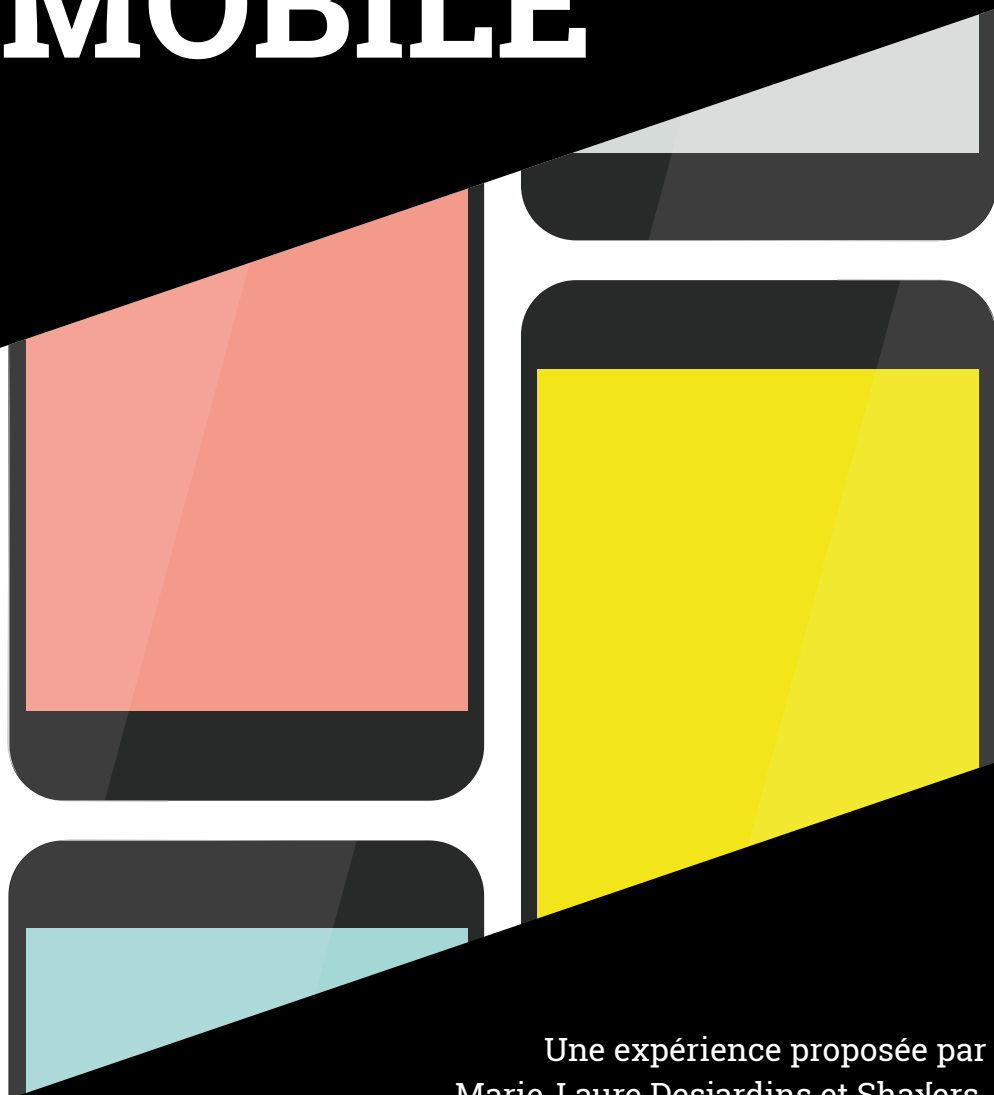


MONTLUÇON ART MOBILE



Une expérience proposée par
Marie-Laure Desjardins et Shakers.
En partenariat avec ArtsHebdoMédias.

notoryou

© Marc-Olivier Lodoignon

MAY THE CULTURE BE WITH YOU

CREATIVE 3D TOURS / VR-AR EXPERIENCES

xd.notoryou.com

| théâtre
des Îlets |

créations

EST-CE QUE

ÇA

DÉPEND

DES GENS

CE QUI

POUSSE

OU NE

POUSSE PAS

EN EUX

?

résidences

lectures

performances

conférences

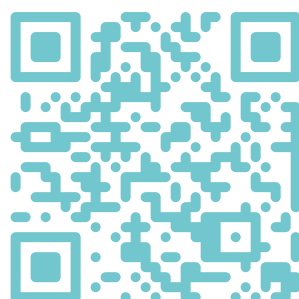
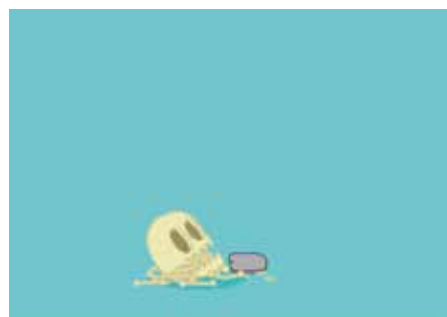
stages

projections

...

centre dramatique national
Montluçon
région Auvergne-Rhône-Alpes
direction Carole Thibaut
theatredesilets.fr

photo © Philippe Malone



Selfie

Selfie d'Andy Martin est un petit trésor d'humour qui se moque non pas du smartphone mais de nous ! Dans cette animation d'une minute, un petit personnage se transforme à l'envi devant son téléphone mobile, qui l'absorbe, le liquéfie, lui explose au nez, le métamorphose en vache et le multiplie à l'infini. 60 secondes pour sourire de nos comportements parfois ridicules et des conséquences souvent inattendues de l'utilisation du smartphone.
www.handymartian.com

Bienvenue dans le Mobile Space

◀ *Selfie*,
 Andy Martin, 2014.
 © Andy Martin
 courtesy de l'artiste

Toutes les œuvres du Montluçon Art Digital ont un rapport avec un appareil devenu familier depuis 2007 : le smartphone. Toujours à portée de main, le « téléphone intelligent » est désormais un assistant personnel indispensable à des milliards de Terriens. Son utilité est multiple. Il peut tout aussi bien permettre de communiquer avec autrui, stocker des images, payer des courses, permettre de regarder un film, d'écouter de la musique ou mesurer le rythme cardiaque. Pourtant, ce qui fait sa spécificité, ce n'est pas tant le caractère innovant de ses fonctionnalités que sa capacité à les mettre toutes à disposition dans un même temps.

Avec son écran tactile et sa connexion Internet, le smartphone dépose tout un monde au fond de notre poche. Il épouse nos mouvements, nous accompagne dans nos déplacements, consigne notre quotidien, nous sert de mémoire et nous permet de communiquer quasi instantanément d'un bout à l'autre de la planète. Il est devenu un objet intime, souvent ressenti comme indispensable, de ceux dont on vérifie sans cesse s'ils n'ont pas été oubliés ou perdus. En Allemagne, le smartphone se nomme *Handy*, dérivé du mot allemand *Hand*, soit « main » en français. C'est dire toute la considération qu'il a acquise et l'intérêt qu'il a su susciter.

Grâce à cette extension « intelligente et sensible », les artistes imaginent et explorent de nouvelles pratiques. Ils détournent l'appareil de ses usages ordinaires pour l'intégrer à des dispositifs plastiques originaux et créer de nouvelles formes. Les dessins, peintures, photographies, installations, vidéos... s'augmentent et composent désormais un espace très singulier de la création contemporaine, qui se déploie sans considération de géographie ou de culture. Car le Mobile Art s'adresse à tous. Peu importe l'âge, le sexe, le profession ou l'appétit pour l'art. Le Mobile Art se déploie tout autour de la Terre, interrogeant nos modes de communication et nos comportements en société, mais aussi en créant des liens, de la curiosité et de l'enthousiasme. Devenant peut-être une démonstration concrète et quotidienne de la pensée visionnaire de Malraux : « *L'art, c'est le plus court chemin de l'homme à l'homme.* »

**Surtout, n'éteignez pas vos portables
 et souriez, vous pouvez flasher en liberté !**

Marie-Laure Desjardins

Sommaire

#12 Les artistes

#04 - Andy Martin
#10 - ABK
#12 - Adrien M et Claire B
#14 - Maurice Benayoun
#16 - Cédric Blanchon
#18 - Miguel Chevalier
#22 - Charles Csurí
#24 - Hervé Fischer
#26 - Paul Heintz
#28 - Olga Kisseleva
#30 - Brice Krummenacker

#32 - Lola and Yukao Meet
#36 - Rafael Lozano-Hemmer
#38 - Phil Macquet
#40 - Jean-Claude Mocik
#42 - Mehmet Omur
#44 - Bérénice Serra
#46 - Scott Snibbe
#50 - Cristiana Thoux
#52 - Sander Veenhof
#54 - Silvia Velázquez
#56 - Fabien Zocco

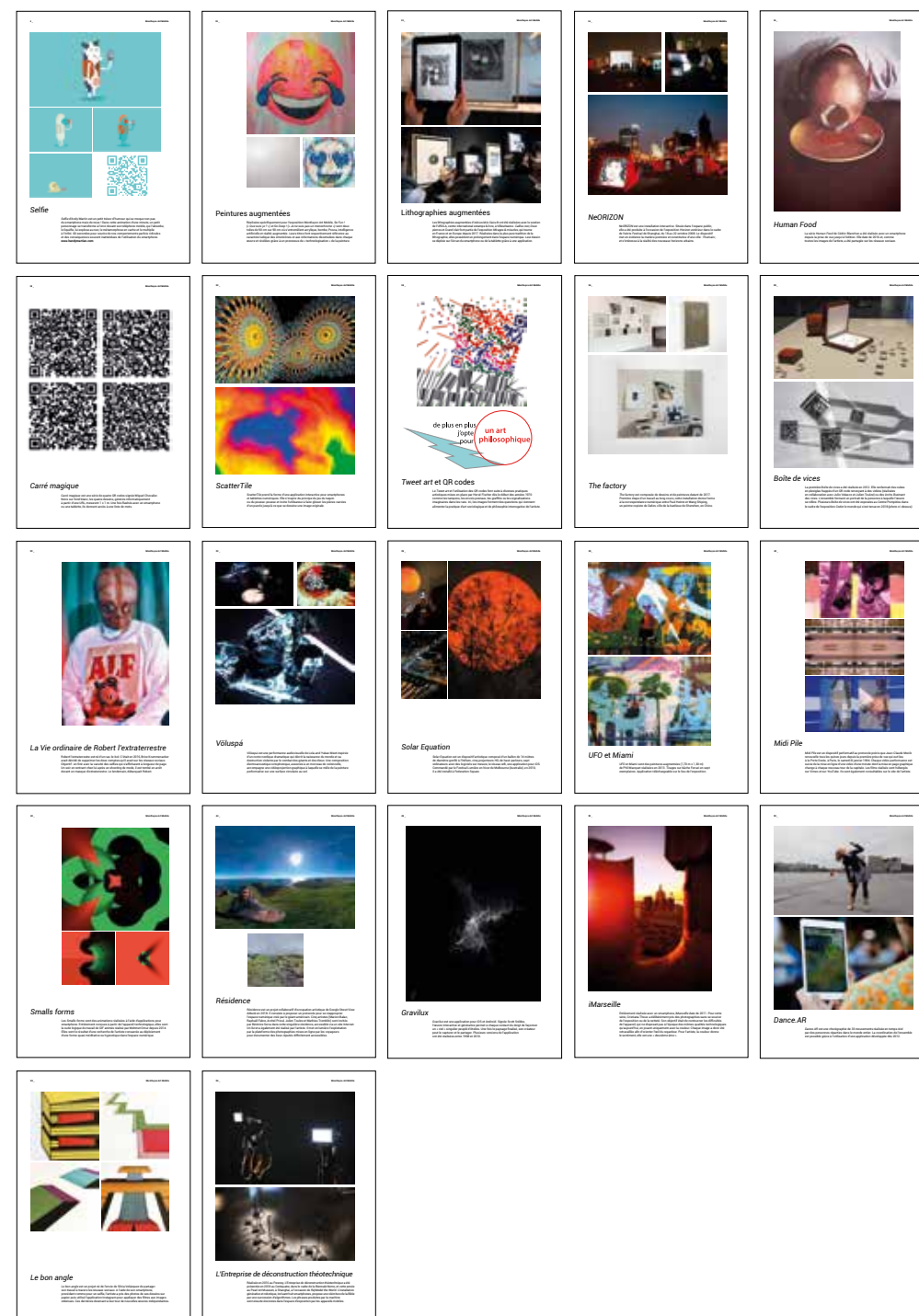
#58 Mieux cerner le Mobile Art

#60 Un Manifeste pour ouvrir la discussion

#62 L'auteur

#64 Mobile Art, les deux premières expos

Interaction	#08
Application	#09
Disruption	#20
QR code	#21
Sérendipité	#34
Smartphone	#35
Photographie	#48
Selfie	#49



#Interaction

Le numérique, en universalisant la production et la capacité de lecture de tous les contenus, en rendant poreux tous les espaces et en permettant une interaction permanente avec eux, a aboli la notion même de frontière, de limite, donc de définition, et transformé la relation que chacun peut avoir avec une œuvre. Il est notamment possible désormais d'interagir avec elle aussi bien de chez soi qu'au bureau, dans les transports que dans un musée. Le public cherche systématiquement à établir un lien avec l'œuvre qui lui est présentée, à savoir ce qu'on attend de lui. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir une main s'agiter devant une simple projection photo pour tester sa réactivité ! La plupart du temps « philosophe », le « regardeur » est devenu joueur. Il accepte de se lancer, d'expérimenter sans même connaître les règles, les usages. Le smartphone a encore amplifié ce phénomène et l'a diversifié. Nées de l'imbrication des différentes disciplines et pratiques artistiques, les œuvres du Mobile Art qui le sollicitent sont, pour un grand nombre, des dispositifs plastiques protéiformes qui empruntent au théâtre et à l'architecture, se déploient aussi bien dans un centre d'art qu'en milieu urbain. Composées d'éléments le plus souvent complexes technologiquement, elles procèdent d'une mise en espace – s'intéressant à des « objets » connectés ou se présentant comme des environnements immersifs, par exemple – et de la mise en jeu d'un scénario d'interactions imaginé par l'artiste. L'implication du public est indispensable à leur déploiement. Ainsi qu'à leur sens.

De même que les ordinateurs ont engendré des formes de création nouvelles, le smartphone est à l'origine de la multiplication et de la généralisation des applications, logiciels qui peuvent servir à créer dans le domaine aussi bien visuel que musical ou qui peuvent eux-mêmes être présentés comme créations artistiques. App est l'abréviation pour application. Apple annonce plus de deux millions d'apps disponibles sur son portail et Google Play plus de trois. Des chiffres qui globalement augmentent chaque année. Inventées à des fins pratiques – elles permettent, notamment, de s'éclairer en pleine nuit, de connaître la météo du lendemain, de calculer le nombre de pas faits dans une journée, de consulter nos e-mails, de lire la presse, d'écouter de la musique, de jouer dans le train, de géolocaliser un ami ou un membre de sa famille –, les applications dans le domaine artistique sont des créations. Ces œuvres applicatives interagissent de manières diverses avec le public sans pour autant le connaître. Elles demandent à être activées, complétées, permettent d'intervenir dans une installation, de participer à une performance... Comme les sites Internet avant elles, les œuvres applicatives ont fait leur entrée au musée. Le MoMA et le Whitney Museum of American Art en possèdent dans leurs collections.

#Application



Peintures augmentées

Réalisées spécifiquement pour l'exposition Montluçon Art Mobile, *So Fun !* (« *Que suis-je ?* ») et *So Deep !* (« *Je ne suis pas un monochrome* ») sont deux toiles de 90 cm sur 90 cm où s'entremêlent acrylique, bombe, Posca, intelligence artificielle et réalité augmentée. Leurs titres font respectivement référence au caractère ludique des émoticônes et aux informations dissimulées dans chaque œuvre et révélées grâce à un processus de « technologisation » de la peinture.

ABK

Artiste peintre franco-italienne, ABK a d'abord œuvré du côté des mots et de la photo en tant que reporter/journaliste culturelle ; époque durant laquelle elle a informé les lecteurs notamment sur l'art contemporain et le graffiti. Au début de la décennie, elle s'est tournée vers le dessin et la peinture, a multiplié les expositions collectives et solos. Depuis quelques années, ABK mène une recherche intense sur la peinture et les nouvelles technologies, prolongée par une thèse universitaire co-dirigée par Paris 1 Panthéon-Sorbonne et Bordeaux-Montaigne autour de la notion de « peinture augmentée ». www.facebook.com/ABKartist

◀ *So Fun !*
(« *Que suis-je ?* »)
et *So Deep !*
(« *Je ne suis pas un monochrome* »),
dans ses versions
peinture
et technologisée,
ABK, 2019.
© ABK courtesy
de l'artiste

Le futur à court et moyen terme de l'humain et du vivant, dans une ère de dématérialisation, d'augmentation, de robotisation... m'interroge. Il me paraît urgent de questionner notre rapport à l'humanité afin de comprendre jusqu'où nous pouvons aller dans l'humain augmenté, par exemple, sans nous dénaturer. » A travers son travail, ABK cherche à saisir, métaphoriquement, ce que pourrait être le futur de pratiques plastiques traditionnelles, si on les augmentait à l'instar de ce qui est imaginé ou en cours pour l'être humain. « *Je technologise la peinture*, précise-t-elle, *en alliant le pigment et le pixel par le truchement des technologies actuelles. J'appelle cela la peinture augmentée ou augmentisme.* » L'artiste a commencé à recourir à l'intelligence artificielle en 2015, en pleine expansion des recherches sur le deep learning, notion qui a inspiré le titre de l'une de ses œuvres : *So Deep !* (« *Je ne suis pas un monochrome* »). Le motif d'origine y est recouvert d'une couche de peinture blanche que seul un smartphone équipé d'une application dédiée peut percer afin de mettre au jour une vidéo, où pigment et pixel s'entremêlent, via la réalité augmentée. « *Mon intérêt pour le recouvrement me vient de la rue, de ces moments où quelqu'un venait recouvrir de blanc l'une de mes réalisations murales aux couleurs vives et, qu'étrangement, la peinture d'origine finissait toujours par réapparaître légèrement, grâce à un processus chimique.* » « *Que suis-je ?* » s'interroge en sous titre l'œuvre *So Fun !* Comme pour mieux insister sur l'hybridation nécessaire à sa conception. Quant à la joyeuse figure de l'émoticône reprise par ABK dans ce travail, elle vient rappeler, outre l'universalité du langage dont elle est issue, que l'art a parfois tendance à se prendre trop au sérieux.



Lithographies augmentées

Les lithographies augmentées d'Adrien M & Claire B ont été réalisées avec le soutien de l'URDLA, centre international estampe & livre, à Villeurbanne. *Caillou noir*, *Deux pierres* et *Grand clair* font partie de l'exposition *Mirages & miracles*, qui tourne en France et en Europe depuis 2017. Réalisées dans la plus pure tradition de la lithographie, elles possèdent un prolongement dans l'espace numérique. Leur dessin se déploie sur l'écran du smartphone ou de la tablette grâce à une application.

Adrien M & Claire B

La Compagnie Adrien M & Claire B crée des spectacles mêlant arts numériques et arts vivants. Elle est codirigée par Claire Bardainne (plasticienne, designer graphique et scénographe) et Adrien Mondot (artiste pluridisciplinaire, informaticien et jongleur). Elle propose, notamment, *Acqua Alta* – un parcours dans l'imaginaire de l'eau, avec un spectacle, un livre pop-up augmenté et une expérience en réalité virtuelle – et *Hakanaï* – performance pour une danseuse dans un cube d'images. Jusqu'à l'automne 2019, la Fondation d'entreprise Martell, à Cognac, présente *L'ombre de la vapeur*, une installation monumentale immersive et interactive. www.am-cb.net

◀ *Mirages & miracles*, 2017.
© Photos
Romain Etienne et
Adrien M & Claire B

Notre démarche place l'humain au centre des enjeux technologiques, et le corps au cœur des images, avec comme spécificité le développement sur-mesure des outils informatiques. Nous poursuivons la recherche d'un numérique vivant : mobile, artisanal, éphémère et sensible ». La magie insufflée par Claire Bardainne et Adrien Mondot ne cherche pas le spectaculaire mais l'émotion et l'inattendu. Si l'objectif n'est jamais de réaliser une démonstration technologique, mais bien de faire partager des sensations, l'un comme l'autre n'ont aucun mal à entrer dans le détail de la réalisation. « *Les dessins sont des marqueurs enregistrés dans une base de données, reconnus par l'application que nous développons et qui est installée sur la tablette ou le téléphone. Elle génère un monde tridimensionnel qui vient se superposer au réel. Artistiquement, l'enjeu est pour nous de créer une continuité vraisemblable et naturelle entre l'espace physique de la page et l'espace virtuel en mouvement.* » A chaque fois, l'exploration que mène le regardeur est singulière. L'histoire sans parole se lit dans tous les sens et le temps exigé pour l'appréhender est celui d'un don sans contrainte. « *Faire se rejoindre réalité et virtualité, vrai et faux, ordinaire et magie pour faire comprendre que la distinction entre eux n'existe peut-être pas... C'est cette sensation-là que nous recherchons.* » L'apparition est au cœur de ce travail. Les deux artistes font surgir de l'ailleurs numérique des formes, des signes et, récemment, des personnages. Minutieusement, ils mettent en place les conditions de cette apparition : un objet sensible à vocation symbolique, un environnement propice à l'événement, la lumière, sans laquelle aucune apparition n'est possible, et un témoin pour à la fois observer ainsi que ressentir le phénomène. Cette « *distribution de Réalité Sensible* », pour emprunter une formule de Paul Valéry, offre de découvrir l'impalpable. « *La distinction entre matériel et immatériel devient furtive, friable, elle se fond progressivement dans la perception. La frontière qui les sépare se dissout. Ils ne forment alors plus qu'un unique espace, un autre réel.* » Tout un art.



NeORIZON

NeORIZON est une installation interactive. Située dans l'espace public, elle a été produite à l'occasion de l'exposition *Horizon extérieur* dans le cadre de l'eArts Festival de Shanghai, du 18 au 22 octobre 2008. Le dispositif met en évidence la matière première et constitutive d'une ville : l'humain ; et s'intéresse à la réalité des nouveaux horizons urbains.

Maurice Benayoun

Maurice Benayoun est un artiste et théoricien des nouveaux médias français. Son travail explore la potentialité ainsi que l'impact esthétique et social des différents médias, de la vidéo à la réalité virtuelle, sur le Web comme dans l'espace public. Actuellement, il s'intéresse à l'interaction cerveau-machine. Son installation *Brain Factory*, en collaboration avec Tobias Klein, permet au public de donner forme aux abstractions humaines. Depuis 2012, il enseigne à la School of Creative Media de Hong Kong. www.benayoun.com

◀ *NeORIZON*,
Maurice Benayoun,
2008.
© Maurice Benayoun
courtesy de l'artiste

Un an après l'arrivée sur le marché du smartphone, Maurice Benayoun propose à l'occasion d'un festival numérique à Shanghai, en Chine, une installation interactive fondée sur l'utilisation du QR code : *NeORIZON*. Sur une esplanade de la mégapole chinoise, plusieurs architectures étranges nommées IDworms attirent l'attention. Ces pavillons géants et géométriques de couleur rouge possèdent à leur extrémité la plus large un écran rectangulaire et à l'autre un conduit à l'ouverture positionnée de façon à susciter l'intérêt et l'envie de regarder à l'intérieur. Quand un curieux se penche, son visage s'affiche sur l'écran géant, puis est converti (avec son autorisation) en QR code, lequel est utilisé pour envahir la ville, la transformer en IDcity. Tous ces « identifiants », appelés IDcodes, glissent alors sur le sol tel un tapis vivant et rejoignent un écran sur lequel ils se transforment en différents volumes. Composé de tous ces éléments, un nouveau paysage en élaboration constante se dessine : l'IDscape. Chaque contributeur peut sur Internet récupérer son IDcode et s'en servir comme signature. A tout moment, celui-ci peut révéler le visage qu'il symbolise, grâce à l'utilisation d'un simple lecteur de QR code. *NeORIZON* replace l'homme au cœur de la ville, en offrant à celle-ci un « ADN » composé des visages cryptés de ses habitants, tout en dénonçant le traitement inique qui est fait aux ouvriers bâtisseurs, logés le temps du chantier dans les sous-sols des tours en construction. L'installation rappelle ainsi qu'une cité, même tentaculaire, n'est pas une entité autonome, mais un environnement construit par des hommes qu'elle se doit de respecter et de protéger. A travers une succession de métamorphoses, Maurice Benayoun démontre que les nouvelles technologies, qui sont en mesure d'« étiqueter » indifféremment humains et marchandises, peuvent aussi révéler le caractère unique de chaque individu.



Human Food

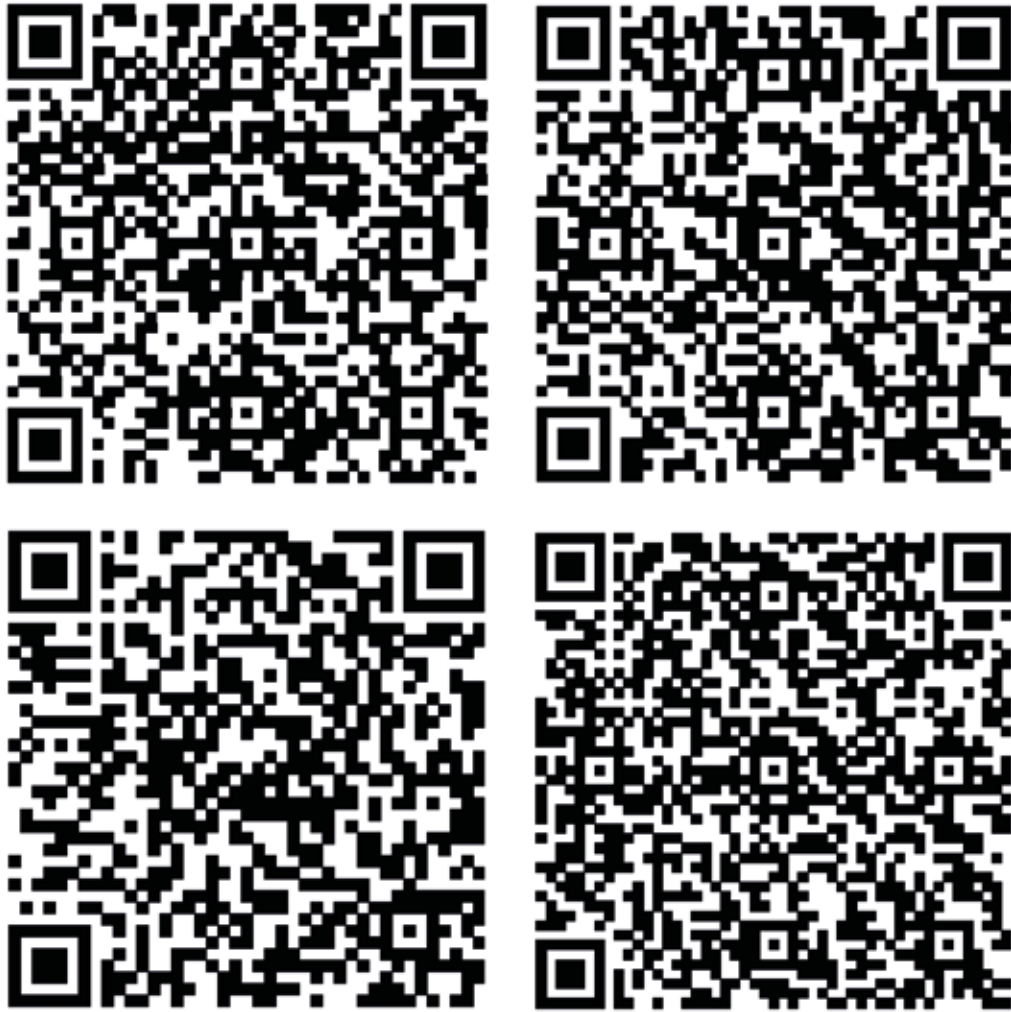
La série *Human Food* de Cédric Blanchon a été réalisée avec un smartphone depuis la prise de vue jusqu'à l'édition. Elle date de 2016 et, comme toutes les images de l'artiste, a été partagée sur les réseaux sociaux.

Cédric Blanchon

Cédric Blanchon est un iPhotographe. Sa pratique photographique artistique est née avec l'achat d'un smartphone en 2007. Depuis ses premières images postées sur les réseaux sociaux pour « voir », l'artiste a remporté plusieurs prix et participé à nombre d'expositions. Son univers figuratif est très inspiré par le polar et la science-fiction. www.cedricblanchon.com

◀ *A lapse of memory for Monsieur Egg Head*, Cédric Blanchon, 2016.
© Cédric Blanchon
courtesy de l'artiste

Toutes les images de Cédric Blanchon sont entièrement réalisées avec un iPhone. Tantôt fantastiques, tantôt surréalistes, elles proposent des atmosphères étranges où l'homme est souvent seul face à sa condition. « *J'ai commencé par de petites photos classiques que je travaillais avec des applications découvertes par hasard. J'aimais bien prendre les rues et les traiter en noir et blanc. Puis petit à petit, j'ai perfectionné mes connaissances et complexifié les retouches. J'étais à la recherche d'univers décalés. Certains thèmes se sont dégagés et j'ai poursuivi dans cette voie.* » Inspiré par la littérature, la BD, le cinéma et la musique, le photographe est marqué particulièrement par les films de David Cronenberg, Stanley Kubrick, Andreï Tarkovski, David Lynch, Takeshi Kitano et Brian De Palma, les bandes dessinées d'Alan Moore et la musique de David Bowie. « *Mon travail photographique est une façon de digérer ce que je lis, regarde, écoute... tout en le dépassant. Il s'agit toujours de raconter une histoire. C'est pour cela que j'aime beaucoup les séries pour explorer l'univers de la photo et du concept que j'ai en tête.* » Ainsi en est-il pour *Human Food*, née en période de fêtes de fin d'année, à un moment où les repas pantagruéliques se succèdent. « *C'est le sentiment de trop plein qui a déclenché l'idée de la première photo avec le lait.* » Les autres arrivent sans mal. L'artiste tire son fil. Face à chaque proposition, une double lecture est toujours possible. Si les mises en scène s'interrogent sérieusement sur notre rapport à la nourriture et à la consommation de masse, elles déploient également l'humour sans illusion de l'artiste. Peu importe la gravité de la situation, Cédric Blanchon ne renonce jamais à s'en amuser. Il aime jouer sur les mots et tente avec pugnacité de découvrir ce qui se cache sous notre « crâne d'œuf » !



Carré magique

Carré magique est une série de quatre QR codes signée Miguel Chevalier. Noirs sur fond blanc, les quatre dessins, générés informatiquement à partir d'une URL, mesurent 1 x 1 m. Une fois flashés avec un smartphone ou une tablette, ils donnent accès à une liste de mots.

Miguel Chevalier

Né à Mexico, Miguel Chevalier vit et travaille à Paris, où il est installé depuis 1985. Dès 1978, l'artiste utilise essentiellement pour langage plastique les nouveaux moyens de l'informatique et très rapidement s'intéresse à l'image hybride, générative et interactive. Son œuvre est expérimentale et pluridisciplinaire. Elle prend source dans l'histoire de l'art et s'articule autour de thématiques récurrentes, comme la nature et l'artifice, les flux et les réseaux, et aussi les villes virtuelles. www.miguel-chevalier.com

◀ De gauche à droite et de haut en bas : *Pixels*, *Virtuel*, *Interactivité* et *Numérique*, Miguel Chevalier, 2010-2012. © Miguel Chevalier courtesy de l'artiste

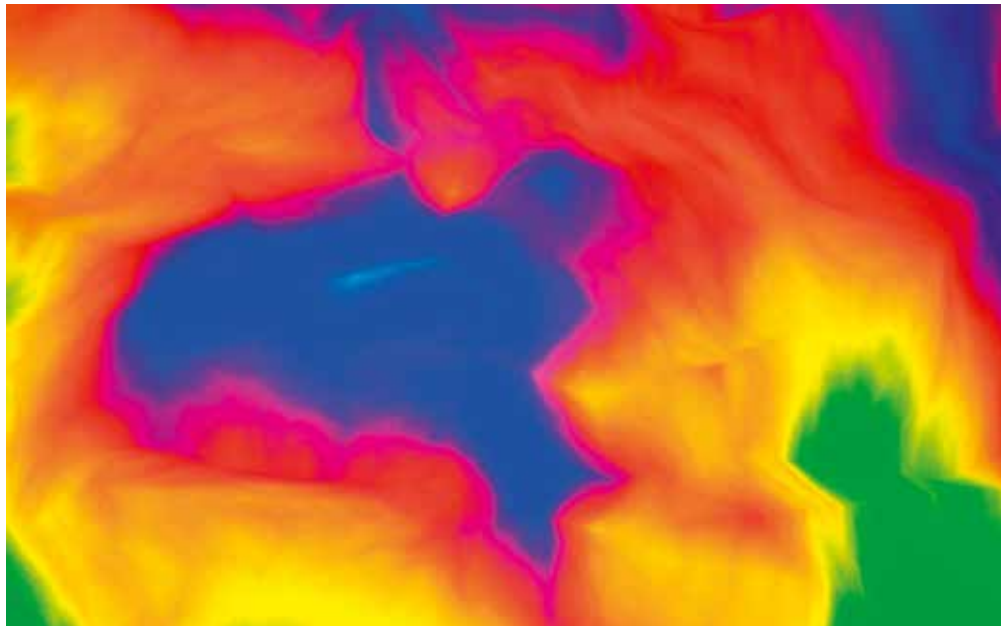
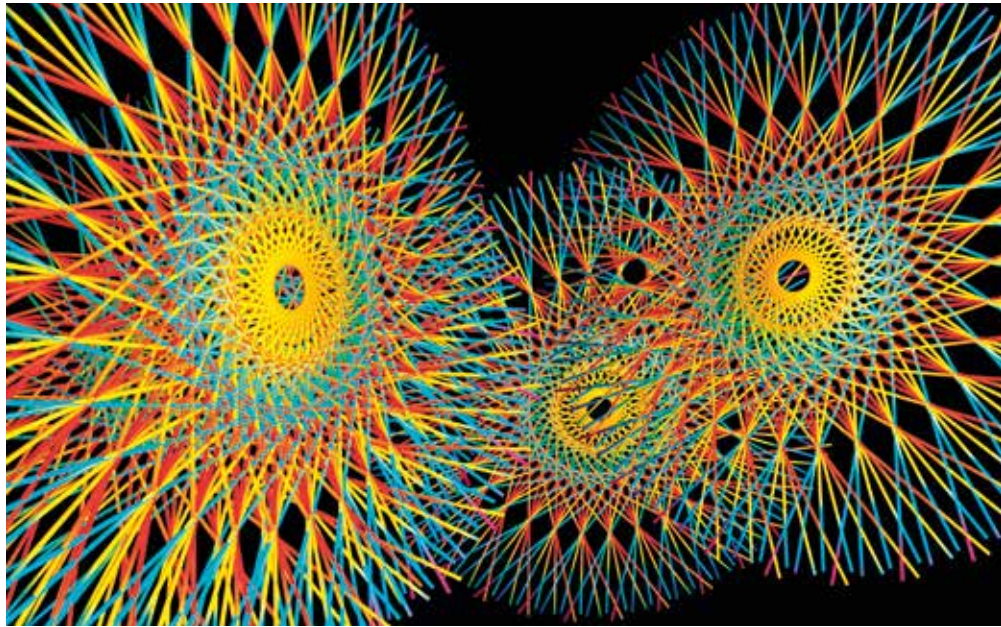
Sur le mur du Fonds d'art moderne et contemporain de Montluçon, quatre QR codes forment un carré. Il faut forcer le regard pour trouver leur différence et se laisser convaincre par la variation des titres. Ces formes, qui évoquent celles d'un labyrinthe version 2.0, s'imposent d'emblée comme un rébus, un message crypté. Sans clé, elles demeurent un mystère. Miguel Chevalier précise : « *Au départ, c'est le graphisme de la forme qui m'a plu. Il y avait là quelque chose de presque constructiviste, une rationalisation du tableau, une vision cartésienne de l'art. Le dessin du QR code me semblait intéressant en tant que tel. Mais ce qui a emporté mon adhésion, c'est qu'il offrait une signification au-delà de la répartition de ses pixels dans l'espace, une possibilité d'écriture artistique spécifique, sur un mode poétique, alors que son utilisation ordinaire était liée à la publicité, au commercial.* » Muni d'un smartphone ou d'une tablette connectée, il est donc possible de découvrir l'au-delà du dessin, l'au-delà du support. Sur l'écran s'affichent une liste de mots : logiciel, exponentiel, référentiel, immatériel, sériel... Un vocabulaire emprunté majoritairement à l'ère numérique. La forme cryptée mène à des mots compréhensibles mais dont l'association est inintelligible. Le QR code est ici mis en défaut. Contrairement à son utilité courante, il ne délivre aucune véritable information utile. « *Comme un petit poème, cette juxtaposition de mots est à lire rapidement ou à chantonner comme une comptine. Tous ces mots ont été choisis en premier lieu en fonction de leur rythme, mais ils font sens avec ce que je fais. Ceux qui ne peuvent pas lire les QR codes se croient devant un tableau abstrait, mais c'est loin de n'être que cela.* » A quelques mètres, une fleur d'un autre monde évolue sur un écran. *Pixels Flower* est une œuvre interactive et générative qui s'approprie avec la main. L'engagement du public dans l'œuvre est une qualité essentielle pour Miguel Chevalier.

#Disruption

Innovation de rupture. Le mot est à la mode même si en France on emploie souvent le néologisme ubérisation créé à partir du nom de la société de transport qui a cristallisé l'attention. Maladie à combattre pour les uns, opportunité à saisir pour les autres, la disruption quand elle survient dans un domaine est un tournant pour tous. Mais toute évolution vraie n'est-elle pas disruptive ? A regarder les adolescents, il est permis de le penser. Instinctivement, ils cherchent non pas l'innovation dans la continuité, mais plutôt l'invention dans la rupture ! Le Mobile Art, pour y revenir, est-il disruptif ? Oui. Non seulement, il invente des formes nouvelles comme les applications mais, surtout, il propose une nouvelle relation à l'art où il est toujours question de liens, de rapport à un environnement, à d'autres (connus ou inconnus), de participation et de réalisation commune. Bien entendu, il y aura toujours des voix pour expliquer qu'un QR code n'est qu'une sorte de labyrinthe technologique, que les SMS sont des haïkus appauvris... C'est inévitable. Une certitude toutefois, le Mobile Art pense autrement le statut de l'œuvre d'art et celui de l'artiste, les rapports entre les artistes et le public. Il est un art disruptif.

Qu'est-ce donc qu'un QR code ? Une sorte de code barre en 2D. « QR » signifie Quick Response car ce qui est crypté dans ce carré noir et blanc peut être accessible rapidement. Ce tag est lisible grâce à un Smartphone via une application téléchargée à cet effet ou intégrée dans les nouveaux modèles de mobiles. Il permet d'accéder à des contenus textes, audio ou vidéo. A partir d'un QR code, il est possible d'afficher ou de rédiger un texte, de naviguer sur Internet, de se connecter à une borne wifi, de déclencher un appel vers un numéro de téléphone, d'envoyer un SMS ou un e-mail, de faire un paiement, de compléter son agenda, etc. Un seul accès peut mener à différentes activités. Le QR code est facile d'utilisation : il suffit d'inscrire la forme carrée dans le viseur de son mobile pour en obtenir la « traduction ». Son graphisme séduit de nombreux artistes du Mobile Art qui l'utilisent parfois comme unique élément matérialisé de l'œuvre. Ils s'en servent à l'instar d'une porte d'entrée vers différentes créations. En écho aux nombreux labyrinthes connus depuis le paléolithique, sa forme suggère la présence d'un secret, d'un chemin initiatique. Mais le QR code est une figure symbolique qui annihile les caractères de l'ancestral labyrinthe par fonctionnement contraire. Il bannit le temps long, rétrécit les espaces de sens et de signification et promeut le surgissement quasi instantané de ce qui est caché. Certes, il représente métaphoriquement le dessin d'un parcours, mais il n'est qu'une distance numérique très vite abolie pour accéder à une information pratique à consommation rapide. Tout le jeu des artistes est alors d'obliger l'outil numérique à retrouver de la profondeur et du mystère.

#QR code



ScatterTile

ScatterTile prend la forme d'une application interactive pour smartphones et tablettes numériques. Elle s'inspire du principe du jeu du taquin ou du pousse-pousse et invite l'utilisateur à faire glisser les pièces carrées d'un puzzle jusqu'à ce que se dessine une image originale.

Charles Csuri

Né en 1922, formé initialement à la peinture, Charles Csuri s'est intéressé aux ordinateurs et à l'informatique dès le milieu des années 1950. Depuis, l'Américain n'a jamais cessé d'en examiner le potentiel, depuis les technologies de l'animation jusqu'aux possibilités offertes par l'Internet, notamment au sein du laboratoire de recherche créé par ses soins à l'Université de Columbus, dans l'Ohio, où il a enseigné jusqu'en 1990, avant de devenir professeur émérite. Assisté d'un jeune diplômé, il travaille aujourd'hui sur l'intelligence artificielle et son rôle dans la création. www.csurivision.com

◀ *ScatterTile*,
Charles Csuri, 2017.
© Charles Csuri
courtesy de l'artiste

Très tôt, l'ordinateur m'est apparu comme une fenêtre sur un nouveau monde d'idées et comme un moyen de redéfinir l'art et la réalité. S'agissant non seulement de l'objet d'art et de ce qu'il représentait, mais aussi, et de manière tout aussi importante, de nouvelles façons d'aborder la créativité et de résoudre les problèmes qu'elle soulevait. » Pionnier de l'art numérique et de l'animation par ordinateur, Charles Csuri est un insatiable curieux qui n'a eu de cesse de faire évoluer son œuvre en fonction des possibilités nouvelles qui s'offraient à lui. A 90 ans, il réactivait ainsi l'une des œuvres ayant marqué ses débuts, *Random War* (1966), inspirée de ses souvenirs d'ancien combattant de la Seconde Guerre mondiale, en l'adaptant pour en faire une œuvre interactive sur Facebook. Cinq ans plus tard, en 2017, il mettait à disposition du grand public une application pour smartphones et tablettes numériques : *ScatterTile*. Entremêlant le ludique et l'esthétique – trois niveaux de difficulté sont disponibles –, elle propose à l'utilisateur de reconstituer un « tableau » dont les éléments sont répartis aléatoirement dans différents carrés qu'il convient de réagencer du doigt jusqu'à obtenir un ensemble cohérent. La difficulté réside dans le fait que le tableau en question est une image en perpétuelle évolution et qu'il faut donc autant d'imagination que d'intuition pour atteindre son but. Si la notion de transformation fascine l'artiste, celle d'aléatoire le séduit tout autant. « Dans ma pratique, j'associe un espace à une infinité de possibilités, en incluant une dynamique utilisant le temps qui rend les objets imprévisibles, tant dans leur mouvement que dans leur forme. C'est comme un univers en perpétuel métamorphose dont je peux prélever des images par milliers. »



Hervé Fischer

Hervé Fischer est artiste, philosophe et sociologue. Il a publié une vingtaine de livres sur l'art, le numérique et la mythanalyse. Théoricien en 1971 de l'art sociologique, il a fondé le collectif d'art sociologique en 1974 avec Fred Forest et Jean-Paul Thenot. Installé au Canada depuis le début des années 1980, il a été l'initiateur de nombreux projets de participation populaire via la radio, la presse écrite et la télévision. Son corpus artistique va du dispositif participatif au *Tweet art* en passant par la peinture et reflète une pensée engagée à la fois philosophique, politique et économique. En 2017, le Centre Pompidou lui a consacré une rétrospective : *Hervé Fischer et l'art sociologique*. www.hervefischer.com

◀ *L'art mobile et Tweet art*, Hervé Fischer, 2018.
© Hervé Fischer
courtesy de l'artiste

Depuis leur avènement, Hervé Fischer se penche sur l'art numérique et ses icônes. Déjà présent sur de nombreuses toiles depuis 1999, le code barre a cédé sa place au QR code en 2009. Comme lorsqu'il s'empare de la communication numérique en réseau en proposant aux internautes des affirmations ou des interrogations accompagnées de formes graphiques (*Tweet art*), l'utilisation du QR code dans l'œuvre relève d'une véritable pratique d'art sociologique, de philosophie interrogative. Chaque QR code porte en lui une question, induisant un « *engagement émotionnel, individuel, éthique ou cognitif, mais jamais politique au sens partisan, toujours politique au sens de l'Homme social, des hyperliens qui nous constituent* », explique l'artiste-philosophe. Il ne s'agit pas pour lui de singer la machine et d'offrir une représentation réaliste du QR code produit par génération automatique, mais de se jouer de la technologie et de ce qu'elle induit pour, d'une part, proposer des mots associés à une image et, d'autre part, ralentir le temps. Depuis l'origine, sa démarche de peintre vient alimenter son travail de philosophe et inversement. Il raconte : « *Avant même de me lancer dans la réalisation d'une peinture, je prends le temps de construire une image dans ma tête avec des mots. Une fois dans l'action, l'image dérape, s'ouvre à des choses non pensées au préalable, et se termine toujours différemment de ce qui avait été programmé. Il y a de nombreuses pensées conceptuelles que j'ai découvertes en peignant.* » En d'autres termes, l'écriture fait avancer la peinture, la peinture fait avancer l'écriture, l'art la philosophie, la philosophie l'art ! Peindre des QR codes permet aussi de répondre à la question : Comment arrêter le regard de quelqu'un alors que le robinet à pixels coule à flots ? L'artiste lutte contre tous les automatismes de la pensée. Le feu est vert, je passe. Il est rouge, je m'arrête. Il veut donner à l'œuvre le temps pour s'exprimer, au public celui de la penser et au QR code plus de profondeur.

de plus en plus
j'opte
pour

un art
philosophique

Tweet art et QR codes

Le *Tweet art* et l'utilisation des QR codes font suite à diverses pratiques artistiques mises en place par Hervé Fischer dès le début des années 1970 comme les tampons, les envois postaux, les graffitis ou les signalisations imaginaires dans les rues. Ici, les images forment des questions qui viennent alimenter la pratique d'art sociologique et de philosophie interrogative de l'artiste.



The factory

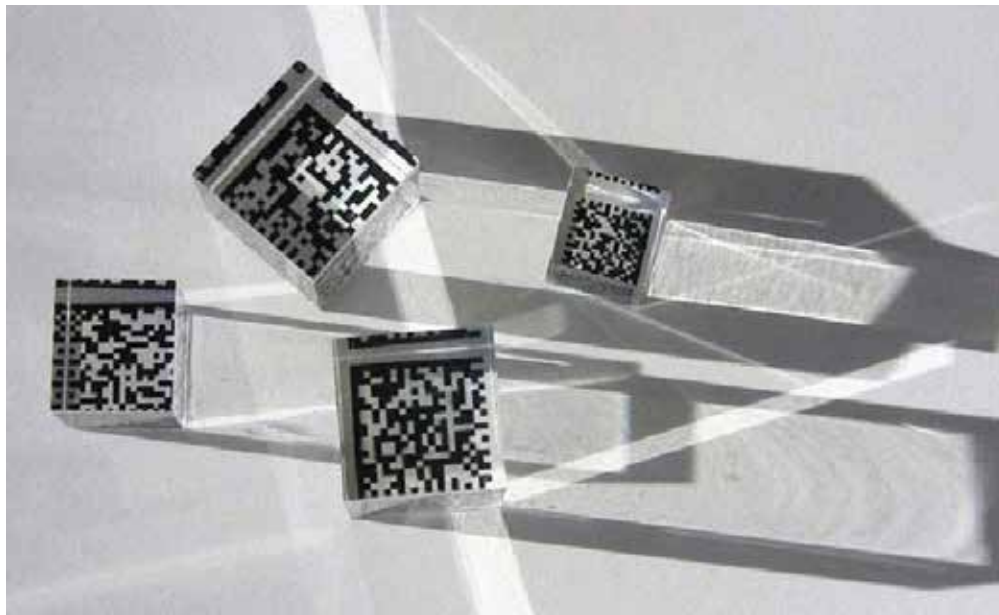
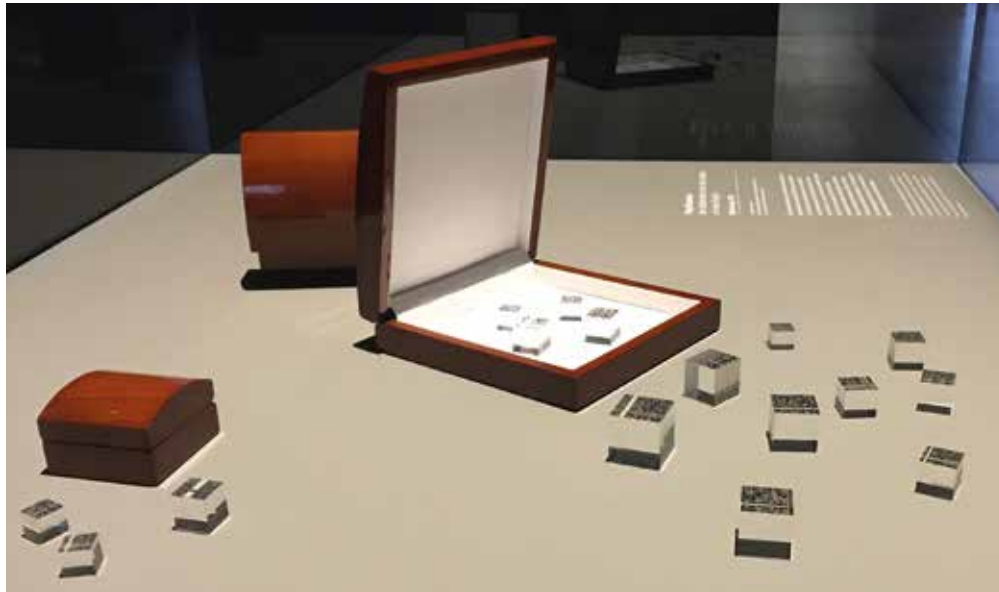
The factory est composée de dessins et de peintures datant de 2017. Première étape d'un travail au long cours, cette installation donne forme à la correspondance numérique entre Paul Heintz et Wang Shiping, un peintre copiste de Dafen, ville de la banlieue de Shenzhen, en Chine.

Paul Heintz

Né en 1989 à Saint-Avold, Paul Heintz est plasticien et réalisateur, diplômé des Beaux-Arts de Nancy, des Arts Décoratifs de Paris et du Fresnoy-Studio National des Arts Contemporains. Son travail s'exprime tant par l'objet que par le son, la vidéo et l'installation, et est présenté lors d'événements d'art contemporain comme cinématographiques. Paul Heintz a notamment participé à Paris Nuit Blanche, au Salon de Montrouge ou au FID Marseille. Son film *Foyers* vient d'être primé au Festival 7ème Lune. paulheintz.fr

◀ *The factory*,
Paul Heintz, 2017.
© Paul Heintz
courtesy de l'artiste

Paul Heintz développe actuellement un projet artistique aux confins des espaces numérique et physique. Intéressé par l'industrie de la copie d'œuvres d'art à visée commerciale, il débute voici un an et demi une correspondance avec Wang Shiping, un peintre copiste de Dafen, ville chinoise de la banlieue de Shenzhen. Là-bas, ils sont quelque 8 000 à exécuter des tableaux de maître à la main et à l'échelle industrielle. De leurs pinceaux sortent des copies de Van Gogh, Courbet, Léonard de Vinci... qu'ils vendent en Occident ou à Hong Kong comme objets de décoration. « *Je m'intéressais particulièrement à l'imaginaire de tels peintres.* » Correspondre avec la Chine n'est pas compliquée. Il suffit d'utiliser WeChat, une messagerie textuelle et vocale très prisée dans le pays et surtout autorisée. Lors de leur première conversation, les deux artistes font et échangent la capture de leur écran de smartphone. Chacun reproduira celle de l'autre dans sa matière de prédilection : l'huile pour Wang Shiping, l'aquarelle pour Paul Heintz. Les suggestions et les copies se multiplient. Certains fragments de toiles célèbres sont ainsi exécutés par le peintre chinois, tandis que l'artiste français reproduit des phrases issues de la traduction automatique de WeChat. Un dialogue au phrasé étrange se donne à voir. Au fil des échanges numériques et postaux, l'installation prend forme. Et bientôt, l'envie de se rendre sur place et d'y réaliser un film se fait sentir. Paul Heintz filme le peintre au travail : smartphone dans la main gauche et pinceau dans la main droite, dont le pouce et l'index n'ont de cesse de naviguer à l'intérieur du modèle affiché sur l'écran. Ensemble, ils tourneront bien des scènes dans lesquelles le smartphone tient une place privilégiée, témoin de l'utilisation qu'en font les Chinois. Paul ira jusqu'à proposer une « *scène de renversement* » à Shiping : ne plus peindre ce qu'il y a sur l'écran mais derrière, l'intérieur du téléphone, batterie et composants électroniques compris.



Boîte de vices

La première *Boîte de vices* a été réalisée en 2012. Elle renfermait des cubes en plexiglas frappés d'un QR code renvoyant à des vidéos (réalisées en collaboration avec Julio Velasco et Julien Toulze) ou des écrits illustrant des vices. L'ensemble formant un portrait de la personne à laquelle l'œuvre se réfère. Plusieurs *Boîte de vices* ont été exposées au Centre Pompidou dans le cadre de l'exposition *Coder le monde* qui s'est tenue en 2018 (photo ci-dessus).

Olga Kisseleva

Diplômée de l'université de Saint-Petersbourg, Olga Kisseleva a d'abord suivi un cursus en mathématiques, avant d'emprunter les voies de l'art. Au début des années 1990, elle découvre, aux Etats-Unis, les technologies numériques et obtient, en 1996, à Saint-Petersbourg, un doctorat pour son travail théorique sur le thème des nouvelles formes d'hybridation. Elle enseigne aujourd'hui à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. L'artiste fait appel aux sciences exactes pour développer une œuvre originale, toujours à la recherche du point qui sépare réalité et fiction. www.kisseleva.org

◀ *Boîte de vices*,
Olga Kisseleva,
2012.
© Photos
Olga Kisseleva
et Julio Velasco
courtesy de l'artiste

Depuis 2008, Olga Kisseleva s'est emparée du QR code et a réalisé différentes pièces utilisant ce procédé technologique, notamment en extérieur. Citons quelques exemples : *CrossWorlds-Conspire* (2008), qui met en lumière les rouages de la manipulation de masse à travers des signes de la propagande soviétique et américaine ; *Geo Quick Response* (2012), qui mène à une base de données consacrée au patrimoine géologique de la région de Dignes-les-Bains et parle de la relation que l'homme entretient avec son environnement ; *Boîte de vices* (2012), qui est un portrait dressé à travers les vices de l'individu auquel s'adresse l'œuvre ; *Urban Quick Response* (2013), dont des QR codes ont été installés dans la ville de Saint-Petersbourg et délivraient aux passants une analyse plastique du paysage urbain sous forme de textes ou de vidéos, et pour finir *Urban Datascape* (2014, collaboration avec l'architecte Etienne Delprat), sculpture visible sur une des berges parisiennes de la Seine qui donne accès à un paysage de données économiques, politiques, culturelles, sociales liées à l'eau et rappelle l'urgence du défi climatique. Il est intéressant de remarquer que cette utilisation régulière du QR code produit des œuvres très différentes, non seulement dans l'intention mais également dans la plastique. Bien que le mécanisme d'accès aux informations soit le même, les matériaux utilisés sont de diverses natures. Les QR codes peuvent être simplement imprimés sur un support, fabriqués en bois, brodés de fils, construits à la taille d'un paysage ou mélangés à des photographies. Olga Kisseleva n'hésite pas à s'emparer du signe numérique et à lui offrir une forme en 3D qui nécessite souvent de prendre de la distance pour l'appréhender ; obligeant le public à un va-et-vient entre l'extérieur et l'intérieur de l'œuvre, entre le monde physique et le monde numérique et à s'impliquer physiquement.



La Vie ordinaire de Robert l'extraterrestre

Robert l'extraterrestre est né d'un ras-le-bol. C'était en 2016, Brice Krummenacker avait décidé de supprimer les deux comptes qu'il avait sur les réseaux sociaux. Objectif : en finir avec la vacuité des selfies qui s'affichaient à longueur de page. Un soir en rentrant chez lui après un shooting de mode, il est tombé en arrêt devant un masque d'extraterrestre. Le lendemain, débarquait Robert.

Brice Krummenacker

Né à Paris en 1978, Brice Krummenacker débute son parcours artistique comme danseur de hip-hop. Discipline qu'il devra abandonner suite à une mauvaise blessure. Devenu assistant photographe, il exerce sa créativité un appareil à la main. Débute alors une exploration à la fois des techniques et des supports qui l'amène à s'intéresser tant à la photographie argentique ou numérique, qu'à la 3D ou à l'holographie. En 2016, il crée le personnage de Robert l'extraterrestre qui lui offre une visibilité dans le monde de l'art contemporain. Fin 2018, il a participé à la Biennale de l'Image Tangible à Paris. www.bricekrum.com

◀ *La Vie ordinaire de Robert l'extraterrestre*, Brice Krummenacker, 2016.
© Brice Krummenacker
courtesy de l'artiste

Au premier jour à 5 heures : « *Les créatures sont scotchées à leur téléphone. La communication virtuelle serait-elle leur seul moyen d'échanger entre elles ?* » Ainsi débute *La Vie ordinaire de Robert l'Extraterrestre* ! Ce jour-là, Brice Krummenacker crée un compte Facebook à son ami Robert, rencontré fortuitement mais qui ne le quittera plus. C'est avec un humour désopilant que l'artiste a décidé de s'offrir ce double à travers lequel il vit de nombreuses « aventures », sélectionnées dès 2016 par le jury du Festival Circulation(s), consacré à la jeune photographie européenne. Robert Maurice est originaire de la planète Gaia dans l'amas globulaire M13. A travers ses comptes Facebook et Instagram, mais aussi grâce à une inscription sur le site de rencontre Tinder, il se dévoile, poste des photos de lui, de ses repas, des paysages qu'il traverse..., joue également au blogueur de mode. Petit à petit, sa vie prend de l'épaisseur. La fiction se déploie dans la réalité numérique jusqu'à s'y fondre. A son poste d'observation, bien caché derrière son « avatar », l'artiste commente à sa façon l'actualité – Robert n'hésite pas à avoir des opinions politiques –, étudie et expérimente les réseaux sociaux. Rendent-ils populaire cet être imaginaire ? Ce travail plein d'entrain, dont l'esthétique rappelle celle promue par la société des années 1970 – fan de télévision et des aventures de David Vincent dans *Les Envahisseurs* ! –, s'intéresse à la représentation de soi sur les réseaux sociaux et soulève la question de la véracité des informations divulguées. Qui se cache derrière telle photo ou telle expérience relatée ? Les réseaux sociaux, espaces de liberté, sont aussi ceux de possibles mystifications, où « Je » peut réellement être un autre comme l'avait suggéré Rimbaud.



Völuspá

Völuspá est une performance audiovisuelle de Lola and Yukao Meet inspirée d'un conte nordique dramatique qui décrit la naissance du monde et sa destruction violente par le combat des géants et des dieux. Une composition électroacoustique octophonique, associée à un morceau de violoncelle, accompagne une vidéoprojection graphique à laquelle se mêle de la peinture performative sur une surface circulaire au sol.

Lola and Yukao Meet

Lola and Yukao Meet est un duo artistique né en 2009 à Berlin et formé par la Danoise Lola Ajima et le Français Yukao Nagemi. Elle est musicienne et diplômée du conservatoire de Pantin et puise son inspiration tant chez Hildur Guðnasdóttir que dans le field recording, la musique concrète ou acousmatique. Lui a enseigné l'informatique à l'université et a conduit des recherches en analyse automatique des langues, puis en réalité virtuelle et augmentée ; le dessin l'accompagne depuis l'enfance. Leurs performances entremêlent création sonore, composition musicale, graphisme numérique, dessin et peinture. www.lolaandyukaomeet.com

◀ *Völuspá*,
Lola and
Yukao Meet, 2018.
© Lola and
Yukao Meet courtesy
du duo d'artistes

Dans la religion païenne nordique, Vølven était une chamane qui pouvait entrer en transe pour voir le passé et l'avenir. Parfois accompagnée de jeunes femmes qui l'aidaient en chantant, elle était assise sur une chaise et tenait à la main une baguette sacrée, décrivant les images du conte cosmologique qu'elle voyait dans ses trances. C'est l'une d'elles que relate *Völuspá*, l'un des poèmes de l'Edda, recueil de mythologie nordique datant du XIII^e siècle, qui donne son nom à la performance de Lola and Yukao Meet. L'espace dans lequel elle est activée est aménagé pour que le public soit assis en demi-cercle, de manière à être immergé dans la composition octophonique et la performance de violoncelle. D'habitude, le duo construit ses spectacles par improvisation ; c'est la première fois qu'ils recourent à une composition sonore préalable et qu'ils associent vidéo-projection au sol et pratique picturale. Dans *Völuspá*, l'atmosphère est intense, sombre, expressive. « *Les membres du public sont assis sur le sol, près de la zone ronde accueillant la scénographie visuelle du dessin augmenté qui les guide dans ce conte rempli de drames, de suspense et de mouvements dans l'espace* », précise Lola and Yukao Meet, dont chaque nouveau projet s'inspire d'une histoire, d'une mythologie ou d'une cosmologie. « *Nous sommes convaincus qu'en raison de notre culture, de notre éducation, de nos lectures, de notre mémoire héréditaire, nous portons en nous des souvenirs inconscients de nos ancêtres sur de nombreuses générations. (...) En adoptant une écriture visuelle et musicale de l'ordre de la narration poétique, nous ne décrivons pas, nous évoquons, nous faisons appel à la capacité de chacun(e) d'entre nous de s'appropriier ces récits pour les faire siens.* »

#Sérendipité

Encore un néologisme mais cette fois d'un terme anglais, *serendipity*, qui décrit le processus mis en œuvre dans la découverte obtenue par hasard, sur une intuition et sans préméditation. Un exemple signifiant est celui de la chute impromptue d'une pomme qui inspira à Isaac Newton la théorie de l'attraction universelle ! Le Mobile Art est un fan d'une sérendipité, disons encadrée, que de nombreuses œuvres plébiscitent en exploitant notamment la géolocalisation. Comme le rabbin Nachman de Breslau préconisait de ne surtout pas demander son chemin à quelqu'un le connaissant parfaitement, au « risque » de ne pas se perdre, le Mobile Art propose de se laisser aller à la découverte à travers divers scénarios possibles mais sans les connaître par avance. Il laisse le participant choisir de suivre une instruction ou une autre et pose alors la question du début et de la fin de l'œuvre. Cependant ces dispositifs demeurent contraints par les limites de la technologie et la volonté des artistes, et pratiquent ce que l'on pourrait appeler, en référence à l'Oulipo, l'« anti-hasard ». En effet, si la réalisation totale du potentiel de l'œuvre mobile n'est pas certaine, elle n'est pas hasardeuse. L'artiste a envisagé tous les scénarios, mais ne sait ni s'ils se produiront, ni dans quel ordre. L'œuvre mobile rejette l'idée d'un résultat aléatoire pour promouvoir la liberté de choix. Bien entendu, dans ses limites et en théorie. Car dans la pratique, il peut se produire bien des imprévus. Personne n'est jamais à l'abri d'un pigeon indélicat ou d'un aigle lâchant sa proie !

Littéralement en anglais « téléphone intelligent », le smartphone est apparu sur le marché en 2007. Téléphone mobile, il possède un écran tactile et une connexion Internet. En inventant l'iPhone, Apple réunit en un seul appareil les fonctionnalités du téléphone, de la machine à écrire, de l'appareil photo, du boulier, du magnétophone, de la caméra, de la boussole... Ainsi, il est possible de téléphoner, écouter, écrire, enregistrer, calculer, photographier, géolocaliser (soi ou un autre)... de n'importe où ou presque. Son introduction dans le périmètre des arts plastiques s'est faite parallèlement et proportionnellement à son adoption en masse par la population mondiale. En quelques années, il est devenu l'objet connecté par excellence et le nombre de ses usages s'est multiplié. Connexion permanente au monde, capacité de stockage, aptitude à l'interaction... ont propulsé le smartphone au rang d'outil de communication le plus prisé de la planète tandis que les artistes l'utilisent de plus en plus pour créer. Avec lui, un nouveau stade de mobilité est franchi. L'œuvre, passée du mur au retable, puis de la toile à l'ordinateur, s'affiche désormais sur un écran rarement plus large que la paume de la main et peut se « ranger » dans la poche d'une veste. Comme n'importe quel outil, le smartphone possède limites physiques et règles relatives à son fonctionnement avec lesquelles les créateurs apprennent à jouer ou qu'ils décident de repousser. Sa technicité favorise une utilisation affectée par la manière même dont les outils proposés aux artistes ont été imaginés et élaborés. Cependant, certains créateurs n'hésitent pas à faire appel à des développeurs informatiques pour emprunter des chemins numériques de traverse, ou à se former pour réaliser eux-mêmes leurs détournements. D'autres possèdent d'entrée la double casquette d'artiste-développeur.

De la difficulté des chiffres. Dresser un panorama chiffré du nombre de smartphones en circulation est très difficile. Etudes et références sont nombreuses mais ne s'intéressent que rarement au même phénomène. Nous retiendrons que selon l'International Telecommunication Union, ce sont quelque 7,7 milliards d'abonnements mobiles qui étaient souscrits à la fin de l'année 2017. Ce qui correspond à un taux de pénétration d'environ 103 %. S'il n'est pas possible d'évaluer exactement le nombre d'appareils en circulation, il est au moins évident que le succès du smartphone est planétaire et que l'engouement qu'il suscite relève d'une nécessité plus que d'une mode.

#Smartphone



Solar Equation

Solar Equation est un dispositif artistique composé d'un ballon de 14 mètres de diamètre gonflé à l'hélium, cinq projecteurs HD, de haut-parleurs, sept ordinateurs avec des logiciels sur mesure, le réseau wifi, une application pour iOS. Commandé par le Festival Lumière en hiver de Melbourne (Australie), en 2010, il a été installé à Federation Square.

Rafael Lozano-Hemmer

Rafael Lozano-Hemmer est un artiste mexico-canadien né en 1967 à Mexico. Attaché à l'idée selon laquelle le regardeur fait partie intégrante de l'œuvre et à la nécessité de créer du lien, il développe tout un travail s'appuyant sur les nouvelles technologies, pensé pour l'espace public et portant résolument à l'échange. Internationalement reconnu, il a été invité par la Gaité lyrique, à l'automne 2011, à présenter au public parisien une sélection de ses installations numériques. www.lozano-hemmer.com

◀ *Solar Equation*,
Rafael Lozano-
Hemmer, 2010.
© Rafael Lozano-
Hemmer courtesy
de l'artiste

C'est l'hiver en Australie. Ce soir-là, Federation Square, à Melbourne, a quelque chose d'inhabituel. Une clameur s'élève d'une petite foule de curieux. Dans la nuit, le soleil s'est levé. Il a rendez-vous avec la lune. *Solar Equation* de Rafael Lozano-Hemmer est une installation qui imite le Soleil (100 millions de fois plus petite que l'astre lui-même). Sur un ballon d'hélium géant sont projetées des simulations de turbulences et d'éruptions solaires produites par des équations mathématiques utilisant des images enregistrées par la NASA. Le ballon est associé à cinq projecteurs fabriqués sur mesure et à des haut-parleurs. Les effets sonores sont le fruit d'une simulation de l'activité solaire générée par un logiciel. Les phénomènes visuels sont en constante évolution et peuvent être chamboulés en temps réel par le public à l'aide d'une application téléchargeable sur iPhone, iPod Touch ou iPad. Ce dispositif ouvert, qui requiert la participation du public, est à la fois un spectacle urbain, une proposition pédagogique et un appel à l'action. L'artiste fait du « regardeur » une partie intégrante de l'œuvre, lui offrant l'occasion d'influencer cet astre redoutable qu'est le Soleil, à la fois source de vie et de mort. Si Rafael Lozano-Hemmer utilise des technologies avancées, c'est pour aller toujours plus loin dans l'intimité et la complicité avec le public. « *Je veux lui déléguer du pouvoir* », insiste-t-il. Alors que les questions environnementales sont au cœur des préoccupations de ce début de XXI^e siècle, *Solar Equation* montre qu'un très petit geste de l'homme peut influencer considérablement un environnement et ce d'autant plus qu'il se multiplie. « *L'environnement urbain est un endroit très aliénant, dominé par les lois du marché. La proximité entre les gens tend à disparaître. Travailler dans l'espace public me permet de leur offrir l'opportunité de se rencontrer, d'entrer en contact. Etre interpellé, se questionner : cela vous rend plus attentif à vous-même et aux autres.* »



UFO et Miami

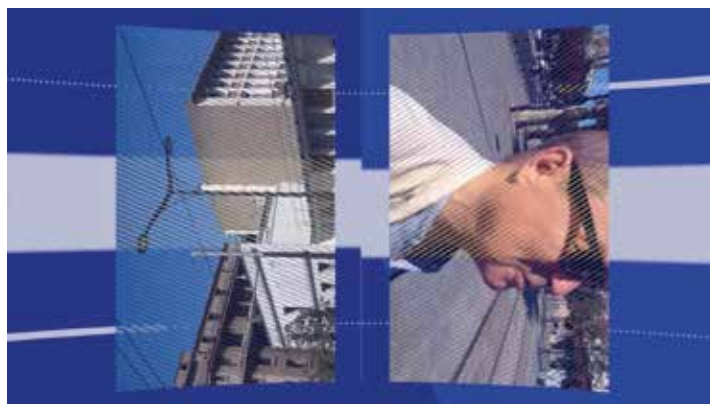
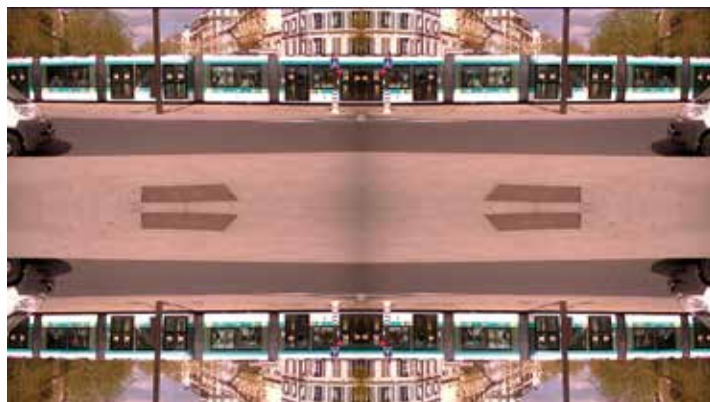
UFO et Miami sont des peintures augmentées (1,70 m x 1,30 m) de Phil Macquet réalisées en 2013. Tirages sur bâche Ferrari en sept exemplaires. Application téléchargeable sur le lieu de l'exposition.

Phil Macquet

Phil Macquet a débuté sa carrière d'artiste dans les rues de Lille. Masqué à gaz sur le nez et bombe aérosol à la main, il dessine la nuit sur les murs de la ville et compte rapidement parmi les artistes de Street art les plus doués de sa génération (à l'image de Jef Aérosol, Miss Tic ou encore Jérôme Mesnager). Diplômé en Art et technologie de l'image à la Sorbonne puis à l'ENS de Cachan, il crée plusieurs sociétés sans pour autant cesser de créer. Les pochoirs de carton cèdent la place à d'autres réalisés sur ordinateur. Ses œuvres désormais numériques s'exposent en galerie et dans les centres d'art. www.macquet.net

◀ *UFO et Miami*,
Phil Macquet, 2013.
© Phil Macquet
courtesy de l'artiste

A l'aide de la palette graphique de son ordinateur, Phil Macquet réalise des pochoirs numériques à partir de photos avant de travailler la composition. Les couleurs vives utilisées viennent de l'époque où il se servait de bombes aérosol dans la rue. Aucun traitement automatique ni aucun filtre ne sont utilisés. L'artiste joue avec les transparences pour mettre en évidence certains détails. La peinture numérique est complétée par une application pour smartphone qui permet de rendre « actifs » certains pochoirs préalablement déterminés. Grâce à cette technologie, Phil Macquet propose une interaction inhabituelle entre le public et ses toiles. Certaines, comme *UFO*, *Miami* et *Mafia*, ont été réalisées pour entrer en dialogue avec le « regardeur », qui devient acteur de l'œuvre. « *A travers l'écran du mobile, le public accède à des récits supplémentaires composés de différents plans, enrichis par un environnement sonore. Les gens sont obligés d'être actifs par rapport au tableau car ce sont eux qui, en se déplaçant, provoquent l'histoire. La technologie me permet de développer des champs de narration qui n'avaient pas encore été exprimés. Si elle finit par caractériser matériellement l'œuvre, je n'oublie jamais que mon travail est de créer du sens.* » En promenant son smartphone à distance respectueuse de la toile, le « spectateur-acteur » se laisse surprendre par différentes propositions. Ce que l'on voit change en fonction de la distance et de l'endroit où est tenu l'appareil. Ce que l'on trouve, comme dans une chasse au trésor, n'est pas ce à quoi l'on s'attend. L'œuvre n'existe pas en dehors du public qui exerce sa liberté d'agir ou non. Par ailleurs, elle superpose différentes temporalités : celle dans laquelle s'inscrit l'action, celle(s) qu'énonce(nt) la toile, celle abordée par les différentes créations rendues accessibles par les pochoirs. Le temps prend de l'épaisseur. Au fur et à mesure que vous vous éloignez de l'œuvre, une pin-up des années 1950 se transforme en mannequin des années 2000. Les temps se superposent pour offrir un nouveau visage de la mémoire. La peinture n'est pas simplement interactive, elle est augmentée et renouvelle la relation au regardeur.



Midi Pile

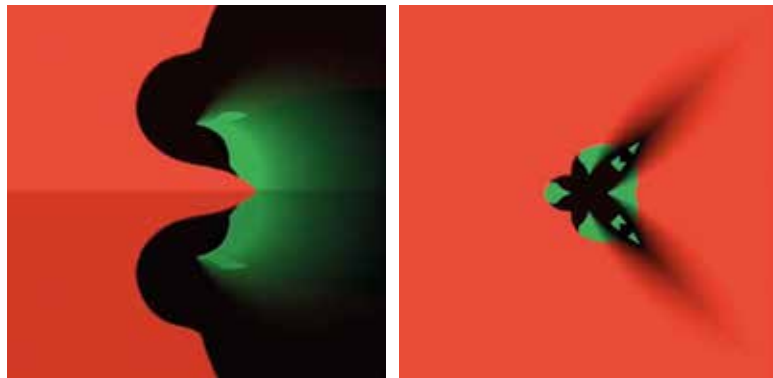
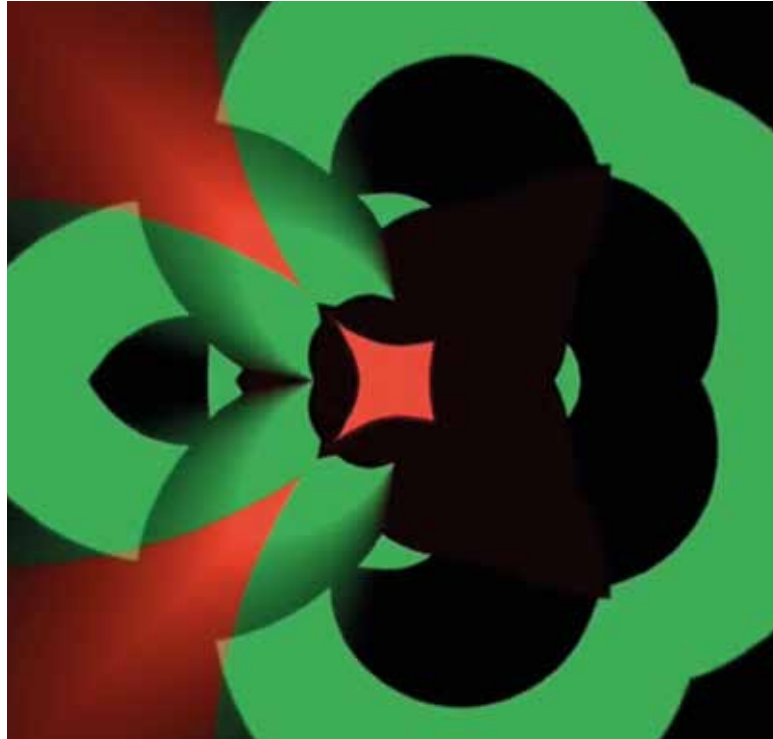
Midi Pile est un dispositif performatif au protocole précis que Jean-Claude Mocik renouvelle tous les quinze jours depuis la première prise de vue qui eut lieu à la Porte Dorée, à Paris, le samedi 8 janvier 1994. Chaque vidéo-performance est suivie de la mise en ligne d'une vidéo d'une minute dont la mise en page graphique change à chaque nouveau tour de la capitale. Les films réalisés sont hébergés sur Vimeo et sur YouTube. Ils sont également consultables sur le site de l'artiste.

Jean-Claude Mocik

Jean-Claude Mocik est un vidéaste et plasticien français qui se définit rythmicien. Il a commencé son parcours par la réalisation de fictions avant de manipuler l'image, gratter la pellicule, monter les plans, avant de s'attacher plus particulièrement à la notion de cadence, de temps, de durée. Intéressé par la notion de palimpseste, il a beaucoup expérimenté le multiscreen. A l'image décomposée sur plusieurs écrans, il adjoint la répétition. Depuis le début des années 1980, il est l'auteur de nombreux films expérimentaux, vidéos d'art et installations. Son œuvre a été consacrée dès 1992 par une rétrospective au Centre Pompidou. www.jcmck.com

◀ *Midi Pile*,
Jean-Claude Mocik,
2008-2019.
© Jean-Claude Mocik
courtesy de l'artiste

Avec *Midi Pile*, je reproduis un dispositif qui n'a jamais changé, ni évolué depuis sa création. Seul le design de la mise en page d'un tour à l'autre diffère, et parfois les participants. A chacun de mes passages, la prise de vue est la même, le mode opératoire est le même, et pourtant le résultat est toujours différent. Je suis en rotation active, peut-être définitive ! » *Midi Pile* est un rythme, donne le rythme. C'est à la fois une rencontre obligatoire bimensuelle et un dispositif producteur d'images. Mois après mois, année après année, les unités s'accumulent et forment des séquences, puis des cycles. Pour l'artiste, c'est du « *rythme pur* », une « *pratique esthétique* ». Inutile de parler de rituel. C'est hors sujet. Si le dispositif est précis, voire contraignant, c'est pour mieux faire apparaître les subtiles différences. « *Ce n'est jamais le même paysage urbain, les mêmes couleurs, les mêmes flux ou dynamiques. Ce sont les nuances, les accidents de parcours qui m'intéressent. Ces libertés qui naissent à l'intérieur du cadre, qui finalement devient complètement neutre, avant de disparaître.* » Depuis quelques tours maintenant, une des deux caméras tenues à la main que l'artiste utilise lors de la minute de tournage a été remplacée par un smartphone. L'œil cède du pouvoir à la main. « *Dans la plupart de mes réalisations, il est toujours question d'une main quelque part. Soit elle occulte l'objectif, soit elle produit un rapport d'échelle dans le cadre... Etre détaché du viseur permet la réalisation d'une chorégraphie du mouvement qui produit du rythme et du flux visuels. Ce qui compte, c'est la dynamique du geste. Le rythmicien ne tient pas compte de ce qu'il filme. Cependant, l'utilisation du smartphone a changé des choses. Avec lui, le sujet est plus présent et maintenant j'approche des uns et des autres, ce que je n'avais jamais fait auparavant. Cet outil, pensé pour filmer le réel, la famille, etc., me renvoie à l'iconographie.* »



Smalls forms

Les *Smalls forms* sont des animations réalisées à l'aide d'applications pour smartphone. Entièrement conçues à partir de l'appareil technologique, elles sont la suite logique du travail de GIF animés réalisé par Mehmet Omur depuis 2014. Elles sont le résultat d'une recherche de l'artiste consacrée au déploiement d'une forme quasi méditative ou hypnotique dans l'espace numérique.

Mehmet Omur

Photographe turc, Mehmet Omur est un créateur atypique. Chirurgien ORL réputé, professeur agrégé, il est aussi poète et photographe. Depuis quelques années maintenant, il a échangé son appareil photo pour un smartphone et utilise les réseaux sociaux comme première galerie. En 2018, il a été primé aux IPPA Awards : lauréat de la catégorie « Nature ». Passionné par la transmission, il a écrit un livre sur la photographie iPhone et organise des formations courtes pour apprendre à réaliser des GIF animés. www.mehmetomur.com

◀ *Smalls forms*,
Mehmet Omur,
2019.
© Mehmet Omur
courtesy de l'artiste

Dans un océan de vert la forme se déploie, s'enroule et disparaît en d'innombrables circonvolutions colorées. Certaines formes utilisent le temps pour faire languir l'œil, d'autres pour l'entraîner dans une folle danse de couleurs. Les *Smalls forms* de Mehmet Omur sont tour à tour psychédéliques, organiques, géométriques... Elles émergent d'un monochrome ou dessinent un caléidoscope coloré. Elles sont expérimentales et joueuses. De son jeune âge, l'artiste turc conserve le choix de parler un français impeccable et de ses années étudiantes, celui de pratiquer la photographie. Si son parcours n'est pas commun, raconté par lui, il est simple. Après 30 ans d'une carrière de chirurgien ORL et de professeur de médecine, il décide en 2010 de revenir à ses premières amours et de rejoindre les bancs d'une école de l'image pour le plaisir d'explorer toutes les étapes photographiques. Un nouveau diplôme en poche, il parcourt le globe, des pays nordiques à la Patagonie. Quelques livres en témoignent. « *Mon sac pesait près de 15 kg. A chaque fois, je rentrais le dos en compote ! En 2014, j'ai vendu tout mon matériel et opté pour un smartphone.* » Depuis, Mehmet Omur en a testé plus d'une douzaine avant de revenir inmanquablement vers l'iPhone pour la diversité de ses applications. Car ce sont elles qui lui fournissent les outils nécessaires à ses créations. « *Avec les applis, tout est possible, d'autant qu'elles sont faciles à utiliser. Elles permettent de démocratiser les pratiques de création. C'est très intéressant car il ne s'agit plus de détenir un savoir technique complexe pour créer mais bien d'offrir des outils dont chacun peut s'emparer pour servir son imagination.* » Pour lui, l'art mobile rebat les cartes. Il se développe de manière exponentielle en marge de tous les circuits officiels de l'art contemporain à partir d'un objet du quotidien. Il dit aussi que l'art mobile est ludique. « *Pendant que beaucoup jouent avec des jeux, moi je joue à l'art !* », s'amuse-t-il, toujours joyeux et un tantinet provocant.



Résidence

Résidence est un projet collaboratif d'occupation artistique de Google Street View débuté en 2018. Il consiste à proposer un protocole pour se réapproprier l'espace numérique créé par le géant américain. Cinq artistes (Marion Balac, Raphaël Fabre, Arzhel Prioul, Julien Toulze et Mathieu Tremblin) sont invités par Bérénice Serra dans cette singulière résidence, accessible via un site Internet. Un livret a également été réalisé par l'artiste. Il met en lumière l'exploitation par la plateforme des photographies mises en ligne par les voyageurs pour documenter des lieux réputés difficilement accessibles.

Bérénice Serra

Bérénice Serra est une artiste pluridisciplinaire qui crée des objets, comme des performances, des installations ou des éditions. Diplômée des Beaux-Arts de Montpellier et de l'université de Saint-Etienne, elle s'intéresse notamment aux mutations de l'espace public. Son œuvre interroge les comportements sociaux toujours en regard d'un environnement précis. Elle enseigne à l'Ecole supérieure d'art et médias de Caen/Cherbourg, aux étudiants du Master Edition, et poursuit des recherches au laboratoire NRV, à Lyon. bereniceserra.com

◀ *Résidence*,
Bérénice Serra,
2018.
© Bérénice Serra
courtesy de l'artiste

Résidence est comme une poupée russe. Il y a d'abord celle que l'on voit en premier lieu, ici le site, et ensuite les autres cachées à l'intérieur, soit les contributions de chacun des artistes invités par Bérénice Serra. Pour la deuxième fois, l'artiste a imaginé un protocole pour partager avec d'autres la joie de s'emparer artistiquement d'un espace public convoité et/ou exploité par des entreprises commerciales. Après *Galerie*, qui l'avait vu télécharger des créations dans les téléphones d'exposition d'une grande enseigne, voici *Résidence*, qui consiste à s'emparer des photos de Google Street View. « *L'application de l'entreprise américaine permet à la fois de prendre des vues 360°, de les charger sur la plateforme, mais aussi de récupérer celles qui sont déjà présentes. Par ce biais, ce sont les utilisateurs de Street View et non plus Google qui continuent d'alimenter le service. La cartographie de la planète échappe alors à toute forme de contrôle* ». Pour se réapproprier les lieux « confisqués » par la plateforme, les résidents ont rivalisé d'imagination. Bérénice Serra a choisi pour sa part de s'intéresser à une île au large de l'Islande, en écho à *Island of an Island* de Melik Ohanian, qui montre l'île de Surtsey à une époque où elle n'était pas encore cartographiée et qui, aujourd'hui, n'est toujours pas accessible au public et donc à Google. Bérénice décide alors de travailler à partir de vues 360° d'Heimaey, située non loin, qui autorise les voyageurs à arpenter ses flancs. « *Une vingtaine de personnes avaient documenté cette île. Parmi eux, un Coréen, des Américains, des Islandais et un Français. J'ai téléchargé certaines de leurs images 360° que j'ai créditées avec leurs noms à tous.* » Là où habituellement s'affiche le traditionnel maillage du crédit ©Google, les noms des expéditionnistes mettent en lumière le rôle de ces anonymes auxquels la plateforme doit beaucoup. Et Bérénice Serra de redire que chacun demeure auteur de ses images. Pour l'heure, Google n'a pas réagi à cette ingérence artistique dans « son » territoire !

Scott Snibbe

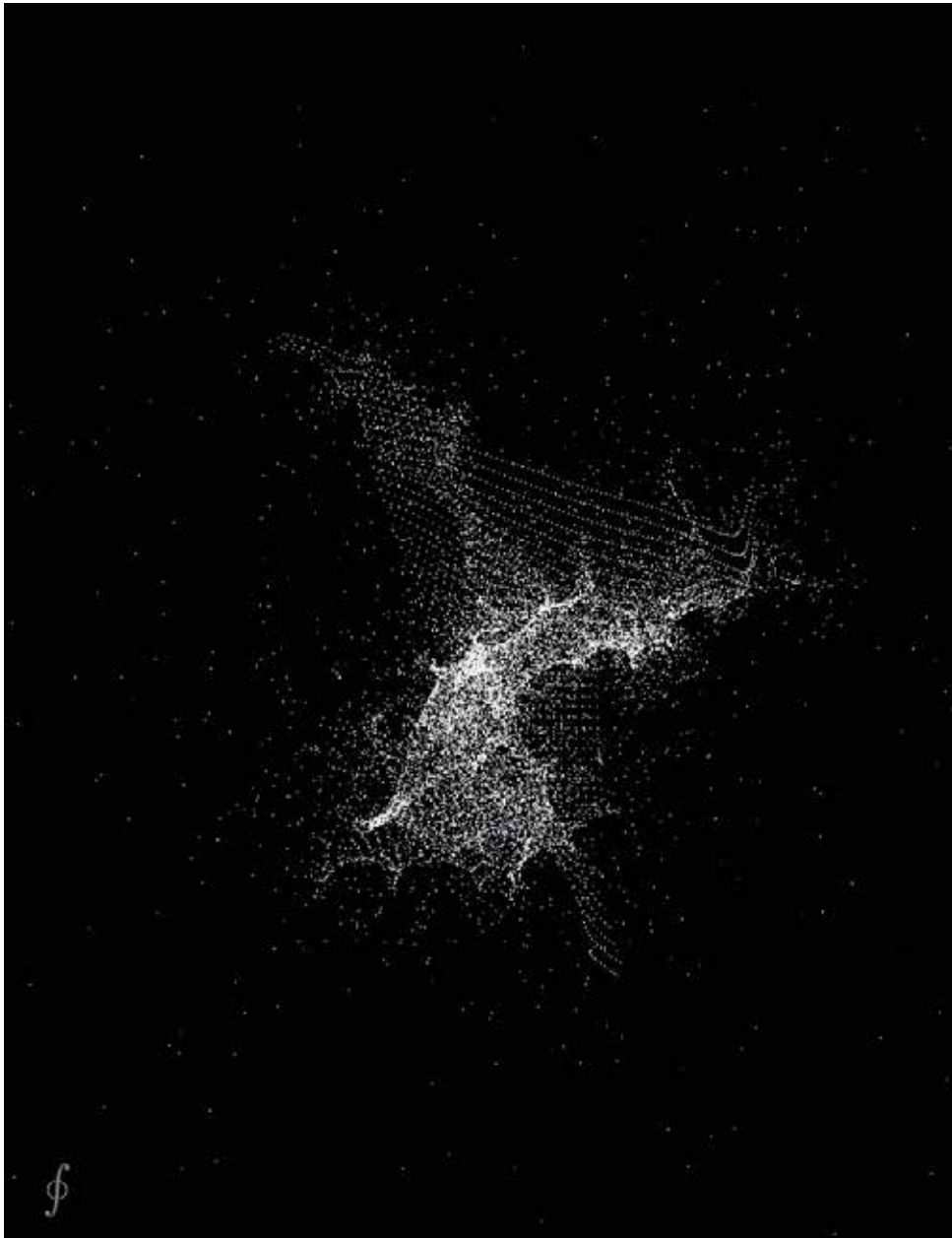
L'Américain Scott Snibbe est un pionnier de l'art interactif, de la musique interactive, de la vidéo et des interfaces tactiles. Il a fondé et dirigé Eyegroove, une société produisant des applications de musique interactive comme celle de Björk : *Biophilia*. Snibbe détient plus de vingt brevets et certaines de ses applications appartiennent désormais aux collections du MoMA et du Whitney Museum of American Art. Il est également enseignant et chercheur à l'UC Berkeley, au Courant Institute of Mathematics de NYU, au San Francisco Art Institute et au California Institute for the Arts. www.snibbe.com

◀ *Gravilux*,
Scott Snibbe,
1998-2010.
© Scott Snibbe
courtesy de l'artiste

A la croisée du dessin, de l'animation, de l'art, de la science et du jeu, *Gravilux* est une pièce interactive et générative pour laquelle l'écran du smartphone ou de la tablette agit comme une intersection entre l'environnement physique du public et l'univers fictif imaginé par l'artiste. Face à l'écran, chacun peut faire l'expérience de l'interdépendance : chaque action a une conséquence visible. Imprégné d'une culture cinématographique et d'animation, Scott Snibbe considère que « *même si elle n'est affichée qu'un trentième de seconde, une image peut changer l'impact perceptif et affectif d'un moment* ». S'appuyant sur un vocabulaire composé d'une succession de changements subtils déclenchés par le spectateur-acteur, l'Américain met en évidence une certaine relation au monde. « *J'ai toujours été convaincu – même si certains trouvaient cela contradictoire – que les ordinateurs pouvaient servir à vous rapprocher de la nature. Par essence, cette dernière est d'ailleurs en lien avec les mathématiques et les algorithmes. La plupart des programmes que j'ai écrits, tels Gravilux et Bubble Harp, ont été conçus pour donner à leurs utilisateurs le sentiment d'être en contact avec quelque chose de naturel et qui, pourtant, n'existe pas dans notre univers. Cela se rapproche de ce que l'on peut ressentir lorsqu'on est assis sur une plage à regarder l'océan ou un coucher de soleil.* » Intéressé par la phénoménologie, Scott Snibbe déploie une œuvre qui promeut l'idée d'un monde interdépendant et lutte contre celle d'êtres ou de phénomènes n'existant que par eux-mêmes. Si pour lui, chaque organisme est en échange constant avec son environnement, il en va de même pour les pensées qui émanent toujours d'interactions avec d'autres. Ce sont ces convictions que Scott Snibbe cherche à mettre en évidence avec *Gravilux*.

Gravilux

Gravilux est une application pour iOS et Android. Signée Scott Snibbe, l'œuvre interactive et générative permet à chaque contact du doigt de façonner un « ciel » singulier peuplé d'étoiles. Une fois le paysage finalisé, son créateur peut le capturer et le partager. Plusieurs versions de l'application ont été réalisées entre 1998 et 2010.



#iPhotographie

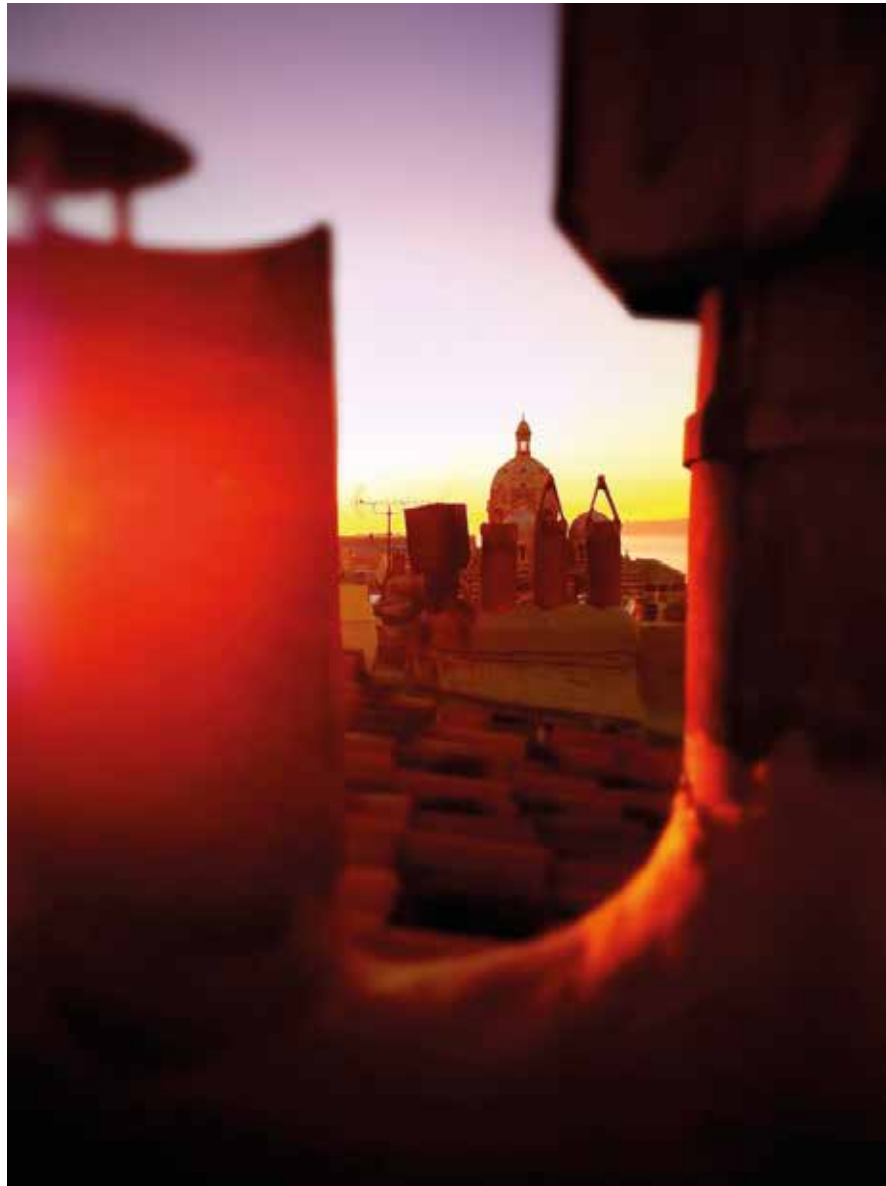
Les mots du Mobile Art

Quand il met sur le marché l'iPhone, Apple n'imagine peut-être pas qu'il va être à l'origine d'un engouement renouvelé pour la photographie. Calé dans la main et toujours à sa portée, le smartphone fonctionne comme une extension du corps. Certains parlent de prothèse. Prise dans le prolongement du bras, l'image semble en effet plus liée au geste qu'au regard et donc à l'œil. Une manière de faire qui remet en cause la plupart des fondamentaux. Nombre d'images prises avec le smartphone se moquent ainsi des principes hérités de la tradition picturale ainsi que des qualités techniques (netteté, contrastes, notamment). Elles n'hésitent pas à privilégier un effet « bougé ». Le flou n'est plus « artistique », mais le fruit de la vitesse et du mouvement. Témoin de l'action, donc de la présence. Le cadrage, la mise au point, la couleur... sont déclassés à la faveur d'une capture plus spontanée. Pratique qui nourrit l'inventivité des formes. Le smartphone offre à ses utilisateurs la simplicité en matière de prise de vue et de diffusion. Avec lui, les images se prennent, s'enregistrent et s'affichent sur les réseaux sociaux en à peine quelques dizaines de secondes. Par ailleurs, il favorise l'utilisation de nombreuses applications qui permettent d'améliorer, de transformer, de déformer les images. De leur appliquer des calques, des traitements, des cadres... Elles sont inventives et mettent à disposition de tous des procédés créatifs, qui longtemps ne furent l'apanage que de quelques-uns, obligeant les artistes à dépasser et/ou détourner leurs effets. Revendiquée de plus en plus comme un courant à part entière, la photographie mobile ou iPhotographie possède désormais ses événements, festivals, lieux d'exposition...

Les mots du Mobile Art

S'intéresser au smartphone ne peut que mener à examiner une pratique que l'appareil a rendu évidente et qui s'est répandue chez ses détenteurs, y compris les artistes : le selfie, c'est-à-dire prendre une photographie de soi. La simplicité de réalisation et la capacité à partager l'image obtenue sont à la base de l'engouement. Faire un selfie peut se décider et s'exécuter dans la foulée. Il est par ailleurs rarement destiné à soi-même mais traduit plutôt une envie de partager le moment présent avec des absents. Le selfie n'est pas une image de soi reconstituée, inventée, mais une image de soi à un temps T. Il témoigne d'une étape appartenant à un récit plus large. Mis bout à bout, tous les selfies d'une même personne peuvent restituer une version de son histoire, à la fois parcellaire et subjective comme la mémoire. Certains artistes font œuvre de leurs archives « selfiques ». Cependant sur les cimaises des lieux d'exposition, le selfie artistique est le plus souvent une critique négative, non pas du selfie en tant que tel, mais de l'individu qui s'y adonne, membre d'une société autocentrée. Dénués de toute profondeur, nos contemporains s'arrêteraient à la surface des choses, passeraient leur temps à se mirer grâce à leurs téléphones mobiles et s'exposeraient sans retenue, sans discernement, sur les réseaux sociaux. Le Mobile Art est rarement tendre avec le selfie.

#Selfie



iMarseille

Entièrement réalisée avec un smartphone, *iMarseille* date de 2011. Pour cette série, Cristiana Thoux a délibérément pris des photographies sans se soucier de l'exposition ou de la netteté. Son objectif était de contourner les difficultés de l'appareil, qui ne disposait pas à l'époque des mêmes qualités technologiques qu'aujourd'hui, en jouant uniquement avec la couleur. Chaque image a donc été retravaillée afin d'orienter l'œil du regardeur. Pour l'artiste, la couleur donne le sentiment, elle est une « deuxième âme ».

Cristiana Thoux

Cristiana Thoux est née en Italie dans la vallée d'Aoste. Diplômée de l'Académie des beaux-arts de Florence, elle vit et travaille à Paris depuis une vingtaine d'années. En 2009, elle commence à utiliser l'iPhone comme appareil photo et, l'année suivante, accroche ses images aux cimaises de l'exposition *iShoot*, entièrement consacrée à l'iPhotographie. Ses clichés seront également présentés au public à Photomed en 2011 et exposés dans plusieurs Fnac en France, où Cristiana Thoux participera à des rencontres-débats avec les visiteurs pour expliquer sa pratique professionnelle du smartphone. www.thoux.com

◀ *iMarseille*,
Cristiana Thoux,
2011.
© Cristiana Thoux
courtesy de l'artiste

Le meilleur appareil photo, c'est celui qu'il est possible d'emporter partout avec soi. » Cette phrase signa le début d'une aventure singulière pour la photographe Cristiana Thoux. Quelque temps plus tard, c'est donc avec un smartphone, uniquement, qu'elle part pour New York. Nous sommes en 2009. L'appareil, technologiquement moins performant qu'aujourd'hui, contraint la photographe à se rapprocher du sujet, à surmonter, donc, toute forme de timidité. Les effets techniques sont, quant à eux, limités. « *On ne maîtrise ni la luminosité, ni la vitesse. On ne peut pas travailler la nuit... De plus, l'image est déformée ! Au début, j'étais frustrée, puis ces contraintes m'ont obligée à changer d'approche. Je me suis relaxée et j'ai pris des photos différentes.* » Dégagée par force de toute préoccupation de perfection technique, Cristiana Thoux laisse son œil guider sa main. Comme dans les rues de Marseille, où seules les formes comptent. Ce n'est que plus tard, une fois les images sélectionnées, que le « vrai » travail commence. Celui de la couleur. L'ancienne élève des Beaux-Arts de Florence l'utilise pour forcer l'expressivité de son sujet, sublimer les faiblesses d'une technologie encore frustrante. Mais l'utilisation du smartphone lui vaut parfois quelques sourires en coin, comme lors du Tour des Géants, une course d'endurance en vallée d'Aoste, où elle doit rivaliser avec une horde de reporters armés d'engins munis de téléobjectif, de grand angle et de pied. Il lui faut crapahuter dur pour surprendre les coureurs en pleine action. Cependant à l'arrivée, la distance abolie n'est pas seulement celle de l'espace physique entre elle et son sujet, mais plutôt celle qui empêche les hommes de s'apprécier. « *Il est probable que si j'avais eu à ma disposition un appareil photo classique, je ne serais pas allée chercher les portraits que j'ai réalisés ce jour-là.* » L'important est que le regard l'emporte. Pour réussir une image, « *il faut être travaillé de l'intérieur, avoir des choses à dire.* »



Dance.AR

Dance.AR est une chorégraphie de 33 mouvements réalisée en temps réel par des personnes réparties dans le monde entier. La coordination de l'ensemble est possible grâce à l'utilisation d'une application développée dès 2012.

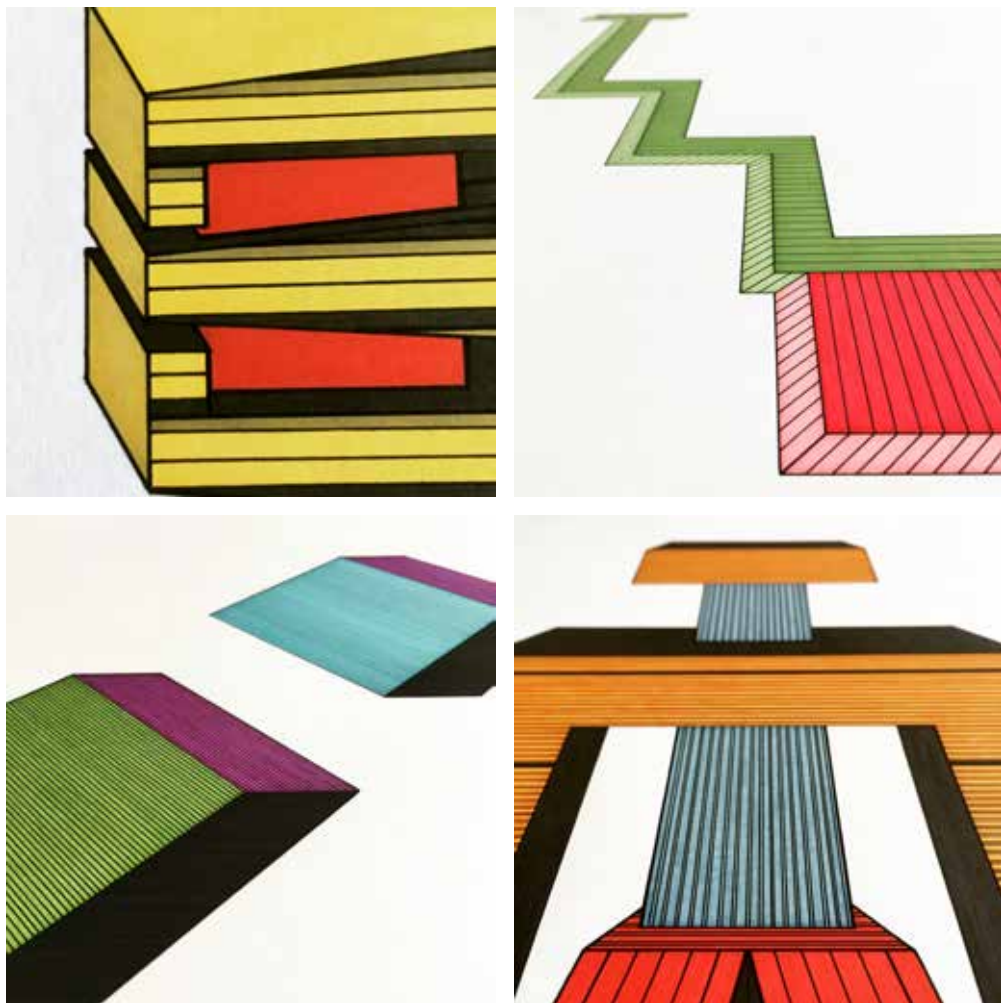
Sander Veenhof

Sander Veenhof est un artiste néerlandais des nouveaux médias. Après s'être formé en informatique à la VU University d'Amsterdam, il a rejoint le département des Médias instables de la Gerrit Rietveld Art Academy, toujours dans la capitale néerlandaise, dont il est sorti diplômé en 2009. En 2011, il met en ligne l'AR Art Manifesto*, texte co-écrit avec l'Américain Mark Skwarek suite à une performance « sauvage » au MoMA, le 9 octobre 2010, qui impliquait smartphone et réalité augmentée. Depuis, il développe un travail essentiellement fondé sur des applications de réalité augmentée. <http://sndrv.nl>

◀ *Dance.AR*,
Sander Veenhof,
2012.
© Sander Veenhof
courtesy de l'artiste

A partir du moment où l'on appréhende le monde comme un mélange de matériaux virtuel et réel, il devient possible de générer une multitude de versions – en partie programmées – de la réalité. Internet avait été un tournant majeur, la révolution du smartphone en fut un autre. » Les expériences, pour la plupart de réalité augmentée, proposées par Sander Veenhof sont de l'ordre de la performance, à ceci près – et c'est fondamental – qu'il ne s'agit pas de l'artiste qui se met en scène, produit un geste, applique un concept... mais bien du public. « *La technologie m'offre la liberté d'installer mes œuvres dans n'importe quel environnement. Nul besoin de "white cube", car le public a tout le matériel nécessaire en poche.* » Imaginée dès 2012, *Dance.AR* est une chorégraphie de 33 mouvements réalisée en temps réel par nombre de personnes réparties dans différentes villes à travers le monde ; la coordination de l'ensemble étant assurée par des instructions défilant sur l'écran du téléphone de chacun des participants. « *Dance.AR a été pensée comme une chorégraphie mondiale. Comprendre et ressentir cette envergure n'était pas si facile pour les participants : malgré des compteurs indiquant en temps réel leur nombre et leur répartition par pays, tout ce qu'ils voyaient, en réalité augmentée, était un petit cube en 3D flottant autour de leur tête. Le contraste entre cette forme minimaliste et son impact sur le monde physique ne pouvait pas être plus grand. A l'heure où les gens sont de plus en plus enthousiasmés par le côté spectaculaire de la réalité augmentée, il me paraissait important de leur proposer un projet conceptuel qui ne leur montre pas grand-chose visuellement, mais laisse une grande place à l'imagination.* » Et surtout à l'action et au partage !

* Le texte complet de l'AR Art Manifesto peut être consulté sur <https://armanifesto.wordpress.com/>.



Le bon angle

Le bon angle est un projet né de l'envie de Silvia Velázquez de partager son travail à travers les réseaux sociaux. A l'aide de son smartphone, procédant comme pour un selfie, l'artiste a pris des photos de ses dessins sur papier puis utilisé l'application Instagram pour appliquer des filtres aux images obtenues. Ces dernières devenant à leur tour de nouvelles œuvres indépendantes.

Silvia Velázquez

Née en 1980 à Punta del Este, en Uruguay, Silvia Velázquez vit en Suisse depuis 2009. Si elle a étudié l'économie, puis travaillé dans la finance, la pratique artistique l'a toujours accompagnée. Dessiner, peindre lui sont nécessaires, au point qu'en 2010, elle abandonne définitivement toute autre activité. Un choix récompensé par la Ville de Lausanne, qui met à sa disposition un atelier. Tourné vers la géométrie, son travail n'a de cesse d'interroger la ligne et les espaces qu'elle crée.
www.silviavelazquez.com

◀ *Le bon angle*,
 Silvia Velázquez,
 2018.
 © Silvia Velázquez
 courtesy de l'artiste

Dans ses dessins, Silvia Velázquez ne voit pas des carrés, des cubes et autres figures géométriques, mais sa famille, ses voisins, la gare qu'elle aperçoit de l'atelier, ainsi que certains de ses états d'âme. « *Je trouve mes dessins presque figuratifs* », confie-t-elle. Le choix de la ligne, de la mathématisation du dessin, elle l'explique par « *l'envie de transmettre l'essence des choses* ». Dans *Sentiment de liberté*, par exemple, elle imagine deux pigeons qui volent l'un à côté de l'autre, tandis que *Sentiment de victoire* témoigne du bonheur ressenti par l'artiste d'avoir « surmonté des difficultés pour atteindre un sommet ». Dans *Se laisser envahir*, il est question de lâcher prise, d'abandon et de sentiments, *S'échapper* évoquant la sensation de parvenir à s'extraire d'une situation oppressante. Centraux dans sa réflexion, la démocratisation et la désacralisation de l'art : « *Il faut montrer que l'art n'est pas limité à une élite et qu'il y a diverses manières de s'en approcher*. » C'est dans cet esprit, parallèlement au souhait de partager son travail via les réseaux sociaux, qu'elle a commencé à développer le projet *Le bon angle*. « *Au début, l'idée était de montrer des images les plus fidèles possible des œuvres, mais cela n'avait pas trop de sens*. » Difficile en effet de transmettre la sensation que l'on peut avoir face à un travail in situ. Silvia Velázquez entreprend alors de photographier ses dessins à l'aide de son smartphone, mais en cherchant l'angle et la distance susceptibles de donner à l'image « *un caractère plus harmonieux, plus attirant et pourquoi pas plus sensuel* ». A chaque photographie est alors appliqué un des filtres disponibles sur Instagram. L'image obtenue devient une œuvre à part entière ; l'artiste a aussi conçu de petites animations. Puis vient le temps du partage de l'œuvre sur les réseaux, « *sans avoir aucune idée de jusqu'où elle ira, de qui en seront ses récepteurs, ni de leur réaction* ».



L'Entreprise de déconstruction théotechnique

Réalisée en 2016 au Fresnoy, *L'Entreprise de déconstruction théotechnique* a été présentée en 2018 au Centquatre, dans le cadre de la Biennale Nemo, et cette année au Pearl Art Museum, à Shanghai, à l'occasion de *Re)Model the World*. L'installation générative et robotique, incluant huit smartphones, propose une réécriture de la Bible par une succession d'algorithmes. Les phrases produites par la machine sont ensuite énoncées dans l'espace d'exposition par les appareils mobiles.

Fabien Zocco

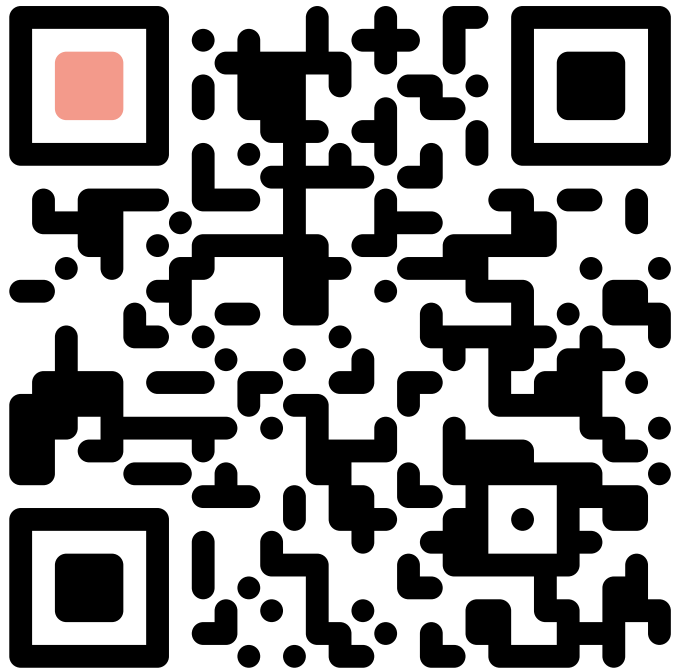
Fabien Zocco est diplômé des Beaux-Arts de Poitiers et du Fresnoy-Studio National des Arts Contemporains (2016). Ancré dans une réflexion et une pratique sur les relations entre l'homme, le langage et la machine, son travail se déploie à partir de pièces initiatrices d'autres pièces formant des filiations. Son œuvre est une réflexion sur la place de la technologie dans le monde d'aujourd'hui. La question du texte y est centrale. www.fabienzocco.net

◀ *L'Entreprise de déconstruction théotechnique*, Fabien Zocco, 2016.
© Fabien Zocco
courtesy de l'artiste

L'*Entreprise de déconstruction théotechnique* est la première pièce de Fabien Zocco qui intègre du geste sans pour autant abandonner la préoccupation majeure de l'artiste, le langage. L'idée de réaliser une pièce chorale avec des objets parlant ou chantant planait dans son esprit depuis longtemps, quand son parcours au Fresnoy lui offrit l'occasion de la réaliser. Après s'être attaqué à l'*Ulysse* de Joyce, l'artiste se laisse tenter par la Bible. « *Le livre avec un grand "L". Le Verbe couché sur papier. Pourquoi le choisir ? J'ai été éduqué dans la foi catholique mais je ne suis pas croyant. Cependant, culturellement, ce texte m'intéresse. Il est fondateur du rapport à l'écriture en Occident, au même titre que l'Iliade ou l'Odyssée d'Homère. Ces épopées procèdent de traditions orales, transmises sur de longues périodes pour ensuite être rédigées vraisemblablement par plusieurs auteurs-compilateurs. Elles participent d'une sorte de geste, un peu comme les sagas dans les cultures nordiques, qui réunissaient une société autour de récits, vecteurs d'un ciment socio-culturel.* » S'attaquer à un tel monument n'était pas chose aisée, d'autant que Fabien Zocco aime allier les préoccupations les unes aux autres et souhaitait s'intéresser aussi à l'objet téléphone, né au XIX^e siècle et lié à la spectralité. « *Quand Proust, à son propos, met en parallèle la "présence réelle" et l'anticipation d'une séparation éternelle". Je ne peux m'empêcher de penser à l'ambiguïté du mot medium. Le téléphone serait comme un trait d'union entre deux mondes.* » Avec *L'Entreprise de déconstruction théotechnique*, l'artiste transforme le smartphone en porte-voix d'un récit venu du fond des âges. « *Faire ce choix, c'était s'emparer d'un texte prétendument inspiré par Dieu, l'offrir à une machine et par conséquent court-circuiter l'homme. Il y a une volonté de confronter le spectateur à une sorte d'hydre, de chorale machinique, qui s'approprie le texte par-delà la langue, sachant précisément que le logos fait partie des attributs humains. Du moins à l'origine.* »

Mieux cerner le Mobile Art

Si les œuvres du Mobile Art, à la plasticité incroyablement inventive, sont parfois légères, ludiques et joyeuses, elles n'en posent pas moins de nombreuses questions quant à l'introduction des technologies mobiles dans le périmètre des arts plastiques. La plus essentielle portant sans doute sur ce qu'elles sont : la conséquence d'un épiphénomène ou une avant-garde à la nature différenciante ? A la fois héritières de nombre de pratiques artistiques du XX^e siècle et formes originales (peintures et lithographies augmentées, œuvres applicatives, QR codes artistiques, par exemple), elles sont réalisées tant par des artistes de renommée internationale que par des créateurs qui ont emprunté les chemins de traverse du monde de l'art. Elles s'expriment aussi bien dans un environnement urbain que dans votre poche, sur les réseaux sociaux qu'aux cimaises des centres d'art. En route pour un espace de découverte artistique à portée de main ! En flashant le QR code ci-dessous, vous pourrez lire l'article de Marie-Laure Desjardins publié par ArtsHebdoMédias pour annoncer le *Montluçon Art Mobile* et faire un point académique sur cet étonnant ensemble de la création contemporaine.



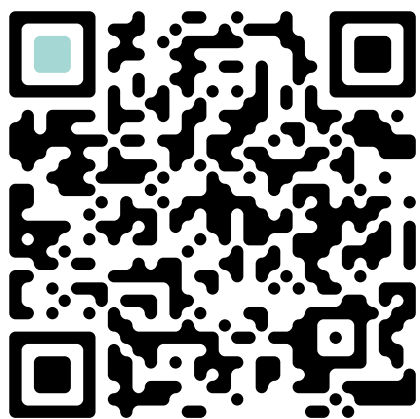
▲ *Pixel Snow*, Miguel Chevalier, œuvre applicative, interactive et générative, 2009. © Miguel Chevalier

Quelques ouvrages de référence

- Umberto Eco**, *L'œuvre ouverte*, Paris, Ed. du Seuil, collection Points, Essais, 1965.
- Maurizio Ferraris**, *T'es où ? Ontologie du téléphone mobile*, Paris, Bibliothèque Albin Michel Idées, 2006.
- Hervé Fischer**, *La Pensée magique du Net*, Paris, Ed. François Bourin, 2014.
- André Gunthert**, *L'Image partagée. La Photographie numérique*, Paris, Ed. Textuel, 2015.
- Michel Maffesoli et Hervé Fischer**, *La postmodernité à l'heure du numérique – Regards croisés sur notre époque*, Paris, Ed. François Bourin, 2016.
- Lev Manovich**, *Le langage des nouveaux médias* (2002), Paris, Les Presses du réel, collection Perception, 2010.
- Yves Michaud**, *L'art à l'état gazeux*, Paris, Ed. Stock, collection Pluriel, 2010.
- Rémy Rieffel**, *Révolution numérique, révolution culturelle ?*, Paris, Folio Actuel, Ed. Gallimard, 2014.
- Serge Tisseron**, *Comment l'esprit vient aux objets*, Paris, PUF, 2016.

Des expositions de référence

- Hamster Hipster Handy - Under the Spellbound of the Mobile Phone**, du 25 avril au 5 juillet 2015, au Musée des arts appliqués, Francfort, Allemagne.
- Smart New World**, du 5 avril au 10 août 2014, Kunsthalle, Düsseldorf, Allemagne.
- Talk To Me**, du 24 juillet au 7 novembre 2011, MoMA, New York, Etats-Unis.
- Together in Electric Dreams – Absent presence**, du 28 mai au 18 septembre 2011, Haus der Elektronischen Künste (HEK), Bâle, Suisse.
- Mobile Art – experiencias móviles**, du 12 mai au 20 juin 2011, Fondation Francisco Godia, Barcelone, Espagne.
- Art by Telephone**, 1969, Musée d'art contemporain, Chicago, Etats-Unis.



Un Manifeste pour ouvrir la discussion

Envisager un manifeste, c'est en premier lieu comprendre ce qui est fait pour expliquer aux autres comment le faire. Un manifeste n'est pas une déclaration d'intention mais un acte prescripteur. Il rassemble les principes fondamentaux de son objet et en énonce les valeurs.

Le tout en des termes qui ne cherchent pas à justifier les prises de position des signataires (en général largement débattues avant) mais énoncent ce qui est bien, beau, intéressant... ou non, ce qu'il convient de faire ou non.

Le manifeste est performatif. Il crée ce qu'il énonce.

Et rassemble ce qui auparavant n'était que des idées et des pratiques isolées. Penser un manifeste du Mobile Art, c'est rêver qu'il sera possible de comprendre sans recul, de synthétiser à la volée un bouillonnement créatif, d'annoncer sans ciller l'avènement d'un art nouveau, d'inscrire sur le papier une pensée en pleine action.

Le foisonnement des informations, les métamorphoses sans fin des œuvres, la multitude des références et des concepts, la diversité des motivations des créateurs, l'actualité qui affleure sans cesse ces lignes, et les font bouger, peuvent faire douter de la capacité du smartphone à engendrer un mouvement artistique. Cependant, il faut s'engager pour ouvrir la discussion et se rappeler que certains manifestes, désormais adoubés par l'histoire de l'art, n'avaient rien de raisonnable, voire de réaliste.

Manifeste du Mobile Art

Puisqu'il est admis que rien ne se conçoit en dehors de ce qui est déjà connu, le Mobile Art revendique sa filiation avec les avant-gardes du XX^e siècle, Fluxus et l'art sociologique. Il fait sienne l'injonction « L'art, c'est la vie ! » et, pour le prouver, s'immisce par capillarité dans ce qui compose l'essentiel de l'existence : le quotidien.

Le Mobile Art non seulement se réclame de la technologie, mais il la revendique. Sans elle, il n'existerait pas. Il est friand de toutes les fonctionnalités qu'elle veut bien mettre à sa disposition. Chaque nouveauté devient l'occasion d'expérimentations inédites. Il évolue au fur et à mesure des avancées de la science et des matériaux. Jamais figé, il entend exister au-delà de la physicalité actuelle du téléphone mobile. Il s'adapte, car son esprit n'est pas dans la matière.

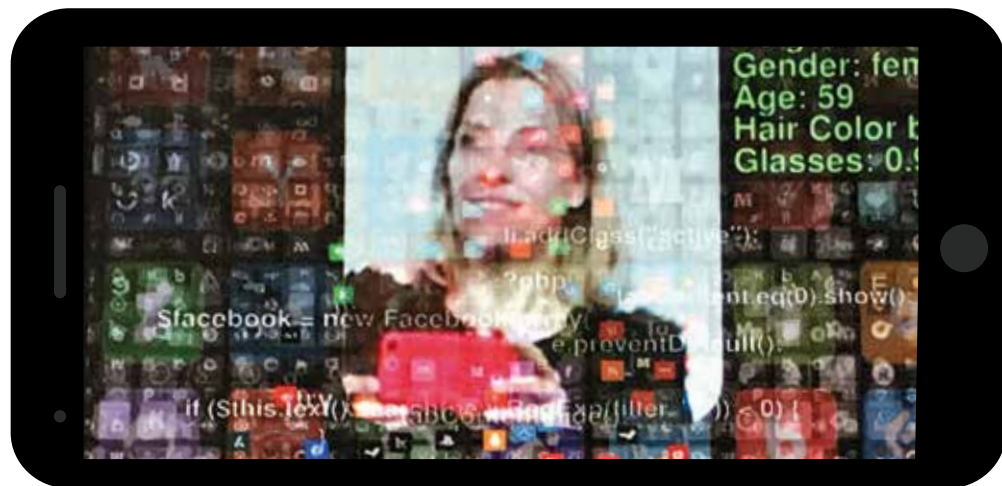
Le Mobile Art se veut en prise directe avec la société, ses soubresauts, ses actualités, ses tendances, ses peurs, ses envies... Il observe, témoigne et participe à son temps. Il est acteur et il n'a pas peur de s'emparer des effets de mode, des jeux, des loisirs, en général. Il n'a pas d'a priori sur la forme qui révèle l'imagination, la pensée, la conviction de l'artiste.

Le Mobile Art ne s'envisage pas autrement que comme art ouvert. Tout ce qui en relève devient sujet à transformation, diffusion, participation, interprétation, appropriation par son public... C'est un art en mouvement qui ne saurait se définir en fonction d'une forme ou d'un support. Il s'approprie des espaces dans tous les champs de l'art, que ce soit les arts plastiques, la littérature ou les arts du spectacle... Et, par là, il se pense comme art total !

Le Mobile Art revendique sa qualité d'« art pour tous ». Il s'appuie sur l'adoption en masse du Smartphone pour toujours se tenir à la portée du plus grand nombre. Il est irréductiblement démocratique, c'est-à-dire accessible à toutes les classes de la société et, par extension, à toutes les géographies et à toutes les cultures.

Le Mobile Art se voit comme une « sculpture sociale ». Il propose à la société de s'emparer de lui. Il donne à chacun de ses membres, artistes ou non, la capacité de participer à sa création. Dans cette perspective, il souhaite être un acteur positif de changement et permettre la transformation bénéfique de la société.

Le Mobile Art est libre ; il n'a nullement besoin de limites pour exister.



▲ Marie-Laure Desjardins dans *YOU:R.CODE* (2017) de Bernd Lintermann.
© Bernd Lintermann, photo MLD.

L'auteure

Docteure en Sciences de l'art, Marie-Laure Desjardins est journaliste depuis 30 ans. Rédactrice en chef de la revue d'art *Cimaise* de novembre 2005 à mai 2009, elle est la fondatrice d'ArtsHebdoMédias, site d'information dédié à l'art contemporain. Spécialisée dans l'intersection entre l'art et les sciences, elle a récemment dirigé une publication consacrée à l'utilisation de l'olfaction dans les arts plastiques et participé à l'élaboration du cours en ligne « Marey : l'Art et la Science du mouvement » réalisé par l'Université de Bourgogne. Dès 2009, Marie-Laure Desjardins s'est intéressée à l'utilisation du smartphone dans la création contemporaine. Initiée par un intérêt journalistique et devenue universitaire, sa recherche a été couronnée par la soutenance d'une thèse de doctorat intitulée « *De l'art mobile au Mobile Art. Ou comment la technologie mobile influence la nature des œuvres* ». Docteure associée à l'Institut ACTE, Université Paris1 Panthéon-Sorbonne et membre associée au MICA, Université de Bordeaux-Montaigne, elle travaille actuellement à approfondir deux sujets : le rôle disruptif du smartphone dans le monde de l'art et les relations entre technologie, corps et perception.

Interventions récentes

Conférence *Du dédale antique au QR code : les métamorphoses artistiques du labyrinthe*, Médiathèque, dans le cadre du MAD, Montluçon, vendredi 22 mars 2019.

Colloque *Médias situés et mobilités partagées*, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, en relation avec Concordia University, à Montréal, Canada, 18 et 19 janvier 2018.

Colloque *Les Frontières de l'image*, Université de Perpignan et Centre international de photojournalisme, Perpignan, 6 et 7 septembre 2017.

Conférence *Art & Numérique : une intersection sensible et poétique*, vendredi 19 mai, 2017, au Théâtre des Ilets, Centre d'art dramatique national, à Montluçon. Conférence organisée dans le cadre du MAD (Montluçon Art Digital).

Questions d'Art sur le thème du **Mobile Art**, mercredi 15 mars 2017, Université de Perpignan. Conférence-débat présentant les grands ensembles d'œuvres du Mobile Art.

Publications récentes

Smartphone, images et perception ou quand le toucher fait évoluer les frontières de l'image, dans un ouvrage collectif sous la direction de Thierry Gobert, Ghislaine Jay-Robert et Cécile Jubier-Galinier, à l'Université de Perpignan Via Domitia. A paraître.

Technologies mobiles & Création : les nouveaux lieux de l'œuvre, dans un ouvrage collectif suite au Colloque *Médias situés et mobilités partagées*, à Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, en janvier 2018. A paraître.

Mobile Art, e-magazine, ArtsHebdoMédias, mars 2017.

Qui est le maître du temps ? dans l'ouvrage collectif *Contre-Temps*, sous la direction d'Olga Kisseleva, Publications de la Sorbonne, 2017.

Dans le Mobile Space, dans l'ouvrage collectif *Arts numériques, narration et mobilité*, sous la direction d'Antoine Gonot, Jacques Sapiéga et Sébastien Denis, aux Presses Universitaires de Provence, 2016.

D'autres articles sur <http://artshebdomedias.com>



ARTSHEBDOMÉDIAS

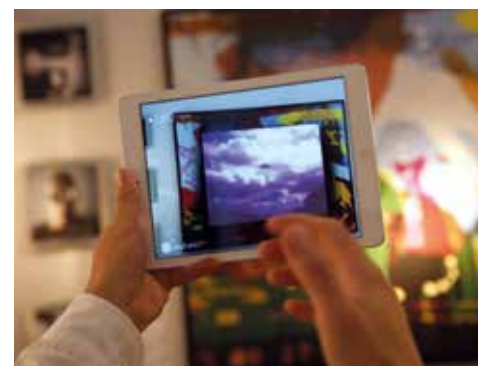
LE SITE D'INFORMATIONS DÉDIÉ À L'ART CONTEMPORAIN

artshebdomedias.com



Mobile Art, les deux premières expos

En octobre 2017, dans le cadre de la Foire d'art contemporain Art Elysées, Marie-Laure Desjardins et ArtsHebdoMédias organisaient *Mobile Art*, la première exposition en France exclusivement consacrée à l'art mobile. « *Le Mobile Art est un nouvel espace de la création contemporaine, à la fois immense et encore méconnu. Sa présence dans les arts plastiques a chamboulé à la fois le statut de l'œuvre et celui de l'artiste. Une véritable révolution.* » Cinq jours durant, les visiteurs furent invités à découvrir les œuvres d'une douzaine d'artistes français et internationaux. Quelque 300 personnes ont ainsi pu expérimenter les peintures augmentées de Phil Macquet, les œuvres applicatives de Scott Snibbe ou encore les QR codes artistiques de Miguel Chevalier et d'Olga Kisseleva. Des dizaines d'e-mails furent envoyés dans le futur par l'entremise de l'un des dispositifs artistiques de la série *2067* de David Guez, tandis qu'Hervé Fischer proposait au public de répondre à la question « Quelle société voulons-nous ? » par un post sur Twitter assorti du hashtag #conscienceaugmentee. Des vidéos permettaient de mieux appréhender les travaux de Maurice Benayoun, Rafael Lozano-Hemmer, Jean-Claude Mocik et Sander Veenhof, alors qu'aux murs s'affichaient deux séries de tirages photographiques respectivement signées Cédric Blanchon et Cristiana Thoux. Quelques mois plus tard, à l'occasion de DDessin {18} à Paris, une deuxième exposition a été organisée autour des œuvres de Mobile Art en lien avec le trait. Si Hervé Fischer, Scott Snibbe et Miguel Chevalier étaient de nouveau présents, ABK et ses peintures technologisées, Adrien M & Claire B et leurs lithographies augmentées ainsi que YAK et son personnage Elyx – le premier ambassadeur virtuel des Nations unies depuis 2015 – faisaient leur entrée.



MERCI

aux artistes

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| ◆ ABK | ◆ Rafael Lozano-Hemmer |
| ◆ Adrien M & Claire B | ◆ Phil Macquet |
| ◆ Maurice Benayoun | ◆ Andy Martin |
| ◆ Cédric Blanchon | ◆ Jean-Claude Mocik |
| ◆ Miguel Chevalier | ◆ Mehmet Omur |
| ◆ Charles Csuri | ◆ Bérénice Serra |
| ◆ Hervé Fischer | ◆ Scott Snibbe |
| ◆ Paul Heintz | ◆ Cristiana Thoux |
| ◆ Olga Kisseleva | ◆ Sander Veenhof |
| ◆ Brice Krummenacker | ◆ Silvia Velázquez |
| ◆ Lola and Yukao Meet | ◆ Fabien Zocco |

aux équipes

- ◆ de Shakers
- ◆ de la Ville de Montluçon et de Montluçon Communauté
- ◆ du Théâtre des Îlets
- ◆ de la Médiathèque

à Géraldine Caron, Etat de Surfaces

à Samantha Deman et Véronique Godé, ArtsHebdoMédias

à Julien Pons, Fenêtre sur Cour

à Christophe Bourgeois, Charles Lefort et Fabien Moreira d'Almeida, notoryou

à Stéphanie Cansell, SteffCansell

à Philippe Moreau, Minute Papillon

à Nathalie Bencal, Evelyne Liénart, Richard Leduc et Patrice Liénart

à tous les chercheurs d'art, à tous ceux qui ont donné de leur temps, partagé leur expérience et transmis leurs connaissances

MERCI aux partenaires



Quelques notes

[illegible]

DOMAINE DE CHAUMONT-SUR-LOIRE
CENTRE D'ARTS ET DE NATURE



DOMAINE
DE CHAUMONT-SUR-LOIRE
CENTRE D'ARTS ET DE NATURE

2019
30 MARS
03 NOVEMBRE

ART CONTEMPORAIN

EXPOSITIONS ET INSTALLATIONS

WWW.DOMAINE-CHAUMONT.FR T. 02 54 20 99 22

 /Domaine de Chaumont-sur-Loire @Chaumont_Loire



Shakers

lieux d'Effervescence

Shakers lieux d'effervescence est la principale structure culturelle promouvant l'art contemporain sur le territoire montluçonnais. Par différentes propositions : résidence artistique, exposition, manifestation, conférence, atelier..., Shakers s'affirme comme un lieu d'échange, de partage, d'enrichissement et de découverte pour tous.

Egalement résidence d'artistes, Shakers est un véritable tremplin pour les jeunes artistes. Elle accompagne chaque année 3 artistes émergents à qui elle donne les moyens d'engager un projet, en bénéficiant d'une structure et d'un lieu d'accueil.

C'est aussi l'occasion, pour ces jeunes artistes d'aller à la rencontre de nouvelles personnes et de nouveaux territoires leur permettant ainsi d'alimenter leur démarche artistique.

A l'issue de leur résidence, une exposition personnelle accompagnée de l'édition d'un catalogue est le point d'orgue de leur résidence. La résidence Shakers a soutenu et a intéressé un certain nombre de jeunes artistes, aujourd'hui reconnus sur la scène nationale et internationale de l'art contemporain : Marion Bataillard, Maude Maris, Claire Tabouret, Jérémy Liron, Florent Lamouroux, Thomas Lévy-Lasne...

Elle s'est imposée dans le paysage artistique comme un lieu de référence et de promotion de l'art contemporain avec la réelle volonté de le rendre accessible à un public le plus éclectique possible.

Shakers est soutenue par la D.R.A.C Auvergne Rhône-Alpes, le Conseil Régional Auvergne Rhône-Alpes, le Conseil Départemental de l'Allier, Montluçon Communauté et la ville de Montluçon.



Julie Maquet, *Petit Ravage*
Ficelle agricole en polypropylène
installation à dimensions variables - 2018