de Marcel Duchamps est aujourd'hui bien réelle sur le réseau. Dans Métaorigines, j'ai proposé aux internautes de réagir sur une image : ce projet aura duré 9 mois et comporte environ 250 propositions. Déjà dans Alteraction 2.0, la mise en place des 12 propositions plastiques a été "in progress" et finalisée ; avec les critiques et les remarques des internautes ; maintenant encore sur la première page de ce site le spectateur peut communiquer ses impressions. Je trouve que le dialogue qui s'établit à partir de propositions plastiques est souvent juste, car je ne connais pas mes interlocuteurs et ils n'ont pas peur de dire ce qu'ils pensent. Nous ne sommes pas dans un vernissage!



Tes cinq sites du moment ?

www.incident.net www.cicv.fr/3rives www.anomos.org www.panoplie.org www.theremediproject.com

*N'oubliez pas de vous munir des Plugins Flash 3 et Quicktime 3 pour profiter pleinement de l'installation.

MyCity.com

H TRA

CHECK THIS OUT!

www.poptics.de/pages/08b.html :

www.yaromat.com/macos8/index.htm : es Windows addicts apprécieront www.zaius.com :

www.mycity.com: www.extra.jp.org :

www.ubuweb.com:

CRASH N°06, p. 42, 48 02-03/1999





L'ACTUALITÉ



L'univers confiné des antiquités se voit dépoussiéré par un nouveau site Internet, Art & Antiques, qui propose au travers de vitrines virtuelles meubles et objets de l'art nouveau aux années 60 (1). Cliquez sur l'un des objets et une

fiche descriptive apparaît, accompagnée d'une photo grand format et de son prix. Le mode de paiement de cette galerie d'art en ligne reste toutefois tradition-

nel. Il n'y est pas encore question de paiement sécurisé. (http://art-antiques-paris.com/). • ART ET TECHNOLOGIES • Il va trente ans, la revue Leonardo était créée à Paris pour offrir un espace d'échange international aux artistes utilisant les sciences et les technologies avancées dans leurs créations. Éditée par MIT Press, cette revue de référence a ouvert en 1995 un site web [2] pour prolonger sa réflexion sur les nouveaux médias (http://mitpress.mit.edu/e-journals/ Leonardo/home.html). De son côté, le Leonardo Electronic Almanac est un magazine électronique anglophone mensuel distribué par abonnement via Internet (http://mitpress.mit.edu/e-journals/LEA/) qui offre un forum

aux artistes s'intéressant à l'usage des nouveaux médias dans l'expression artistique contemporaine liée aux sciences et aux technologies. Aujourd'hui, un site Internet à dominante francophone, L'Observatoire Leonardo des arts et des techno-sciences, vient s'ajouter aux deux autres. Il mettra bientôt à disposition des outils de référence : dictionnaires, guides, informations et critiques sur la production contemporaine, les

CD-Rom d'artistes et les sites web, ainsi que des documents de réflexion sur les questions émergentes dans l'art et les technosciences: art et biologie, la monstration de l'art électronique, etc. (http://cyberwor kers.com/Leonardo).



• CYBER STYLISTE • Les décors en trompe-l'œil d'un jeune artiste servent de toile de fond à un CD-Rom intitulé Jeune Styliste [3]. Patrick Pleutin, qui exposait récemment ses travaux à la galerie du Jour Agnès B,

a assuré la direction artistique et la scénographie de ce titre qui propose de suivre les différentes étapes de la création de mode dans une maison de couture. Au sommaire de ce CD-Rom vif et coloré: des ateliers de création inspirés de Christian



Lacroix, John Galliano ou encore Jean-Paul Gaultier, un «générateur automatique de modèles» et un défilé virtuel... («Jeune styliste», CD-Rom Mac/PC, Carré m

. L'INTROSPECTION CONTEMPLATIVE .

Reynald Drouin, jeune plasticien diplômé de l'École nationale supérieure des beaux-arts, se met en scène dans un site Internet expérimental qui se veut à la fois œuvre et présentation de ses différents travaux [4]. Seize propositions plastiques sont déclinées autour du thème de l'identité et de l'altérité, qui ne manquent pas de jouer sur les glissements sémantiques : «Om tronc, ras age, alteraction/altercation». «Le mot, ainsi que les liens hypertextes, sont des éléments plastiques», dit cet élève de Richard Kriesche qui détourne le

médium pour parodier Marina Abramovic et Ulay par exemple, ou même s'autoparodier : «J'aime bien tourner en boucle sur Internet...» (www.ensba.fr/alte

● VAN GOGH • À partir de photographies des originaux mêmes de Van Gogh, un CD-Rom (5) met en corrélation les œuvres d'Arles et de Saint-Rémy-de-Provence avec les Lettres à Théo. Une base de données multicritères (musée, numéro de catalogue,



thème, etc.) vient s'ajouter aux images de très bonne qualité dont on voit jusqu'à la pâte et les coups de pinceaux. («Vincent Van Gogh en Pays d'Arles», CD-Rom Mac et PC, 249 F). MYRIAM BOUTOULLE myriamb@club-internet.fr



l'homme

le plus d

de la téi

otre folle nuit

Carlos,

Danielle Gilbert...

atrick Juvet.

L'homme du mois

Reynald Drouhir Sur l'Internet.

certains rêvent de saborder le petit milieu de l'art contemporain

«L'artiste ne peut pas vivre constamment en marge du milieu de l'art. Pour se faire un nom, tu dois passer partout et, crois-moi, je bouffe à tous les rateliers. » Reynald Drouhin, étudiant à l'Ecole nationale supérieure des beaux-arts de Paris, a beau fustiger ses comparses comme les manifestations officielles (FIAC en tête), il ne rate pas une occasion d'exhiber ses travaux. En l'occurrence, Alteraction, un site Web expérimental composé de seize propositions plastiques qui s'articulent autour de l'identité-altérité. Concrètement, des vidéos, des photos et des « objets » interactifs programmés en Java, ou affichés simplement en Quicktime, que l'internaute spectateur peut triturer à loisir.

d'Origine du monde», j'ai refait dement les deux peintures à

« Contrairement à la grande majorité des artistes, je n'utilise pas le réseau comme un simple catalogue photographique d'œuvres, mais comme un véritable outil de création multimédia. »

Familiarisé avec la toile depuis 1995, Reynald Drouhin a eu l'occasion récemment de parfaire ses connaissances en suivant un Mastère Multimédia Hypermédia. Avantage : ses créations profitent des technologies derniers cris. Inconvénient : l'internaute lambda est dans l'impossibilité technique de visualiser toutes ses œuvres. « Il est évident que les réseaux actuels ne sont pas encore technologiquement à la hauteur de la production, mais j'anticipe quelque peu... » Evidemment, pour qu'Alteraction prenne toute son ampleur, l'artiste entend bien projeter son œuvre dans une galerie. L'occasion de le faire découvrir à un public non-connecté : « Mon site s'adresse aussi bien à visiteurs actifs qu'à des spectateurs passifs qui n'ont pas

forcément envie de manipuler les images et les sons. » Pourtant, à terme, Reynald aimerait faire définitivement abstraction de l'écran de l'ordinateur et permettre à l'utilisateur d'agir directement avec son corps. Le corps, justement, une constante dans les quatre thèmes affichés sur le site. Alter Native

met en scène un homme et une femme face à face qui s rapprochent en braillant alternativement, puis les deux à la fois, avant de se sourire mutuellement: une scène de réconciliation interactive inspirée de

l'œuvre de Marina Abramovic. Avec A l'origine, il apporte sa modeste contribution à l'Origine du monde en illustrant un passage de la version reprise par Vincent Corpet vers l'original de Courbet. « J'ai refait

intégralement les deux peintures à l'huile et j'y ai collé mes propres poils de barbe. »
Mais l'ultime ambition de Reynald, c'est de percer —
voire de saborder — le cercle fermé et conservateur des partout et de s'autoprojeter à outrance dans son œuvre. Le

artistes reconnus. D'où cette farouche volonté de s'afficher milieu techno se contente d'apprécier les qualités techniques et graphiques d'*Alteraction* (à Imagina ou au MIME de Montréal) sans y percevoir les nombreuses références à l'histoire de l'art : « Le milieu de l'art ne voit en l'Internet qu'un simple outil de communication à travers lequel l'art n'a pas sa place. » L'outil informatique est certainement pour quelque chose dans cette aversion généralisée. Mais, curieusement, les artistes reprochent à l'art numérique de ne reposer sur aucune matière et aucun support. L'Internet, trop abstrait?

http://www.ensba.fr/alteraction

Cyril De Graeve degraeve@club-internet.fr

