

espace
MULTIMÉDIA ET CULTURE NUMÉRIQUE
gantner

UN SERVICE DU CONSEIL GÉNÉRAL
DU TERRITOIRE DE BELFORT

Art of failure

TOPOLOG1ES

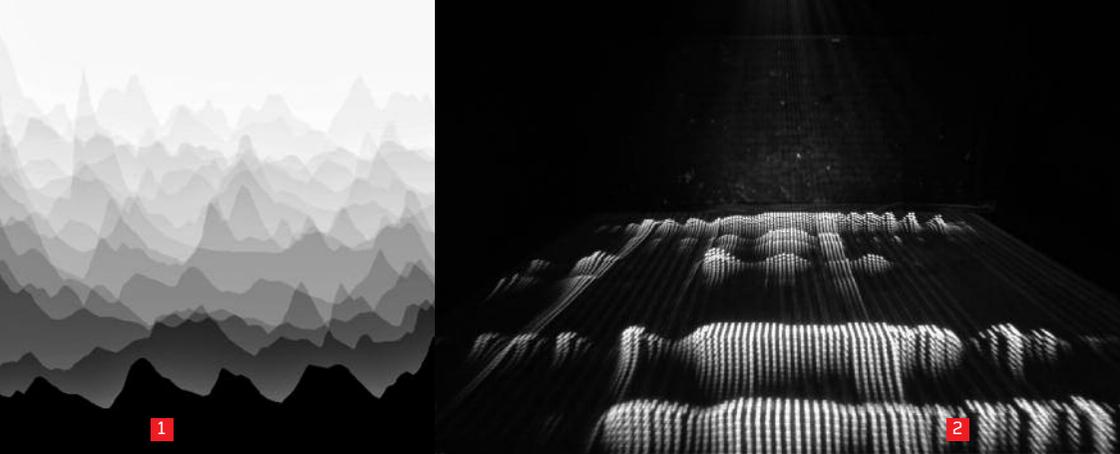
GUIDE D'EXPOSITION

DU 9 JUILLET

AU 18 SEPTEMBRE 2011

FERMETURE DU 1^{er} AU 20 AOÛT

Une immersion sonore et visuelle
au cœur des flux de données



PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

L'exposition TOPOLOGIES rassemble des travaux du collectif *Art of Failure* autour des questions de représentations sensibles des données numériques¹. Ces travaux se penchent sur l'exploration des connexions entre notre espace concret et l'espace des données, ils utilisent essentiellement des médiums courants (projection vidéo, diffusion radio sur Internet, gravure de disque vinyle, fraisage...) augmentés par des détournements technologiques.

TOPOLOGIES nous plonge au coeur de la sphère numérique, ses mésusages et ses défaillances.

Le travail d'*Art of Failure* repose sur l'exploration des langages propres aux médiums contemporains, proche des courants de musiques expérimentales, des recherches mêlant arts et sciences ou des mouvements « glitch » travaillant sur l'erreur numérique.

¹ Les données numériques sont des informations encodées avec des chiffres, par exemple un CD ou un fichier informatique.

PRÉSENTATION DES ŒUVRES AUTOUR D'INTERNET

Cet ensemble de réalisations propose une expérience sensible d'Internet en donnant à entendre des flux audio que les artistes font voyager et résonner à travers le Net. À l'origine silencieux, ces flux incorporent pendant leur circulation sur le réseau, une infinité de transformations ou « erreurs », assimilables à une forme d'érosion causée par la topographie du réseau, se traduisant sur différents supports. Une immersion sonore et visuelle au coeur des flux de données.

Internet est un système mondial d'interconnexion de réseau informatique, utilisant un ensemble standardisé de protocole de transfert de données. C'est un réseau de réseaux, sans centre névralgique, composé de millions de réseaux publics, privés, universitaires, commerciaux et gouvernementaux. Internet transporte un large spectre d'information et permet l'élaboration d'applications et de services variés comme le courrier électronique, la messagerie instantanée et le World Wide Web.

Le streaming est un principe utilisé pour l'envoi de contenu multimédia en « direct » (ou en léger différé). Très utilisé sur Internet, il permet de commencer la lecture d'un flux audio ou vidéo à mesure qu'il est diffusé. Il s'oppose ainsi à la diffusion par téléchargement qui nécessite par exemple de récupérer l'ensemble des données d'un morceau ou d'un extrait vidéo avant de pouvoir l'écouter ou le regarder.

[Source : Wikipedia]

INTERNET ENCEPHALOGRAPHY: PARIS / TOKYO / NEWCASTLE 1

2011 - Site Web - projection (avec le soutien du Culture Lab / Newcastle - programmation Jean-Claude Crelier)

Dans l'installation *Internet Encephalography*, 3 flux sonores à l'origine silencieux sont émis depuis différentes villes de la planète. Les interférences et parasites obtenus à la réception de chacun de ces flux sont analysés sous la forme de diagrammes affichés sur 3 écrans. Ils dessinent un fragment de ce que pourrait être l'encéphalographie globale du réseau internet.

L'encéphalographie est une méthode de mesure de l'activité électrique du cerveau.

INTERNET TOPOGRAPHY 2

2008 - 2011 - Installation audiovisuelle en réseau

Dans *Internet Topography*, un signal sonore est émis de l'Espace multimédia gantner vers Tokyo, puis renvoyé jusqu'à l'espace d'exposition où il est diffusé. Les erreurs de transmission audio qui résultent de ce trajet sont analysées, puis considérées comme un relevé potentiel et parcellaire de la topographie du réseau. Comparable à un paysage terrestre, cette topographie numérique se révèle être un agencement instable de distances, d'accidents et de contours qui permettent de multiples représentations mentales. Cette dimension imaginaire est rendue perceptible à travers une installation sonore et lumineuse immersive.

La Topographie est la mesure puis la représentation des formes et des détails visibles d'un terrain.



INFINITE STREAM LOOP

Infinite Stream Loop (boucle de stream infinie) est un flux audio ininterrompu qui voyage autour du réseau numérique mondial depuis le 1er juillet 2010. Ce flux sonore silencieux a été injecté sur le Net, le 1^{er} juillet 2010 et il ne cesse depuis cette date de s'enrichir, de se remodeler au gré des erreurs de transmission produites à chaque noeud emprunté sur le réseau. Ce processus dresse un portrait temporel de l'espace numérique, une forme d'agglomérat sonore qui propose une perception auditive de l'espace instable et intangible propre au réseau.

Deux oeuvres présentées, une installation vidéo et une sculpture, toutes deux réalisées à partir de 24 heures d'enregistrement de cette boucle sonore infinie sur Internet :

INFINITESTREAMLOOP.NET

2010 - 2011 - stream mp3 / site Web - Installation vidéo (avec le soutien de RYBN et Locus Sonus)

Chaque jour, des enregistrements d'*Infinite Stream Loop* sont réalisés. Le site Web propose de parcourir ces enregistrements, et donne accès à d'autres niveaux de lecture, en rendant perceptible les modifications subies par ce flux de données sonores sur une grande échelle de temps.

INTERNET EROSION : 01.07.2011 1

2011 - 24h d'activité d'*Infinite Stream Loop* gravé sur labelite - sculpture

Internet Erosion est une sculpture réalisée à partir de l'analyse sonore de 24h d'enregistrement d'*Infinite Stream Loop*. Cet enregistrement a été effectué à l'issue d'un an d'existence du stream et a été transformé en relief par la méthode d'analyse spectrale (technique de description de signaux dans le domaine des fréquences). Cet objet matérialise les mutations de la structure sonore d'*Infinite Stream Loop* durant une journée.

PRÉSENTATION DES ŒUVRES AUTOUR DE LA CARTOGRAPHIE GLOBALE

Flat Earth Society (Société de la terre plate) est un ensemble de projets qui utilisent les données de relief du globe terrestre. Les informations d'altitude y sont transposées de manière analogue sur différents supports.

EARTH TO DISK 2

2008 > 2011 - disques vinyles - dispositif (réalisés avec Flo Kaufmann et le label ArtKillArt)

Dans *Earth to Disk* (De la terre au disque), le globe terrestre est aplati en un disque et gravé sur vinyle. Son relief peut ensuite être lu par une platine classique. L'enchaînement des informations d'altitudes parcourues lors de la lecture est directement transposé en vibrations sonores audibles. On peut reconnaître à chaque rotation du disque des motifs sonores correspondant au relief des continents traversés. La gravure de ces informations d'altitude sur la surface du disque, fait apparaître en retour une légère image de la terre, nous rappelant les représentations diffusées depuis la conquête de l'espace des années 60 à ce jour, avec des applications comme Google-earth.

Cet objet rappelle également la terre plate de Thalès (philosophe/mathématicien grec), telle qu'elle est toujours représentée par la *Flat Earth Society*, un regroupement d'individus qui défendent jusqu'à aujourd'hui le fait que la terre soit plate.

<http://theflatearthsociety.org>

EARTH TO SIGNAL 3

2011 - Impression sur textile et pointeur lumineux motorisé - installation

Earth to Signal (De la terre au signal) propose une cartographie terrestre légèrement différente des projections habituelles : celle-ci représente les niveaux d'altitude de la planète transcrits en niveaux de gris. Ce planisphère s'affranchit des analyses climatologiques et des considérations administratives ou politiques pour présenter la topographie terrestre de manière brute et continue. Dans l'obscurité, un pointeur lumineux parcourt cette carte et transforme les informations d'altitude en vibrations audibles. Ce mécanisme ne laisse entrevoir la carte terrestre que par fragments, tout en plongeant l'auditeur dans une lecture sonore de la surface du globe.



PRÉSENTATION DES ARTISTES

Art of Failure (art de la défaillance) est un duo d'artistes composé de Nicolas Maigret et Nicolas Montgermont. Leur travail se nourrit des avant-gardes historiques et d'expérimentations artistiques et scientifiques.

À travers leurs différents projets, ils opèrent des glissements ou des détournements qui mettent en lumière un ensemble de problématiques et d'esthétiques propres aux technologies qui nous sont contemporaines. Leur travail est présenté sous de multiples formes : performances, installations, projets en ligne ou éditions.

<http://artoffailure.org>
<http://laps.artoffailure.org>
<http://corpus.artoffailure.org>

POUR ALLER PLUS LOIN

L'ESTHÉTIQUE GLITCH

Apparu à la fin des années 90, le Glitch est une pratique artistique basée sur les erreurs électroniques, les défaillances ou autres incidents de l'utilisation extensive de la technologie numérique. Glitch est un terme qui désigne un message d'erreur sonore et a été théorisé par Kim Cascone, compositeur américain de musiques électroniques. Ce dernier l'a nommée : **Aesthetic of Failure** (esthétique de la défaillance, du défaut).

« *Le glitch est un dialogue expérimental engagé avec la machine et son matériau numérique, sous son aspect instable et problématique* ».

<http://www.multimedialab.be/cours/son/glitch.htm>

RESSOURCES DOCUMENTAIRES

EN FRANÇAIS

→ Pour comprendre les médias

Les prolongements technologiques de l'homme / Marshall McLuhan; Jean Paré, Traducteur. - Mame, 1977. - 404 p. 18 cm. - (Points; 83).*

→ Le Cerveau planétaire

Joël de Rosnay - Seuil, 1986

→ Internet : géographie d'un réseau

Gabriel Dupuy - Ellipses, 2002

→ Background noise : Perspectives on sound art

Brandon LaBelle - Continuum International Publishing Group, 2006

→ Yasunao Tone : Noise media language

Yasunao Tone - Errant Bodies Press, 2007 - Paul Virilio (DVD) : penser la vitesse / Stéphane Paoli, réal., aut. - ARTE France développement [éd., distrib.], cop. 2008

→ Le Samouraï virtuel

Neal Stephenson - Librairie générale française, 2000

EN ANGLAIS

→ At a distance : precursors to art and activism on the Internet

Sous la direction de Annmarie Chandler et Norie Neumark - Cambridge : MIT Press, 2005 (Leonardo book series).

→ Virtual Realism

By Michael Heim, Oxford : Oxford University Press (1998)

→ Virtual-Music-How-Wired-Sound

Michael heim, Publisher : Oxford University Press, USA, 1994

→ The Aesthetics of Failure

Kim Cascone (Computer Music Journal 24.4 Winter 2002)
http://mitpress.mit.edu/journals/COMI/CMI24_4Cascone.pdf (pdf à télécharger)

espace MULTIMÉDIA ET CULTURE NUMÉRIQUE gantner

UN SERVICE DU CONSEIL GÉNÉRAL
DU TERRITOIRE DE BELFORT

VISITES GUIDÉES ET ATELIERS POUR LES GROUPES

Contact: Clémence Girard Chargée des publics
03 84 23 59 72 - clemence.girard@cg90.fr

À NOTER DANS VOS AGENDAS :

DIMANCHE 18 SEPTEMBRE À 16H

☞ **PERFORMANCE ART OF FAILURE + INVITÉS**

Dans le cadre des journées du patrimoine

1, rue de la Varonne
90 140 Bourgnone
03 84 23 59 72

www.espacemultimediantner.cg90.net

lespace@cg90.fr Facebook: Espace multimédia gantner

Entrée libre du mardi au samedi de 14 heures à 18 heures

Fermeture du 1^{er} au 20 août

L'Espace multimédia gantner est une antenne de la Médiathèque départementale de prêt, Service du Conseil général du Territoire de Belfort, il est également labellisé Espace Culturel Multimédia, soutenu par le Ministère de la Culture et de la Communication, la Direction régionale des affaires culturelles de Franche-Comté et la Commune de Bourgnone. L'Espace multimédia gantner fait partie du Réseau des Arts Numériques (RAN).

partageons
nos passions
dans le
Territoire

