

espace

MULTIMÉDIA ET CULTURE NUMÉRIQUE

gantner

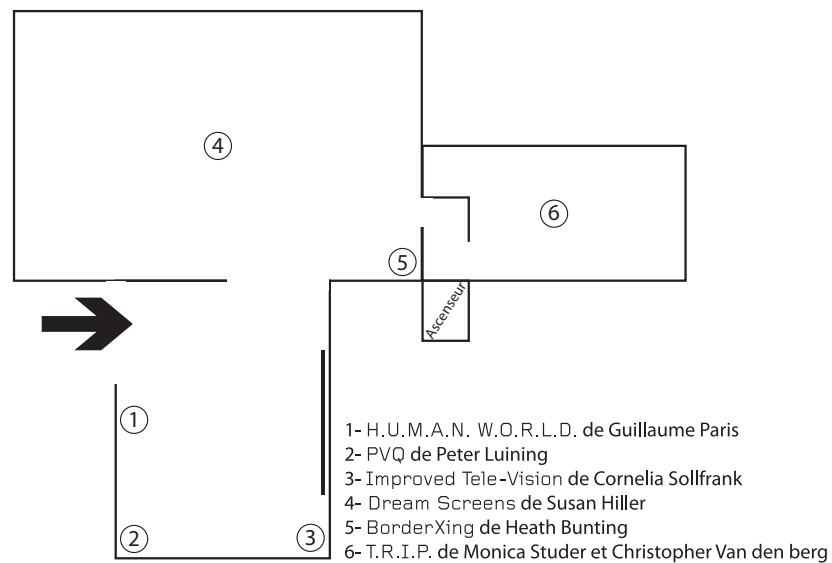
UN SERVICE DU CONSEIL GÉNÉRAL
DU TERRITOIRE DE BELFORT

Constellations

GUIDE DE L'EXPOSITION
DU 17 NOVEMBRE 2012
AU 26 JANVIER 2013

Explorez la collection d'œuvres
d'art numérique
de l'Espace multimédia gantner

PLAN DE L'EXPOSITION



CONSTELLATIONS, UNE EXPOSITION, UNE COLLECTION ?

UNE EXPLORATION
DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE CONTEMPORAINE

Riche de 50 œuvres d'art, la collection d'art numérique de l'Espace multimédia gantner est à ce jour la plus importante en France.

Initiée en 2004 par le Conseil général du Territoire de Belfort, la politique d'acquisition de cette collection est fondée sur l'exploration d'un champ d'œuvres aux caractéristiques techniques définies, sans toutefois faire de ces caractéristiques, un enjeu artistique. Le choix est guidé par des thématiques propres à l'art contemporain et à l'expérimentation artistique, telles que l'identité, l'immigration, la science-fiction, la fiction, le féminisme, la mémoire, la manipulation des médias...

***Constellations** est l'occasion de présenter au public une partie de ces nouvelles acquisitions réalisées de 2007 à 2011, mais au-delà, cette exposition propose d'explorer les nouvelles formes de la création numérique contemporaine, du net art au jeu vidéo, à travers également un focus sur un jeune artiste Benjamin Nuel, figure emblématique, puisqu'avec lui, le jeu vidéo devient un art contemporain décliné sous différents médias.*

Valérie Perrin

Fall

> use left and right keys

click to engage

<http://www.pvq.nl>

you lose



☞ PVQ

2007

Cette œuvre est une série d'une quinzaine d'interfaces de jeu minimales colorées et sonores. Le site web joue sur la succession effrénée de jeux simples mais qui demandent agilité et rapidité, et à l'issue desquels il est presque impossible de remporter une partie contre l'ordinateur. **PVQ** reprend l'esthétique minimale, pixellisée, des premiers jeux vidéo, autant du point de vue visuel que sonore (couleurs vives, formes géométriques en deux dimensions, sons réactifs), enchaînant "hacks" de jeux du type Pong, jeux de tirs obsolètes et autres jeux de plateaux où des rectangles remplacent les personnages. Au milieu de ce qui semble une compilation de jeux anciens, Peter Luining a conçu des jeux sonores, des séquenceurs sommaires mais où il ne s'agit plus ni de gagner, ni de perdre, seulement de composer avec des sons (rétro) qui varient selon les couleurs (primaires).

PVQ se base sur la logique « gagnant/perdant ». Le jeu permet à Peter Luining de proposer une critique du rapport à l'ordinateur comme passe-temps (les jeux en ligne ou sur ordinateur, brefs et peu sophistiqués mais qui permettent un moment de détente ou d'évasion sont très populaires et pratiqués par une multitude de personnes, plus ou moins régulièrement).

L'œuvre en ligne : <http://www.pvq.nl>

Peter Luining

Né en 1961, Peter Luining est un artiste, théoricien et commissaire d'exposition basé à Amsterdam. Il travaille depuis 1995 avec Internet, en particulier avec des travaux autour de l'interactivité entre son et image. Il mène également une série de travaux d'art public et in situ. Plus récemment, son travail est devenu plus minimaliste et conceptuel. Il écrit sur l'usage des ordinateurs, en particulier sur le logiciel.

<http://www.ctrilaltdel.org>

☞ BORDERXING

2009

Ce site web contient la documentation d'une recherche performative. L'artiste a documenté des passages à travers les frontières des pays de l'Union européenne, en indiquant les routes empruntées, le matériel nécessaire, en proposant photos et conseils pour ne pas être détecté. En quelques mois, en 2001 et 2002, Heath Bunting a effectué 27 trajets pour passer d'un État à un autre, sans avoir à montrer le moindre document administratif, à travers montagnes, zones urbaines ou rivières. Il s'agit pour l'artiste d'un examen de la mythologie de l'Union européenne en ce qui concerne la liberté de mouvement et la mobilité des travailleurs ; la réalité de la fermeture de certaines frontières, pour certaines personnes ou à certains moments, s'oppose aux discours sur l'ouverture de ces frontières.

Grâce à la géolocalisation, une technique qui permet d'associer une adresse IP à un lieu (pays, région, ville...), l'application sur le serveur de l'artiste détecte d'où l'internaute se connecte. En fonction de ce lieu, l'internaute accède à la version complète du site, ou bien seulement à quelques éléments (quelques photos et la liste des points d'accès). Le choix de ce mode d'accès permet de continuer à questionner la notion de frontière dans le domaine de l'Internet, de manière autant technique que financière, politique, éthique.

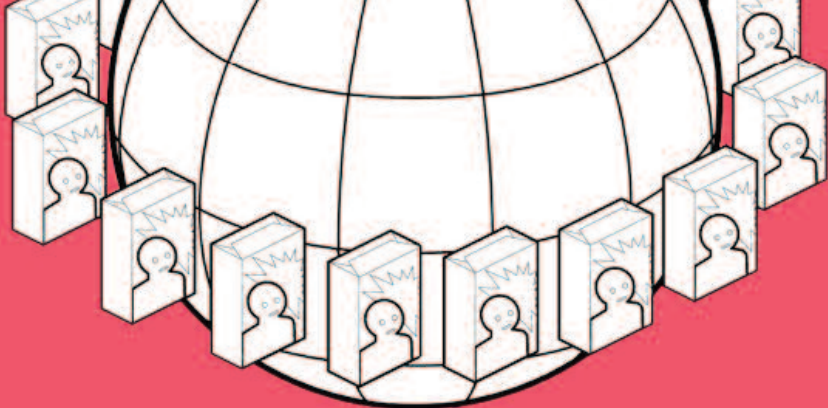
Cette œuvre a fait l'objet d'une commande par la Tate Gallery de Londres.

L'œuvre en ligne : <http://www.irational.org/heath/borderxing>

Heath Bunting

Né en 1966, Heath Bunting est un artiste britannique associé au net art et aux pratiques performatives dans l'espace urbain. Co-fondateur du serveur [Irrational.org](http://www.irational.org), il mène différents projets, dont un projet de longue haleine sur la question du statut des personnes (STATUS project) où il interroge et cartographie les mécanismes d'acquisition des documents administratifs et financiers en Grande-Bretagne.

<http://irational.org/cgi-bin/cv2/temp.pl>



☞ H.U.M.A.N.W.O.R.L.D.

2007

Cette œuvre de Guillaume Paris datant de 2007. **H.U.M.A.N.W.O.R.L.D** n'est pas seulement le monde humain et sa connaissance, mais l'acronyme de *Holistic and Utopian Multinational Alliance for New World Order and Research in Living and Dying* (alliance multinationale holistique et utopique pour un nouvel ordre mondial et pour la recherche sur la vie et la mort). C'est un projet transdisciplinaire développé en collaboration avec des interlocuteurs issus de nombreuses disciplines et qui a pris différentes formes depuis le début du projet dans les années 1990. Le site web, en 2007, reprend les différents éléments d'un livre éponyme, paru en 2005, à l'occasion d'une exposition au Palais de Tokyo.

H.U.M.A.N.W.O.R.L.D. développe une réflexion critique autour des enjeux de la mondialisation et du multiculturalisme, en mettant au centre la question de la représentation : comment représenter le genre humain sans engendrer de nouvelles formes d'inégalités. Guillaume Paris part pour cela de "produits-portraits", une collection de portraits qu'il produit à partir des visages sur les emballages de produits courants venant du monde entier. Il en interroge l'idéologie, la généalogie, la mémoire, s'en sert de fétiches pour examiner le musée en tant qu'institution de transmission. Pour cela, l'artiste assemble et met en conversation pictogrammes développés spécialement sur le projet, "produits-portraits" (images fixes ou animées par ses soins), citations, selon sept thématiques dans lesquelles l'internaute est invité à naviguer.

L'œuvre en ligne : <http://www.guillaume-paris.com/humanworld/indexfr.htm>

Guillaume Paris

Né en 1966, initialement attiré par le cinéma et l'art conceptuel, Guillaume Paris s'est intéressé au documentaire ethnographique et au cinéma expérimental avant de s'orienter vers les arts plastiques. Le recours aux nouvelles technologies dans son travail est motivé par des considérations conceptuelles.



☞ IMPROVED TELE-VISION

2001

Le quatuor à cordes *La Nuit Transfigurée* d'Arnold Schönberg n'est-il que « du pur quatsch (sottise) wagnérien » ? C'est ainsi que le décrivait l'artiste vidéaste Nam-June Paik, en 1977. Il avait « amélioré » (improved) la musique en pressant le disque 78 tours à 16 tours par minute - un quart de sa vitesse normale. L'artiste suisse Dieter Roth répondit en 1979 par sa propre édition, qui restaurait le tempo original. **Improved Tele-Vision**, l'installation de Cornelia Sollfrank, apporte une nouvelle dimension à la controverse.

La partie internet de l'installation consiste en un studio son et une galerie virtuelle. Dans le studio, l'utilisateur peut lui-même contrôler le tempo de la musique. La galerie présente la généalogie « Schönberg, Paik, Roth, Sollfrank ». Cornelia Sollfrank a composé sa propre musique, intitulée **Self-paced**, pour la mise en espace de l'installation. Le titre de l'œuvre fait référence à une déclaration de Paik reprenant la question que se posaient ses ancêtres Mongols à propos de ce qui se cache derrière l'horizon : « *Il faut y aller pour en voir davantage* - « télé-vision », en grec, signifie « voir de loin » = télévision. ».

L'œuvre en ligne : <http://artwarez.org/projects/improvedTV>

Cornelia Sollfrank

Depuis le milieu des années 1990, la hackeuse et artiste Internet, conceptuelle et cyberféministe, Cornelia Sollfrank, a enquêté sur les réseaux de communication dans le monde entier, en transférant les stratégies subversives et artistiques des avant-gardes classiques dans le milieu numérique. Son intérêt particulier réside dans l'expérimentation de nouveaux modèles de paternité artistique, dans la poursuite de toute sorte d'appropriation artistique, et dans la déconstruction des mythes autour du génie et de l'originalité.

DREAM SCREENS



☞ DREAMS SCREENS

1996

Cette œuvre tisse une narration autour de la thématique du rêve à partir de couleurs et de fragments textuels et sonores.

Les fragments, en plusieurs langues, sont des souvenirs écrits par l'artiste et liés aux rêves et à leurs représentations dans le cinéma (elle se remémore des films qui ont le mot "rêve" dans le titre), la littérature, les sciences... Rien de didactique chez Susan Hiller lorsqu'elle intègre à son œuvre Philip K Dick, les pulsars, en passant par des battements de cœur, le *Livre des morts tibétain* (disponible dans le fonds de l'EMG) ou Freud. Elle emmène l'internaute dans un état particulier où les frontières entre l'individu, le temps, la réalité s'estompent et cela est d'autant plus accentué par les couleurs changeantes, des monochromes minimalistes, qui apparaissent à l'écran selon la narration. La navigation est non linéaire et celui qui en fait l'expérience est entraîné dans un espace onirique où ses pensées et ses réminiscences se mêlent à celles proposées par l'artiste, tel ce "je rêve" en morse, répété à foison. La simplicité, le minimalisme de la proposition de *Dream screens* permettent le voyage intérieur, sans effet superflu. L'imagination remplit l'espace laissé libre par la composition expérimentale et expérientielle qu'est l'œuvre.

Ce site a fait l'objet d'une commande en 1996 du Dia Center for the Arts à New York.

L'œuvre en ligne : <http://awp.diaart.org/hiller/index.html>

Susan Hiller

Né en 1940, Susan Hiller s'est d'abord intéressée à l'anthropologie et l'archéologie avant de devenir artiste dans les années soixante-dix. Son travail ne se limite pas à un médium particulier, mais intègre, selon les projets, installation, vidéo, photographie, performance et écriture selon les projets. Elle considère son travail comme "paraconceptuel", un néologisme pour nommer l'espace entre le conceptuel et le paranormal.

<http://www.susanhiller.org>

☞ T.R.I.P

2001

Le projet *T.R.I.P.* (Transcendence for Real and Implicit Personalities = Transcendence pour Personnalités Réelles et Implicites) est une contribution méthodologique et pratique à la recherche poursuivie par la FOWDIB (The Woodhead Foundation for Digital Consciousness) depuis 2008, qui s'intéresse à la question fondamentale de l'extension de la conscience par les drogues, via l'ordinateur personnel. Il peut s'agir par exemple de programmes informatiques qui ont, sur le métabolisme, un effet cathartique ou extatique comparable à celui induit par les drogues hallucinogènes.

1: une version sous forme de site internet qui consiste en une documentation exhaustive de l'œuvre *Beam Me Up*, développée au sein d'un projet autour de l'art Internet. Cela inclut les recherches de la FOWDIB Foundation sur la conscience des appareillages numériques.

2: une version plein écran utilisable pour une présentation sur grand écran ou sous forme de projection. Dans cette version, les différentes variations colorées s'enchaînent en une seule présentation mise en boucle.

L'œuvre en ligne : http://kunst.ricola.ch/en/intra_art/studer_berg1.html

Monica Studer & Christoph Van Den Berg

Ils font partie des rares artistes qui travaillent exclusivement avec l'ordinateur et qui développent une œuvre très significative. À partir de programmes informatiques qu'ils conçoivent eux-mêmes, ils ont créé des œuvres qui traitent de thèmes aussi divers que la présence ou de l'absence de bâtiments dans un plan urbanistique, de la mise en scène d'une légende du Moyen Âge ou encore de la représentation en trois dimensions d'une âme.

POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES DISPONIBLES À L'ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER

JEUX ET GÉNÉRALITÉS

→ *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*

Johan Huizinga. 1938, Gallimard, 1988. - (Collection Tel ; 130)

→ *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*

Roger Caillois. 1957 [Gallimard, 1991. - (Collection Folio. Essais ; 184)]

→ *Le Jeu comme symbole du monde*

Eugèn Fink. - Minuit, 1966. - (Arguments)

→ *Jeux et jouets*

Essai d'ethnotechnologie, textes réunis par Robert Jaulin / Pierre-Noël Denieul ; Robert Jaulin. - Aubier, 1979. - (L'Enfant et l'avenir)

JEUX ET ARTS

→ *Faites vos jeux !*

Kunst und Spiel seit DADA : 10. Juni-23. Oktober 2005, Kunstmuseum Liechtenstein, Vaduz ; 17. Dezember 2005-29. Januar 2006, Akademie der Künste, Berlin ; 12. Februar- 7. Mai 2006, Museum für Gegenwartskunst Siegen / [Hrsg. Nike Böttzner und Kunstmuseum Liechtenstein, Vaduz ; Texte von Michael Lütjens, Gunda Luyken, Jürgen Pech...]

ART, JEU ET INTERACTIVITÉ

→ *Genève - Kyoto - Paris : expositions - workshops - colloque / Jouable*

École nationale supérieure des beaux-arts : Haute école d'arts appliqués : Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais, 2004.

ARTISTE : CORNELIA SOLLFRANK

→ *Expanded original: Cornelia Sollfrank*

Anlässlich der Ausstellung "Cornelia Sollfrank. Originale und Andere Fälschungen", Edith-Ruß-Haus für Medienkunst, Oldenburg, 24. Januar bis 19. April 2009 / hrsg. Sabine Himmelsbach... für das Edith-Ruß-Haus für Medienkunst. - Hatje Cantz, cop. 2009.

→ *Kunstmaschinen - Maschinenkunst*

Anlässlich der Ausstellung "Kunstmaschinen - Maschinenkunst", Schirn-Kunsthalle Frankfurt, 18.10.2007 - 27.01.2008 ; Museum Tinguely, Basel, 05.03.2008 - 29.06.2008 / Schirn-Kunsthalle Frankfurt. - Kehrer.

→ *Net.art generator: Programmierte Verführung / Programmed Seduction / Cornelia Sollfrank*

DAP Distributed Art Publishers, 2005 ISBN 3-936711-30-5 : 27,56 eur

ARTISTE : GUILLAUME PARIS

→ *The world: [a beginner's guide to H.U.M.A.N.W.O.R.L.D.]*

Palais de Tokyo - Site de création contemporaine - Caisse des dépôts et consignations : Palais de Tokyo, site de création industrielle, impr. 2005.



HÔTEL DE BENJAMIN NUEL

DU 17 NOVEMBRE AU 22 DÉCEMBRE 2012

LA GALERIE, LE GRANIT, SCÈNE NATIONALE DE BELFORT

Hôtel est un focus autour de l'œuvre éponyme de Benjamin Nuel qui se décline ici à travers plusieurs formes comme le jeu vidéo, une série, des mondes virtuels et des sculptures. Benjamin Nuel s'est inspiré des jeux vidéo de guerre, de leur fonctionnement et de leur esthétique.

Hôtel repose sur des ressorts de l'ordre de la fascination, la curiosité et la frustration dans une dynamique anti-spectaculaire. Délocalisant les personnages de Counter-strike (jeu vidéo de tir subjectif multijoueur en ligne et basé sur le jeu d'équipe faisant s'affronter terroristes et policiers), Benjamin Nuel questionne l'utopie et la survie mettant en scène des personnages à la dérive.

Hôtel, c'est aussi les épisodes en ligne sur : <http://hotel.arte.tv>



Retrouver *Constellations* sur votre tablette numérique : web-app.cg90.net

espace

MULTIMÉDIA ET CULTURE NUMÉRIQUE

gantner

UN SERVICE DU CONSEIL GÉNÉRAL
DU TERRITOIRE DE BELFORT

☞ À NOTER DANS VOS AGENDAS

DU 17 NOVEMBRE AU 22 DÉCEMBRE 2012
LA GALERIE, LE GRANIT, SCÈNE NATIONALE • BELFORT
Hôtel de Benjamin Nuel.

DU 7 AU 16 DÉCEMBRE 2012 • STRASBOURG
SITE DE LA COOP AU PORT DU RHIN
L'Osoosphère, festival pluridisciplinaire dédié aux cultures numériques.
Une installation : *Sound Strip/Film Strip* (1972-2007) de Paul Sharits.

JEUDI 13 DÉCEMBRE 2012 À 19H
Visite de l'exposition avec les tablettes numériques.

DIMANCHE 13 JANVIER 2013
11h à l'EMG : Pause café *Constellations*

17h au CRAC Alsace (18 rue du château - 68130 Altkirch)
Carte Blanche à l'Espace Multimédia Gantner - Episode 2 : *Trios for Synthi VCS3 Synthesizer and Turntables*, concert par Vincent Epplay et Samon Takahashi
+ visite de l'exposition *Coquilles mécaniques*.

☞ VISITE GUIDÉE ET ATELIERS POUR LES GROUPES

Contact : Clémence GIRARD
03 84 23 59 72
clemence.girard@cg90.fr

1, rue de la Varonne • 90 140 Bourgnone
03 84 23 59 72 • lespace@cg90.fr

Entrée libre du mardi au samedi de 14 h à 18 h
Le jeudi de 14 h à 20 h

WWW.ESPACEMULTIMEDIAGANTNER.CG90.NET



partageons
nos passions
dans le
Territoire

