

## DOSSIER DE PRESSE

Territoire de Belfort - Bourogne - mars 2016

# ANARCHRONISME MACHINES À PERTURBER LE TEMPS

**EXPOSITION DU 30 AVRIL AU 9 JUILLET 2016**

Vernissage le samedi 30 avril à 17h, en présence des artistes.



COMMISSARIAT **ANNE LAFORET**  
UNE COPRODUCTION DE **L'iMAL (BRUXELLES)**

**AVEC LES ŒUVRES DE** SIGNAL TO NOISE, BÁLINT BOLYGO', PROJECTSINGE, DAVID GUEZ, CÉCILE BABIOLE ET JEAN-MARIE BOYER, YANN LEGUAY, DARDEX, SUZANNE TREISTER, FLO KAUFMANN.

.....  
*Situé à 10 minutes de Belfort à proximité de la Suisse et de l'Allemagne, l'Espace multimédia gantner est un Centre d'art contemporain dédié à la culture numérique. Service du Département du Territoire de Belfort, ce lieu de formation, d'expression et de création est dédié aux cultures multimédias et à la sensibilisation à l'art contemporain.*

[www.espacemultimediagantner.territoiredebelfort.fr](http://www.espacemultimediagantner.territoiredebelfort.fr)

## L'EXPOSITION

*Des données numériques gravées sur des pierres, des objets archéologiques fabriqués à l'aide de composants électroniques, une messagerie instantanée qui produit de curieux dialogues... Ce ne sont pas les seuls anachronismes que le visiteur découvrira au fil de la nouvelle exposition de l'Espace multimédia gantner.*

*Souvent amusantes et toujours étonnantes, les œuvres des dix artistes présentées ici nous entraînent à la découverte du passé - ou de l'avenir! - de notre monde contemporain.*

### Archéologie du futur

Se jouant de la chronologie historique, sur un mode manifestement libertaire, *Anachronisme* aborde un volet de la recherche artistique où les œuvres interrogent à la fois la notion de temps, de technologie et de mémoire. Ici, certains artistes ont inventé des supports de stockage externes à la fois pérennes et archaïques, de nouvelles façons d'envoyer de l'information pour communiquer, ou encore utilisent d'anciennes technologies pour sauvegarder des données... D'autres proposent un changement de perspective: le recyclage version néandertalienne de déchets électroniques, des symboles numériques sur des pierres, un scanner qui dessine sur du papier... En tout, une dizaine d'artistes viennent jouer du temps qui passe pour nous inviter à réfléchir sur les outils de communication et d'information qui constituent notre environnement quotidien.

### De Bruxelles à Belfort

L'exposition *Anachronisme* a été produite par l'iMAL (Centre pour les cultures digitales et la technologie à Bruxelles) en 2015 - en collaboration avec PACKED (Centre d'expertise pour le patrimoine numérique). Elle était accompagnée d'une série d'événements dédiés à la mémoire et au patrimoine numérique à l'ère digitale.

Fidèle à sa mission de diffusion de la culture numérique auprès d'un large public, l'Espace multimédia gantner a souhaité présenter en France l'exposition *Anachronisme* en l'inscrivant dans la continuité des problématiques que pose régulièrement le lieu, et notamment la conservation des œuvres d'art numérique et des créations multimédias en général.

À Bourogne, à proximité de la gare TVG Belfort-Montbéliard, l'exposition reprend une partie des œuvres présentées en 2015 à Bruxelles et en propose également de nouvelles.

## LE COMMISSARIAT D'EXPOSITION

***Anachronisme* a été conçue par Anne Laforet et Yves Bernard (iMAL), sur une proposition d'Anne Laforet.**

Anne Laforet est chercheuse, enseignante, artiste et critique d'art. Elle est docteure en sciences de l'information et de la communication. Sa thèse « *Le net art au musée. Stratégies de conservation des œuvres en ligne* » a été publiée en 2011 aux éditions *Questions théoriques* (document disponible à la médiathèque de l'Espace). Ses thématiques de recherche sont

principalement la conservation et la documentation des arts numériques, l'anachronisme, les relations entre analogique et numérique, internet, le logiciel libre et les pratiques artistiques collaboratives. Depuis 2011, elle enseigne à la Haute école des arts du Rhin à Strasbourg.

Elle a également été particulièrement impliquée dans le projet de recherche *Digital Art conservation* (2011), initié par le ZKM | Centre d'Art et de Technologie des Médias Karlsruhe en partenariat avec l'Espace multimédia gantner et avec le soutien du programme européen *Interreg IV Rhin supérieur*.

[www.digitalartconservation.org](http://www.digitalartconservation.org)

*« Cette exposition propose d'approcher la création contemporaine à travers un mot-valise « anachronisme » qui, de par ses composants, nous interroge : l'erreur (délibérée ou non) de l'anachronisme rencontre le chaos et l'autonomie de l'anarchi(sm)e. La compression des deux mots permet d'appréhender des œuvres elles-mêmes résultant de compressions, proposant des bifurcations temporelles matérialisées par des artefacts et dispositifs difficiles à dater.*



*De cette tension entre-temps et technologie, résultent des propositions qui décablent et recablent sauvagement les relations entre numérique et analogique, entre vernaculaire et rétro, entre innovation et obsolescence, entre médias de masse et matériels, logiciels et protocoles faits maison.*

*Certaines œuvres présentées dans l'exposition modifient à leurs façons les modes opératoires des couches de technologies numériques ou analogiques courantes : invention de supports pérennes de stockage (1.8 secondes) ou de nouvelles façons d'envoyer de l'information pour communiquer entre machines et humains (Conversation au fil de l'eau), retour à des usages moins usuels de médias de masse (comme la cassette audio utilisée pour stocker du code) en les hybridant avec des éléments plus contemporains (LogForData), voire création d'un nouveau mode de lecture de supports existants (avec la bande magnétique lue par un traceur de REMAP).*

*D'autres proposent un changement de perspective : la transformation de déchets d'équipements électroniques en armes rudimentaires (Refonte) ou l'apparition de signes liées aux technologies contemporaines sur des pierres (Hardware), suggérant toutes deux une préhistoire du futur, la matérialisation de données numériques (Stèle binaire), ou bien la perspective au sens littéral par un scan mécanique d'un buste (Trace II). »*

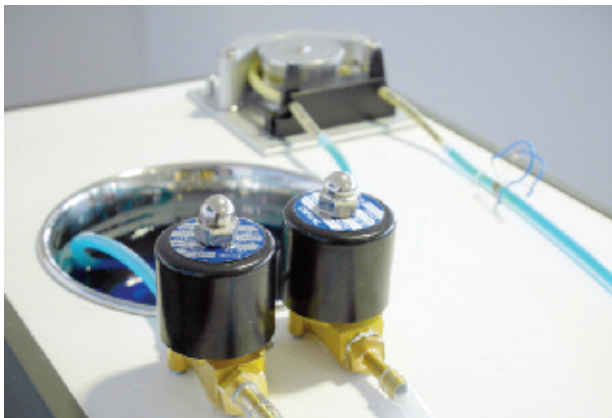
Anne Laforet

## LES ARTISTES ET LES ŒUVRES EXPOSÉES

### *Conversation au fil de l'eau (2014)*

Cécile Babiolo et Jean-Marie Boyer

L'installation met en place un réseau qui fonctionne à l'eau et permet d'envoyer et de recevoir de courts messages entre deux postes, rendant possible un *chat* pour deux participants simultanément. Ces messages sont encodés en morse sous la forme de paquets d'air et d'eau qui circulent dans un tuyau. Ils sont aspirés par une pompe et transmis au poste destinataire pour y être décodés. La méthode choisie, délibérément artisanale, entraîne quelques erreurs de transmission. Ces



bugs font partie intégrante du projet et sont sources de rebondissements et d'inspiration pour les participants. Avec ce dispositif de communication, les artistes se réapproprient la phrase emblématique de McLuhan : "le message, c'est le médium". Avec ce nouveau médium parodique et rétrograde, ils observent ses effets sur la nature des messages qu'il transporte. C'est cette double entité, médium (processus de transmission) et message (production textuelle) qui constitue le cœur du projet artistique.

Le projet a été développé au cours d'une résidence *Géographies variables* à Oudéris Le Vigan (Fr) en septembre-octobre 2013 et à *Labomedia* - Orléans (Fr) en décembre 2014.

[www.babiolo.net](http://www.babiolo.net)

### *Trace II (2012)*

Bálint Bolygó

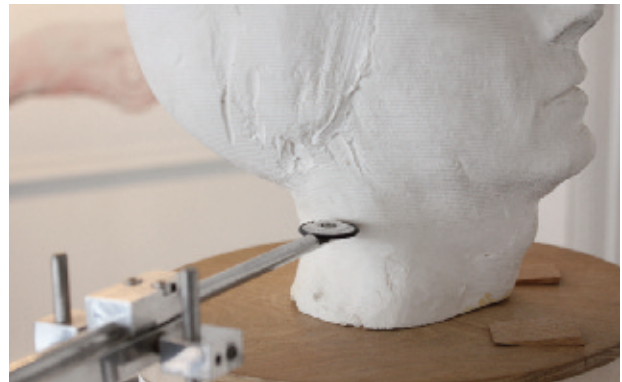
*Trace II* est une machine sculpturale. L'œuvre est composée d'un ordinateur mécanique piloté par un programme analogique. Le mécanisme mesure lentement la topographie d'un moulage d'une tête humaine et traduit ses ondulations sur une surface cylindrique en rotation. Il en résulte la représentation d'un diagramme topographique qui est à chaque fois une pièce unique.

Ce travail se réfère aux avancées de l'imagerie médicale telles que le profilage ADN, le scan IRM et 3D (aujourd'hui popularisé par les imprimantes 3D). Au-delà des dessins particulièrement esthétiques qu'elle génère, l'œuvre questionne notre capacité

à comprendre les avancées technologiques en fixant sur le papier une empreinte digitale à partir d'un mécanisme numérique.

Bálint Bolygó est né à Pécs (Hongrie) en 1976. Artiste, sculpteur et designer, il vit et travaille à Londres.

[www.balintbolygo.com](http://www.balintbolygo.com)



### *1.8 s (2014)*

Flo Kaufmann

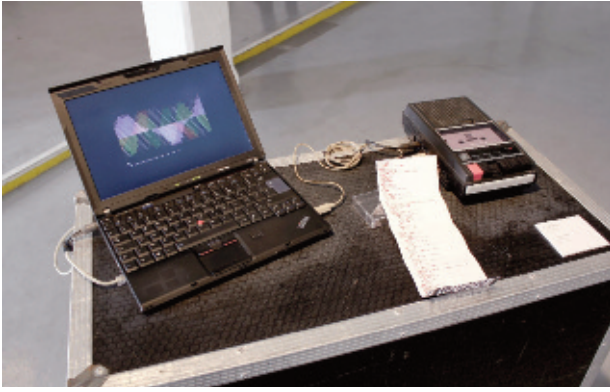
*1.8 s* est une série de disques gravés en porcelaine. Ils sont réalisés en gravure directe "manuelle", simplification extrême du processus de gravage traditionnel des disques vinyl: le disque en terre est en rotation sur un tour de potier, l'aiguille de gravage est fixée sur la membrane d'un haut-parleur lui-même tenu par une main humaine effectuant un lent mouvement radial générant la gravure en spirale. Le titre de l'œuvre fait référence au temps de rotation d'un disque vinyl 33 tours. Mais ces disques, qu'ils soient présentés en rotation ou immobiles, ne peuvent être lus par aucun dispositif actuel. Peut-être que quelqu'un inventera l'appareil pour les lire... L'œuvre



est également un clin d'œil aux disques d'or envoyés dans l'espace avec la sonde Voyager, sur lesquels une série de sons représentant la Terre avaient été gravés.

Flo Kaufmann vit et travaille à Solothurn, en Suisse. Il s'intéresse plus particulièrement à la musique électronique expérimentale et aux installations sonores et vidéo.

[www.floka.com](http://www.floka.com)



**LogForData (2015)**  
[Projectsinge](#)

*LogforData* est une cassette composée de plusieurs protocoles d'encodage audio : modem 56k, FAX, ordinateurs personnels des années quatre-vingt. Ces données sonores contiennent la copie texte d'un canal IRC, des conversations sécurisées en ligne entre plusieurs membres. Le décodage du contenu est rendu possible en reliant un lecteur cassette à un ordinateur connecté à [logfordata.net](#). Une version personnelle du texte apparaît en fonction de la précision du lecteur cassette, de la vitesse de l'ordinateur et sa connexion.

Les textes décryptés nous laissent entrevoir l'existence d'un véritable écosystème digital où les systèmes d'information ont muté vers des formes de vie autonome. Le recours à une technologie obsolète permet d'échapper à leur surveillance, il est une forme de transmission sécurisée entre humains de ces dialogues entre machines incapables de décrypter ces protocoles oubliés.

*Projectsinge*, créée en 1998, est une plateforme de rencontres, un label, un groupe de création, qui évolue entre installation multimédia, performance, détournement et réappropriation audiovisuelle. *Projectsinge* s'intéresse aux brouillages et débordements des médias, exploration et dépassement des outils, dislocation d'une censure, liberté et esthétique de la confusion audio/vidéo/texte.

<http://projectsinge.net>  
<http://projectsinge.free.fr>

**Hexen 2.0, Le Tarot (2013)**  
[Suzanne Treister](#)

Après trois années de recherche, l'artiste Suzanne Treister a imaginé et dessiné *Hexen 2.0*, un projet qui interroge l'histoire des technologies de l'information.

L'artiste a imaginé et dessiné un tarot de Marseille singulier, dont les cartes nous transportent, en un jeu subtil entre passé, présent et futur, dans un espace halluciné au sein duquel le visiteur découvre une histoire où résonnent découvertes scientifiques, utopies, événements historiques et fantasmes délirants.

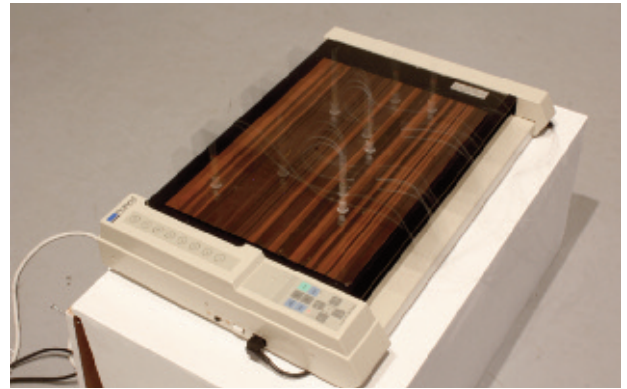
Diplômée de la St Martin's School of Art à Londres et du Chelsea College of Art and Design, Suzanne Treister s'est d'abord consa-

crée à la peinture. À partir des années 1990, elle devient une pionnière de l'art numérique, des nouveaux médias et du net art où elle développe des mondes et des organisations internationales fictifs.



[www.suzannetreister.net](http://www.suzannetreister.net)  
<http://grimoire.web-app.cg90.net>

**Remap (2014)**  
[Signal To Noise \(Oliver Wilshen et Niall Quinn\)](#)



Ce dispositif sonore électro-mécanique est un prototype basé sur une table traçante Roland DXY, une technologie des années quatre-vingt tombée en désuétude qui est combinée avec la technologie de la cassette audio. L'idée est de jouer des enregistrements sonores à partir d'une surface recouverte de bandes magnétiques trouvées dans ces vieilles cassettes. L'installation est un assemblage de ces technologies obsolètes, un dispositif sonore hybride capable de rappeler et explorer des archives médiatiques. En traversant ces enregistrements, les fils narratifs sont perturbés et fragmentés, on s'éloigne de l'ordre chronologique vers la non-linéarité.

*REMAP (Roland Electro-Mechanical Audio Plotter)* explore la notion de Zombie Media (Parikka/Hertz), les morts-vivants de la culture médiatique, cette masse accumulée de déchets électroniques et objets physiques encore en vie après leur obsolescence.

*Signal-to-Noise* est un duo d'artistes anglais, Oliver Wilshen et Niall Quinn, qui explore la matérialité des médias obsolètes. En 2013, ils ont reçu le 1<sup>er</sup> prix du concours « interfaces » organisé par le CITAR (Centre de recherches en science et technologie pour l'Art) de Porto (Portugal).

[www.signal-to-noise.co.uk](http://www.signal-to-noise.co.uk)

**Refonte (2014)**  
Collectif Dardex

*Refonte* est une série de pointes de lances et d'armes rudimentaires réalisées à partir de différents matériaux récupérés sur des déchets d'équipements électriques et électroniques. Les déchets métalliques sont ensuite fondus puis coulés dans des moules, reprenant ainsi les techniques millénaires de la fabrication d'armes primitives, composées d'alliages de cuivre, d'aluminium et d'or.



Entre archéologie contemporaine et geste anachronique, ces armes proposent une refonte de nos sociétés industrielles, une évocation post-futuriste nous rappelant la fragilité de nos systèmes et l'implication guerrière de l'humanité. Ces armes suggèrent un changement radical de direction, transformer notre technologie en un outil primitif, plaçant l'homme devant sa nature première, plongeant ainsi le citoyen dans l'âge de bronze, opposant l'état de nature à l'état social, dans une « guerre technologique » contemporaine féroce.

*Le collectif Dardex*, a été fondé en 2003 par Quentin Destieu et Sylvain Huguet alors étudiants à l'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence. Ils ont créé l'association M2F Créations/Lab GAMERZ et le Festival GAMERZ à Aix-en-Provence.

<http://dardex.free.fr>

**Stèles Binaires (2015)**  
David Guez

La série des *Stèles binaires* est l'impression sur support en pierre ou aluminium du code binaire de différents fichiers issus du patrimoine mondial (le premier pas de Neil Armstrong sur la lune, une photo de Julian Assange ou encore un son du jeu culte *Space Invaders*). Ainsi, chaque plaque devient la sauvegarde d'un fichier numérique, dans le cas où celui-ci viendrait à disparaître. Les stèles binaires présentées sont issues de la collection de l'Espace multimédia gantner.

Depuis 1995, David Guez réalise des projets artistiques dont les deux moteurs fondamentaux sont la notion de « lien » et celle de « public » : lien social, lien entre les différents médiums et entre les différentes pratiques, lien associé à une idée de l'altérité où les nouvelles technologies seraient le moyen d'échanger avec l'autre.

<http://guez.org>

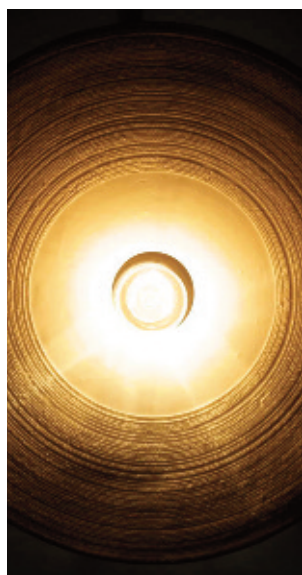
**Hardware (2013)**  
Yann Leguay

*Hardware* est une série de pierres taillées à la main, ramassées lors de randonnées pédestres, à l'occasion d'une résidence artistique à *Skaftfell*, Centre d'art visuel, en Islande. Certaines d'entre-elles ont été ramenées à l'endroit où elles ont été trouvées et pourraient être retrouvées au hasard d'une promenade, créant ainsi un véritable anachronisme, une confusion temporelle. En effet, si elles laissent à penser être un objet archéologique, elles portent toutes la marque d'un symbole numérique...

Yann Leguay est un artiste basé à Bruxelles. L'artiste se focalise plus particulièrement sur tout ce qui à trait aux supports et à la matérialité du son : de l'installation à la performance en passant par la musique et l'édition phonographique.

<http://phonotopy.org>





## AUTOUR DE L'EXPOSITION

**DU SAMEDI 14 AU LUNDI 16 MAI 2016**

FESTIVAL INTERNATIONAL DE MUSIQUE UNIVERSITAIRE DE BELFORT (FIMU)

### *Other Side, break (2008)*

Clea Coudsi et Éric Herbin

Depuis 2012, l'Espace multimédia gantner propose au FIMU des œuvres d'art sonore, surprenant petits et grands, dans un lieu singulier: un ancien manège à chevaux à l'architecture métallique. En quatre ans, le « Manège » est devenu l'un des lieux incontournables du festival.

Après *Cycloid-E*, *KuckucksUhrKonzert*, ou encore *L'Orchestre des Ombres*, l'Espace multimédia gantner présente cette année, en écho à son exposition *Anarchronisme, machines à perturber le temps*, une œuvre ludique et poétique, un circuit pour petites voitures qui roulent et lisent des disques en vinyle...

**DIMANCHE 22 MAI 2016 À PARTIR DE 16H**

*Dans l'Espace avec Flo Kaufmann*

- Visite guidée de l'exposition *Anarchronisme* par Anne Laforet, commissaire de l'exposition
- Projection: *Analog is not Dead, rencontre avec Flo Kaufmann (2015)* de Jérôme Fino et Valérie Perrin
- Performance de Flo Kaufmann

Un après-midi pour découvrir Flo Kaufmann, véritable couteau suisse de l'expérimentation analogique, de la plus virtuose à la plus farfelue, du synthétiseur-vidéo à l'aspirateur-synthétiseur. Au programme une performance de Flo Kaufmann avec l'une de ses nouvelles inventions et la projection en avant-première du film *Analog is not Dead* produit par l'Espace multimédia gantner, en présence de Jérôme Fino. Fasciné à la fois par le son et l'image analogique, Flo Kaufmann présente deux de ses différentes passions: la vidéo analogique et la gravure de vinyle...

## CONTACTS PRESSE

Valérie Perrin

Espace multimédia gantner

06 80 77 50 61

valerie.perrin@territoiredebelfort.fr

Nathalie Gauthier

Direction de la communication

03 84 90 91 43

nathalie.gauthier@territoiredebelfort.fr

**PACK PRESSE À TÉLÉCHARGER SUR :**

[www.espacemultimediantner.cg90.net/espace-presse](http://www.espacemultimediantner.cg90.net/espace-presse)

## ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER

1, rue de la Varonne • 90 140 Bourogne

Tél. 03 84 23 59 72 • Courriel: [lespace@territoiredebelfort.fr](mailto:lespace@territoiredebelfort.fr)

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

Le jeudi de 14 h à 20 h • Fermé les jours fériés • L'Espace multimédia gantner sera fermé du 5 au 7 mai 2016.

## ACCÈS

**En voiture:** depuis l'autoroute A36, sortie 11 - Delle-Delémont, puis suivre cette direction jusqu'à la sortie Bourogne.

**En train:** gare de Belfort + bus ou Gare Belfort-Montbéliard TGV (située à 5 minutes en voiture) + bus.

**En bus:** Optymo Ligne 3 • Arrêt « Gare Belfort-Montbéliard TGV » puis ligne M • Arrêt « Espace gantner » (Bourogne).

**En vélo:** via la piste Francovélosuisse, Axe « Belfort-Delle-Porrentruy » secteur « Moval-Bourogne » (10 minutes depuis la gare TGV).

