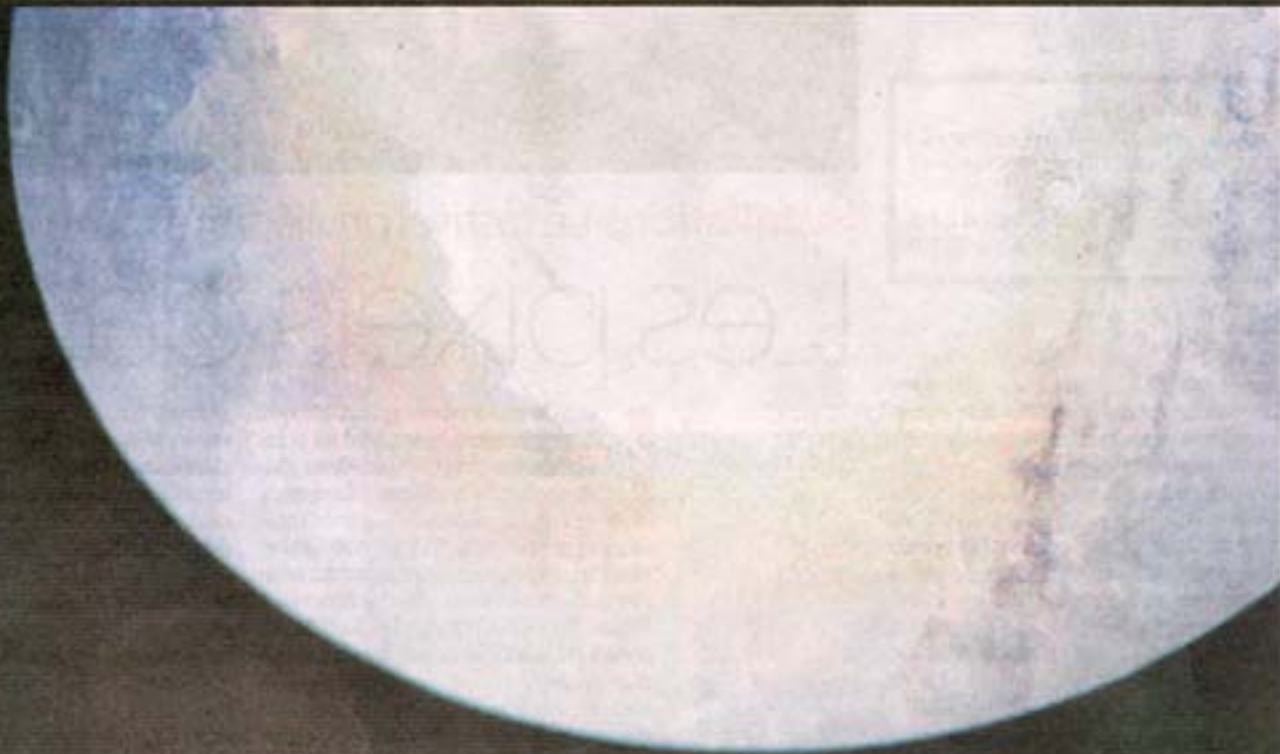


Guide tentations

Reportage photo
CYRILLE WEINER

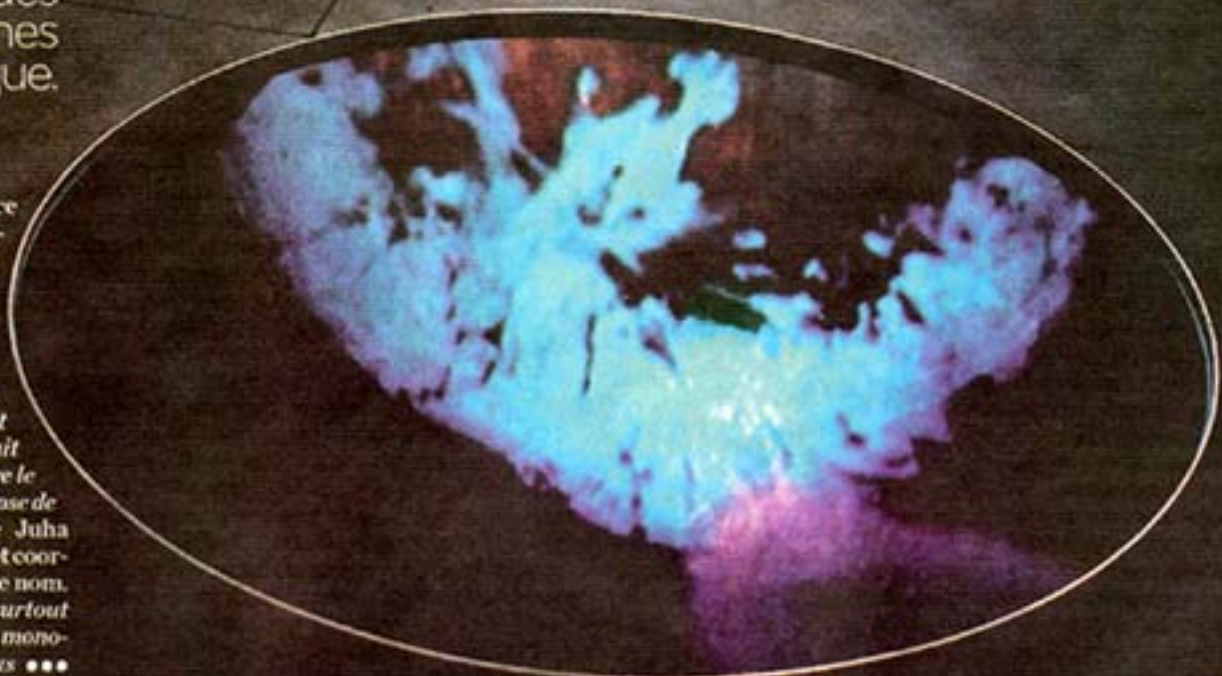


«Mal au pixel»

Programmes libres

La culture du libre, c'est le cœur de ce festival qui présente les nouvelles pratiques artistiques et citoyennes du numérique.

Tout est parti de ce mot étrange, «pixelache», traduit littéralement par «mal au pixel». Comme on aurait mal au foie après avoir fait une orgie de lapins de Pâques. «Ce mot provient d'un article qui prédisait les néologismes. Pixelache était supposé être utilisé pour décrire le sentiment résultant d'une overdose de médias numériques», explique Juha Huuskonen, artiste finlandais et coordinateur du festival du même nom. Ce sentiment m'est familier, surtout quand les contenus deviennent monotones, formatés, et finissent tous ●●●



Potentiel,
lumière blanche
et miroir noir, par
Théry et Hubert.

www.malauapixel.org
 Mal au pixel, à Paris jusqu'au 29 avril, à Confluences (190, bd. de Charonne, 75020), à Mains d'Œuvres (1, rue Charles-Garnier, Saint-Ouen) et à Ars Longa (67, avenue Parmentier 75011).



Tempête sonore
 dans le *Dimi H*
 investi par Cécile Babiolo et Laurent Dailleau.

Installations Le festival privilégie l'expérimental et bouscule les codes.

Les pixels dans l'espace

Loin du show-of des grand-messes d'arts électroniques, Mal au pixel égrène ses propositions dans plusieurs lieux franciliens. Plus qu'aux œuvres finalisées, le festival s'intéresse au processus, privilégiant ateliers et séminaires pour engager le public néophyte ou connaisseur avec les artistes. A Mains d'œuvres, il pourra se joindre au collectif *Orgsmobile.org* pour réfléchir à la conception du premier véhicule «open source», ou comment appliquer à un objet concret le principe collaboratif des logiciels dont le code est ouvert et modifiable. Amy Franceschini, de Future Farmers, spécialisée dans le jeu vidéo politique (*They Rule, Antiwargame...*), l'invitera à imaginer ce que pourrait être un jeu vidéo transposé dans l'espace urbain. Il pourra également programmer ses propres jeux et animations sur le dispositif *Ping Genius Loci*, une installation dans l'espace public de 430 pixels physiques aux faces colorées activés par un moteur qui réagissent au passage des visiteurs.

La volonté de sortir de l'écran pour investir l'espace physique est une constante. Ainsi du très ludique *Kick Ass Kung Fu* qui réveille le *street fighter* en chacun de nous. Le joueur est incrusté dans le jeu vidéo où il doit combattre de redoutables adversaires comme Bush ou Poutine. Coup de pied renversé, nunchaku, pelles, tous les coups sont

permis, transpiration garantie. «C'est une sorte de sport digital», estime Perttu Hämäläinen, spécialisé dans le design interactif et versé dans la capoeira et le karaté, qui nous fait une époustouflante démonstration de cette nouvelle manière acrobatique de pratiquer les jeux vidéo. À l'inverse, *Electroescape* met en scène deux consoles de jeu, médium interactif par excellence, sur lesquelles le spectateur n'a aucune prise: il assiste impuissant à un babillage sans fin entre deux intelligences artificielles implantées dans les machines de jeux.

Samplings. La forme ludique est aussi celle choisie par Sven König avec son impressionnant logiciel de sampling audiovisuel piloté à la voix, *Scrambled? Hackz!*, mais dans une optique résolument critique. L'artiste et sociologue s'intéresse de près à la question de la propriété intellectuelle, mais de la même manière que le P2P a popularisé auprès des jeunes l'idée de l'échange et du partage au point d'en

devenir une seconde nature, d'après lui, «un logiciel vaut mieux qu'un long discours». Piochant dans une base de clips des années 80, le visiteur chante une phrase, qu'il retrouve aussitôt dans la bouche de Michael Jackson ou Kurt Cobain. *Scrambled? Hackz!* pousse à bout la logique du sampling: il dissèque les chansons en une multitude de micro-samples (esquivant ainsi les infractions de copyright) puis les reconstruit, reproduisant les phrases prononcées par l'utilisateur. «Ça devient un véritable instrument de musique, il n'y a plus de différence entre utiliser des samples et jouer de la guitare», explique l'auteur qui manipulera le logiciel en live à Confluences, le 26. Même engagement pour la musique libre chez le collectif ibérique *Platoniq* qui présente sa *Burnstation*, une station nomade qui permet de copier librement de la musique et de la graver gratuitement sur un CD. *Burnstation* propose uniquement des contenus légaux fournis par les Netlabels, un projet non commercial développé en open source qui fait «descendre la culture du Net dans la rue» (*Libération* du 10 février).

Nomades. Parmi les autres instruments à expérimenter, le *Dimi H* à l'Institut finlandais, du pionnier de l'art électronique Erkki Kurenniemi, qui permet de jouer de la musique en agitant un gant rouge dans l'espace. Cécile Babiolo et Laurent Dailleau l'ont investi et détourné lors d'un concert inaugural, saturant l'espace de couleur rouge, créant une superbe tempête sonore. A Confluences, on pourra créer des boucles sonores sur le séquenceur *Four Ophones* (des combinés enregistreurs branchés directement sur un haut-parleur) ou manipuler les chambres à air du dispositif *Télégram* pour mixer en live les images d'un flux télévisuel. Quant à Flavien Théry et Bruno Hubert, ils explorent la nature de la lumière blanche, avec *Potentiel* et son mystérieux miroir noir qui révèle ce qu'on ne voit pas, une manière de réenchanter le réel.

L'alléchant programme de performances sonores et audiovisuelles bouscule lui aussi les formes établies, avec des artistes échappant à toute étiquette. Samedi, une soirée consacrée au label parisien touché-à-tout *Active Suspension*, où l'on pourra s'époumoner sur l'installation *Motor Karaoke* de MEC, un jeu de course de motos où c'est celui qui hurle le plus fort qui gagne, ou encore, le 27, une soirée «musiques électroniques et réseaux» avec Carl Y & la boîte blanche, Discom, RyBN. ➤

L'Orgsmobile,
 ébauche
 de véhicule
 open source
 (ci-dessous).
 Le Motor Karaoke
 de MEC (à droite),
 où gagne celui qui
 hurle le plus fort.

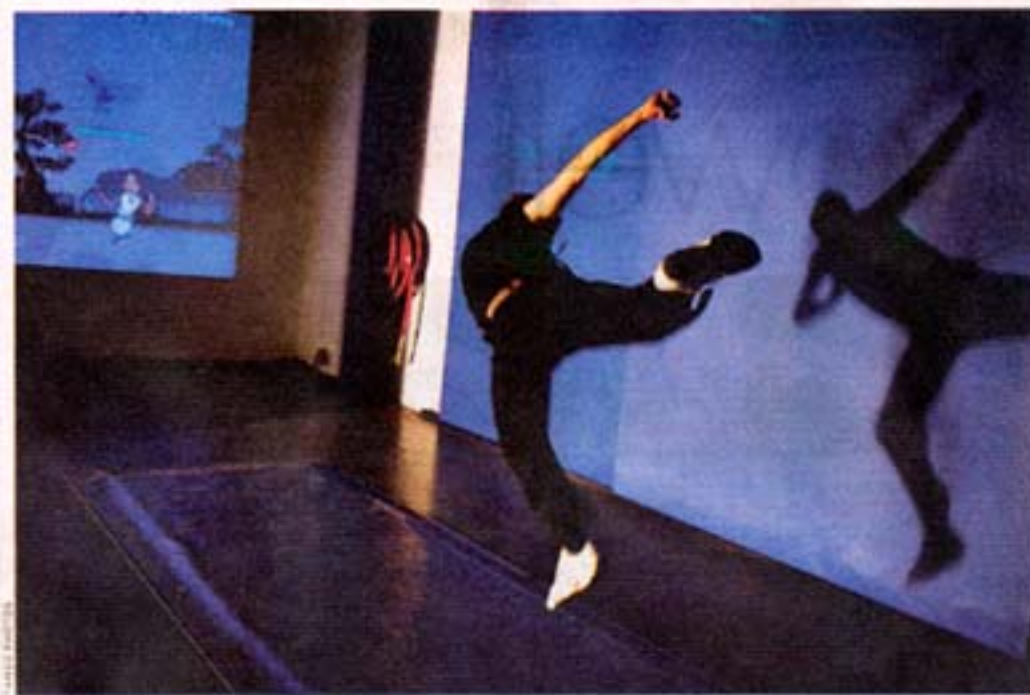


... par se ressembler. Le festival *Pixelache* présente des projets qui questionnent ces standards, cassent cette routine, et étendent la manière d'utiliser les médias et la technologie.

Créé en Finlande en 2002 par les associations *Piknik Frequency* et *Katastro.fi*, autour du DJing et VJing et plus largement des cultures électroniques, *Pixelache* s'attache à promouvoir les nouvelles pratiques artistiques et citoyennes gravitant autour du logiciel libre. Depuis deux ans, le festival essaime, à Bratislava, New York, Montréal, Stockholm et s'est installé à Paris mercredi. Il y restera jusqu'au samedi 29 avril avant de s'envoler pour la Colombie. L'édition française Mal au pixel n'est pas un simple transfert du concept finlandais, elle s'est montée en dehors des grosses machines institutionnelles, avec des moyens limités, en collaboration étroite avec les petites structures indés locales impliquées dans les nouveaux médias, Confluences, Mains d'œuvres et Ars Longa avec la complicité du *Projet 101* et de l'Institut finlandais.

Amusant de constater que c'est un festival étranger qui réussit à fédérer ces initiatives. «Souvent, c'est plus facile de travailler avec quelqu'un d'extérieur, sourit Mathieu Marguerin, de Mains d'œuvres. Par ailleurs, on partage la même vision, *Pixelache* n'est pas une exposition d'œuvres existantes, c'est l'un des rares festivals qui montre la recherche en cours, en présentant des projets en développement, des prototypes, des expérimentations qui questionnent les formes dominantes. Et surtout, il est transdisciplinaire, s'intéresse au design, à l'archi, à la musique, à l'activisme, au hacking, sans se concentrer exclusivement sur la sphère artistique. En France, tout ça reste très compartimenté.»

Mal au pixel a pour thème le «boom dot org», le boom des médias libres, sorte de contrepoint citoyen à un concept en vogue, le mercantile «Web 2.0». «L'objectif de cet événement, c'est de mettre un coup de pied dans les politiques industrielles propriétaires des mondes numériques aujourd'hui, le DADVSI, les DRM, les brevets, tous ces trucs qui nous font mal au pixel», souligne Vincent Guimas, de Confluences. Le phénomène open source croît rapidement au-delà des sphères informatiques, il en va de même des contenus ouverts et collaboratifs (à la Wikipédia). Une culture du libre que partagent la plupart des artistes invités (lire ci-contre). Ils se réapproprient les outils existants, en détournent les codes, ou créent leurs propres outils entre bricolage low-tech et programmation de logiciels libres. ➤



Kick Ass Kung Fu, un sport digital qui réveille le street fighter en chacun des visiteurs.

Télégram, ou comment mixer des flux TV en tirant sur des chambres à air.



ANNE ROQUIGNY,
COMMISSAIRE NOUVEAUX MÉDIAS

“ Faire déborder le réseau de la Toile ”

Héritiers des DJ et VJ, ces mixeurs de sons et d'images, les WJ ou webjockeys puisent eux directement leur matière sur Internet et mélangent le flux du réseau en temps réel. Imaginé par la commissaire nouveaux médias indépendante Anne Roquigny, WJ-S est un dispositif de performance web lancé en octobre dernier au festival Dis-patch de Belgrade et décliné lors de deux sessions parisiennes, à Beaubourg et aux Ateliers de l'Ensad. La prochaine a lieu lundi à Ars Longa à 20h30.

Qu'est-ce qui a motivé ce projet ?

Je voulais transmettre cet énorme plaisir que j'ai à surfer en déplaçant cette pratique solitaire dans le cadre d'une performance, où l'on partage ses liens favoris avec le public. Ça fait dix ans que j'accompagne la création numérique, j'étais insatisfaite de la manière dont on montrait la création en ligne dans les centres d'art et les festivals, sur un écran, dans un coin. C'est de cette frustration qu'est née l'idée de créer un logiciel, développé par Stéphane Kyles, qui permettrait aux artistes de jouer avec le contenu du web et de faire déborder le réseau de la Toile.

Comment ça fonctionne, concrètement ?

Un ordinateur que j'appelle la régie web permet de piloter à distance un réseau de machines connectées au net. Contrairement aux DJ et aux VJ, qui stockent leur contenu sur leur disque dur local, la

matière avec laquelle jouent les artistes de WJ est sur l'Internet. L'Internet, c'est un disque dur géant, dans lequel ils vont puiser leurs ressources en temps réel, et qu'ils redistribuent sur les machines en réseau. L'artiste qui pilote la régie a fait au préalable une sélection de sites, il importe ses liens favoris puis sélectionne les écrans sur lesquels il affiche les sites. Il peut naviguer dans tous les contenus qui s'affichent sur tous les écrans.

Une manière de montrer la vivacité de la création en ligne ?

Le Web est devenu en moins de vingt ans un vaste champ d'expérimentation, pourtant cette culture du Net se résume pour la plupart des gens à Google et autres sites de vente de billets en ligne. J'en avais un peu marre d'entendre qu'il n'y avait rien sur le Net. J'ai invité des artistes pour qu'ils amènent les gens dans des endroits du réseau où on ne va pas forcément, ils sont comme des guides dans les recoins foisonnants mais souvent difficile à trouver de la Toile. WJ-S permet aussi de réactiver toute cette matière qui dort sur le réseau.

Qui sont les artistes WJ ?

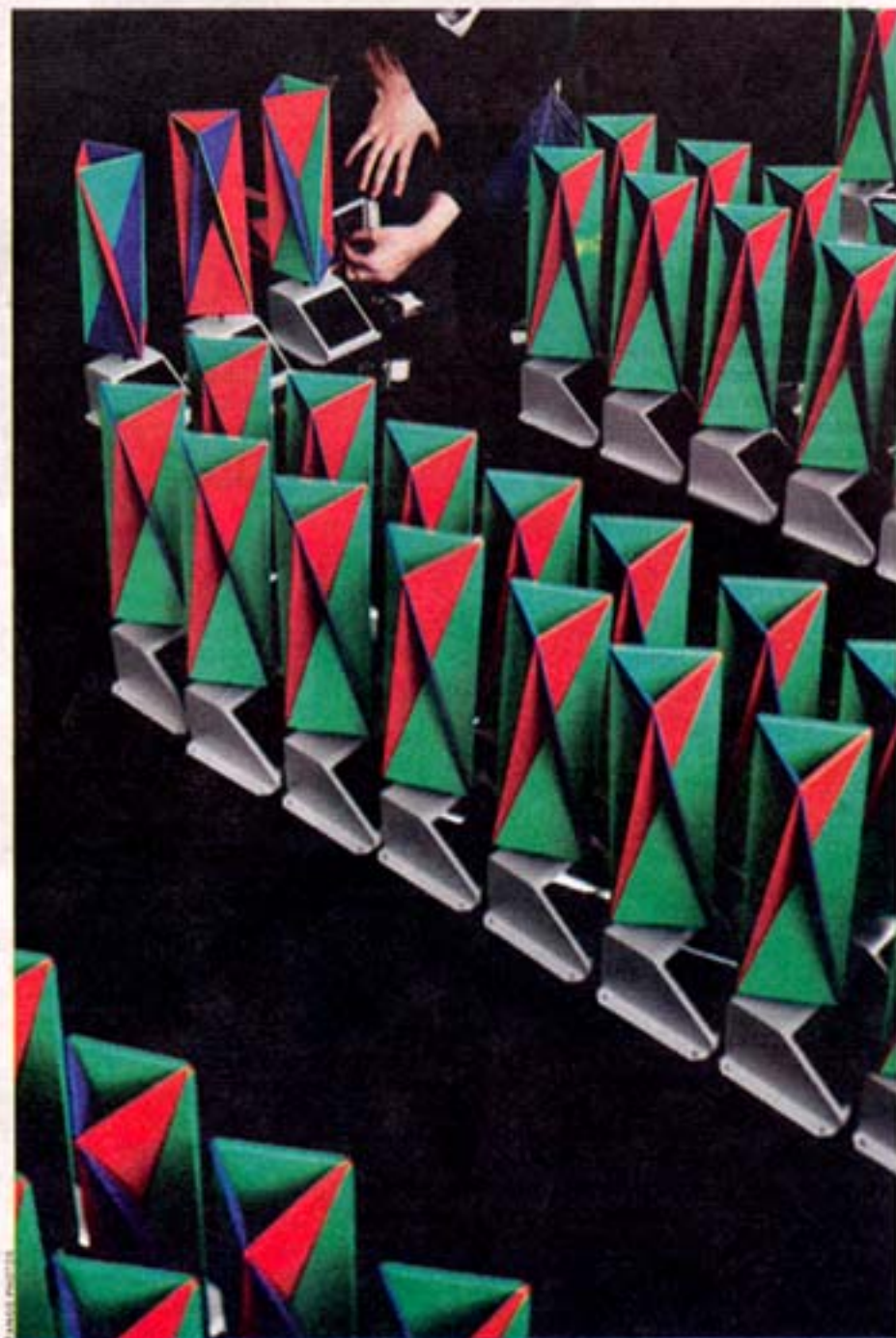
J'invite des artistes qui utilisent le réseau comme espace de création et qui passent

beaucoup de temps en ligne. Chacun a sa manière à lui de surfer, d'appréhender le réseau, un parcours singulier sur la Toile. Sylvie Astié, graphiste et fondatrice du label no-text.net, crée des univers graphiques et sonores. Lucille Calmel est une performeuse, adepte des joutes épistolaires; elle passe sa vie sur les mailing lists où elle se met en scène au quotidien. KRN est membre de la plate-forme Incident.net qui présente des œuvres d'art réalisées spécifiquement pour le Net. Anne Laforêt est une passionnée de computer art et de software art. Agnès de Cayeux a un rapport très sensuel voire charnel au réseau, elle nous emmène dans des vidéos chats et explique sa démarche en temps réel. Olga Kisseleva utilise le dispositif pour mettre en scène un projet qu'elle développe avec un informaticien du KGB, sur les logiciels mouchards. Et Jean-Baptiste Bayle s'intéresse, lui, à l'activisme sur le réseau.

Quels sont les prochains développements ?

Le projet est encore balbutiant, pour l'instant on adapte WJ-S aux contraintes des lieux investis mais j'aimerais penser à des scénographies d'écrans plus ambitieuses mêlant écrans d'ordinateurs, écrans plats et vidéoprojections. Je souhaite aussi que le public puisse interagir avec le dispositif, qu'il puisse venir partager ses liens, organiser des grosses bookmarks parties. ◀

Recueil par MARIE LECHNER



Les 430 pixels motorisés de Ping Genius Loci.

www.wj-s.org

Lundi 24 avril à Ars Longa à 20h30, gratuit, et atelier mardi 25. 2 euros.