

VIDEOGAMES . INTERACTION . STYLE . INSPIRATION

AMUSEMENT MAGIC! INTERNET... ET LES OBJETS PRENNENT VIE



FRIEND REQUEST
SANTOGOLD,
BRUCE STERLING,
MASACHIKAWATA,
THE TATANAS,
YVAN MULLER

JEUX DANGEREUX
MADWORLD, KILLZONE,
RESIDENT EVIL 5, FAIR-e-TALE,
THIS IS VEGAS,
STREET FIGHTER IV

STREET AFTERS,
GOD GAME,
DIGITART

M 06075 - 4 - F: 5,00 € - RD

French Magazine "Amusement".
Interview with the artist

DIGITART

DIGITART

Sélection d'une trentaine d'artistes numériques qui mêlent technologie, design et 1. Bienvenue dans la galerie des interfaces ludiques : humour en résumé, robotique festive et science-fiction in real life.

ANIMATEUR: Patrick Thébaud

LOGOS INTERFACES

THOMAS MICHELOTTI est un artiste « architecte » installé à Montréal. Il conçoit des interfaces pour des sites web et des applications. Ses créations sont des objets numériques qui s'adaptent à leur environnement. Elles sont conçues pour être utilisées dans un espace public.

ART ?

« Distribution est une sculpture temporelle : une construction virtuelle du temps, du lieu et du langage. Il s'agit de l'expérience de la dimension et de son compréhension. Mais tout cela de créer une œuvre qui réagit, qui évolue, qui se transforme à l'échelle de la perception de l'observateur. »

TECHNOLOGIE ?

« La technologie est très importante puisque les mécanismes et l'automatisation sont à l'origine mêmes de la pièce. Seule la présence au sol de particules permettra aux visiteurs d'entrevoir l'activité cyclique de la machine, dont les panneaux se soulèvent jusqu'à créer une faible explosion de particules, avant de se reposer pendant 45 minutes. »

ARTISTE/JEU/TECHNOLOGIE PRÉFÉRÉE ?

1/ « Martin Creed et Hans Hacke, pour la précision et le minimalisme de leurs travaux. »
2/ « Je crains de ne pas pouvoir répondre, je connais mal les jeux vidéo ! »
3/ « Internet, qui, couplé à l'ordinateur portable a complètement changé la manière dont je vis aujourd'hui. »

48 AMUSEMENT NUMÉRO 4 MARS 2009

DIGITART

DIGITART

Splendide et futile mécanisme

JAMES CARRIGAN est un artiste installé à Londres. Son travail s'articule autour des questions de l'espace et de sa médiation, de la mécanique de l'art et de l'idée de l'artiste « auteur ».

ART ?

« Machine #1.4 est une machine à la fois complexe et rationnelle suscitant la sensibilité esthétique du public. Composée de 40 panneaux en mousse de céramique, elle forme un hémisphère articulé et conçu comme un espace à l'intérieur d'un espace. Ce sont les notions même de galerie et de perception visuelle qui m'intéressent ici. »

TECHNOLOGIE ?

« La technologie est très importante puisque les mécanismes et l'automatisation sont à l'origine mêmes de la pièce. Seule la présence au sol de particules permettra aux visiteurs d'entrevoir l'activité cyclique de la machine, dont les panneaux se soulèvent jusqu'à créer une faible explosion de particules, avant de se reposer pendant 45 minutes. »

ARTISTE/JEU/TECHNOLOGIE PRÉFÉRÉE ?

1/ « Buckminster Fuller pour avoir créé le concept du dôme géodésique, mais aussi Alvin Lucier ou John Cages ». 2/ « Galaxians, parce que c'est le seul jeu auquel j'ai réellement joué ». 3/ « Le grand collisionneur de hadrons (LHC) parce qu'il témoigne de l'envie de collaborer et de la nécessité urgente de comprendre la véritable nature de la réalité »

56 AMUSEMENT NUMÉRO 4 MARS 2009

Une machine à l'inconscient collectif

ANAISSA FRANCO travaille à la frontière de la sculpture et de l'art numérique. De résidence en résidence, elle fragmente le corps humain pour mieux explorer sa psychologie.

ART ?

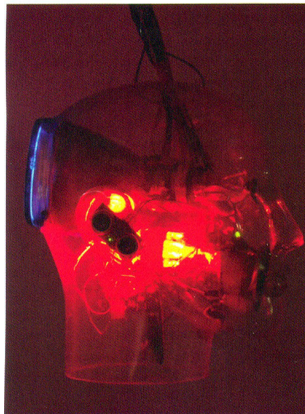
« Connected Memories est une installation interactive composée de deux sculptures évoquant la mémoire. Réactifs au public, les crânes dialoguent et s'échangent leurs souvenirs, devenant relais d'émotions. C'est un moyen de matérialiser de manière immédiate la pensée et de travailler sur l'interconnexion. »

TECHNOLOGIE ?

« En mêlant microcontrôleurs, LEDs, capteurs et chipset Bluetooth j'ai pu créer une interface énigmatique qui reproduit automatiquement l'intimité des gens ayant souhaité partager leurs propres souvenirs. Mes sculptures abritent une mémoire collective et sont ainsi capables de penser à voix haute. »

ARTISTE/JEU/TECHNOLOGIE PRÉFÉRÉE ?

1/ « Annette Messager, pour son installation Casino à la fois surréaliste et onirique ». 2/ « Super Mario 64, parce que c'est le premier jeu en 3D auquel j'ai pu jouer. Je l'ai trouvé très innovant pour l'époque. » 3/ « Le scanner à rayons X pour mobile, même s'il ne s'agit que d'une simple illusion. »



Toy orchestra

BRIAN DUFFY est artiste. Quand il ne joue pas sur scène avec Warm Circuit, il s'intéresse à la manière dont les hommes perçoivent la réalité, tout en cultivant une certaine dose d'humour.

ART ?

« Modified toy orchestra est une série d'objets qui explorent le potentiel caché et la valeur ajoutée de technologies apparemment superflues. Ces nouveaux « instruments » sont un moyen d'étendre nos sens par la technologie, de briser nos habitudes, et de faire de la musique « optimiste ». »

TECHNOLOGIE ?

« Il est important pour moi d'utiliser des matériaux qui n'ont aucune valeur apparente, et sont faciles à trouver. Le circuit bending permet à mon sens de créer des choses uniques et très personnelles, sans avoir besoin d'être un expert en électronique. C'est une forme d'art open source et démocratique. »

ARTISTE/JEU/TECHNOLOGIE PRÉFÉRÉE ?

1/ « Buckminster Fuller pour avoir créé le concept du dôme géodésique, mais aussi Alvin Lucier ou John Cages ». 2/ « Galaxians, parce que c'est le seul jeu auquel j'ai réellement joué ». 3/ « Le grand collisionneur de hadrons (LHC) parce qu'il témoigne de l'envie de collaborer et de la nécessité urgente de comprendre la véritable nature de la réalité »

