

## Mobile Art

### Faire-part de naissance

Par Marie-Laure Desjardins

Mardi 26/10/2010



*Solar Equation*  
Rafael Lozano-Hemmer.

L'art pourrait bien être à l'aube d'une révolution aussi importante que celle générée par Internet et ses réseaux. Avec l'arrivée des nouveaux terminaux mobiles on estime avant tout qu'il s'agit là d'une suite logique et attendue, sinon inéluctable, de l'évolution technologique. En effet, il est toujours plus facile de croire à une évolution du connu qu'à l'émergence d'un nouveau paradigme. Certains artistes, la plupart pionniers du Net Art, se sont emparés de ces nouveaux outils pour dans un premier temps en éprouver les potentiels et les limites puis, peu à peu, concevoir un art nouveau.

Produits de la puissance d'innovation de notre époque, les terminaux mobiles sont les derniers-nés d'une recherche technologique au cœur d'une âpre compétition mondiale entre fabricants, et des mutations parfois brutales de nos sociétés. De plus en plus accessibles, ils sont adoptés en masse. Rappelons qu'en France aujourd'hui, 91,4 % des 15-60 ans sont équipés d'un téléphone portable (1 sur 5 est un Smartphone) et que cet été, le nombre d'abonnements à la téléphonie mobile dans le monde a dépassé pour la première fois les 5 milliards, soit près de sept fois plus qu'il y a dix ans, selon une étude du géant suédois des télécoms Ericsson. Par ailleurs, 10 millions de personnes possèdent un iPhone en Europe, Nokia annonce 1 million de téléchargements d'applications par jour et la vente planétaire de tablettes numériques pourrait se monter à 11 millions d'unités cette année.

Téléphones mobiles, tablettes numériques, consoles de jeux portables, GPS mais aussi tissus communicants, pour la plupart reliés à Internet, ont ceci en commun qu'ils ont été pensés pour être « ultramobiles », c'est-à-dire facilement transportables, utilisables à tout moment et par tout un chacun. Une qualité qui, à l'échelle planétaire, touche l'ensemble des champs d'observation et de recherche qu'ils soient techniques, psychologiques, linguistiques ou comportementaux.

De gauche à droite

*Gravilux*

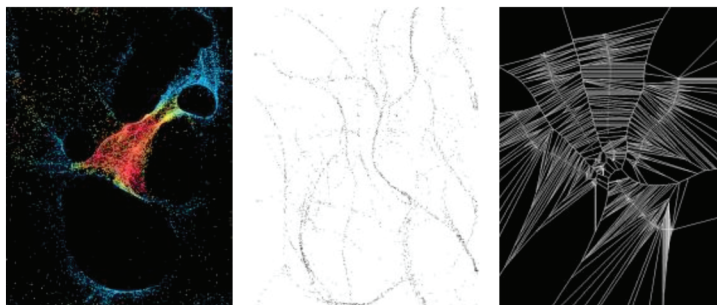
Scott Snibbe.

*Antograph*

Scott Snibbe.

*Bubble Harp*

Scott Snibbe.





Résultat de la conjonction entre le rapide développement des technologies de l'information et de la communication (TIC), l'apparition de nouveaux modes de transport, mais aussi l'émergence de nouveaux critères de qualité de vie et modes d'échange social, et même d'une évolution de la notion du temps, cette mobilité est « *de plus en plus comprise en termes de création de liens, d'opportunités et de synergies, plutôt que de pur franchissement de distances, à vitesse plus ou moins grande* », comme l'affirme Georges Amar (1). Un sentiment que les artistes ont fait leur et cherchent maintenant à expérimenter, à dépasser. « *Il s'agit de questionner la mobilité, de prendre en compte une nouvelle sociologie des usages* », confirme Nicolas Frespech, qui réalise des créations mobiles depuis dix ans. S'ils observent et analysent, à l'instar des historiens, sociologues, philosophes ou prospectivistes, les artistes sont davantage préoccupés par l'appropriation des nouveaux terminaux comme outils, mais aussi comme symboles. Ils les éprouvent, les détournent, en hypertrophient les possibilités, font en sorte que non seulement leur existence devienne visible mais que les conséquences de leur utilisation apparaissent en clair. Chaque œuvre est singulière : spectaculaire pour *Solar Equation* de Rafael Lozano-Hemmer – un ballon d'hélium géant sur lequel sont projetées des simulations de turbulences et d'éruptions solaires à la surface du soleil réalisées à partir d'images d'un observatoire de la Nasa et chamboulées en temps réel par le public à l'aide d'un iPhone, d'un iPod Touch ou d'un iPad –, esthétique pour *Gravilux* de Scott Snibbe – application qui crée des univers peuplés d'étoiles –, conceptuelle pour *Projet 2067* de David Guez – qui permet grâce à un téléphone mobile de laisser et d'écouter des messages dans le futur de façon géolocalisée, en fonction d'un déplacement ou d'un emplacement –, expérimentale pour *Tactical Sound Garden* de Mark Shepard – plate-forme logicielle Open Source permettant aux téléphones portables de créer des jardins de sons virtuels dans des espaces publics –, scientifique et politique pour *CrossWorlds* d'Olga Kisseleva et Sylvain Reynal – série de tags électroniques interactifs qui codent une sélection de messages politiques issus de la propagande soviétique et américaine de l'époque de la guerre froide en fonction du cours du Dow Jones.

Malgré des pratiques diverses, le « Mobile Art » semble reposer sur quatre notions essentielles : la reliance, le nomadisme, la sérendipité et l'ubiquité. C'est un art du lien, du mouvement, de la recherche et de l'omniprésence. Reliance car nombre d'œuvres pour exister impliquent qu'une personne crée un lien avec une autre par le biais d'une médiation. C'est, selon la belle définition qu'en donne Edgar Morin « *Le partage des solitudes acceptées et l'échange des différences respectées.* » Nicolas Frespech dans *T'es où ?* propose cette petite question ; liée à l'utilisation des mobiles, elle permet à celui qui joue le jeu d'avoir accès aux réponses des vingt dernières personnes, acteurs de l'œuvre. Dans *Intersections*, il invite le participant à découvrir la ville, guidé par un autre qui « *propose de partager sa localisation, souvent intime : "Je suis dans mon lit", "Je suis seul au bar"* ». Lien entre « émetteur » et « récepteur », entre les récepteurs entre eux, lien qui perdure et se multiplie bien au-delà de l'action première. L'œuvre n'est pas simplement interactive.



Si la notion de nomadisme semble plus évidente étant donné le caractère mobile des terminaux utilisés, encore faut-il la définir. Habituellement entendu comme un mode de vie ancestral fondé sur le déplacement pour trouver des moyens de subsistance, le nomadisme du « Mobile Art » relève, lui, d'une autre nécessité : s'adapter à la vie des usagers. Grâce au téléphone portable, à la console de jeux, à la tablette numérique..., cet art s'affranchit du lien traditionnel au lieu d'exposition – « *Le terminal mobile a l'avantage d'offrir un contexte de réception différent, hors du White Cube, ce qui est intéressant car je ne sais pas toujours dans quelle condition la création est reçue et perçue* », indique Nicolas Frespech – et vient remplir l'espace-temps jusqu'à présent inoccupé des « receveurs » lors de déplacements ou d'attentes. Il est amusant de constater que ce nomadisme n'est pas au long cours mais s'apparente plus à du cabotage, de borne Wifi en borne Wifi ! Ce que Dominique Piotet (2) qualifie de « micronomadisme ». Si le « Mobile Art » est un art en mouvement, il est également prescripteur de déplacements. Ainsi le projet artistique *Capitol of Punk* proposé par **Yello Arrow** invite à se rendre dans certains lieux de Washington qui ont vu émerger la scène Hardcore dans les années 1970. Une fois sur place l'« internaute promeneur » envoie un texto codé au numéro indiqué et peut ensuite télécharger des vidéos d'artistes sous forme de podcast et obtenir des informations sur le lieu. Très souvent le « Mobile Art », à l'essence « immatérielle » voit sa réalisation dans l'espace physique, notamment dans la ville.

Si Nachman de Breslau prescrivait de ne pas demander son chemin à quelqu'un le connaissant parfaitement, au « risque » de ne pas se perdre, le « Mobile Art » habillé du concept de sérendipité l'aurait enchanté. Nombre d'artistes travaillent sur des œuvres, utilisant la plupart du temps la géolocalisation, dont l'objectif est de permettre des découvertes inattendues grâce à la mise en œuvre d'une intelligence collective. Il s'agit là de rassembler des données éparées pour révéler une part de l'humain. Mark Shepard, artiste, architecte et chercheur américain, n'a d'ailleurs pas hésité à intituler le projet sur lequel il travaille actuellement *Serendipitor*, une application pour iPhone proposant un logiciel de navigation alternative dont l'objectif est « *d'aider à trouver quelque chose tout en cherchant autre chose* ». L'œuvre implique une action de la part de l'homme et rejette l'idée d'un résultat qui ne serait dû qu'« au petit bonheur la chance ». Elle « *cherche à définir d'autres moyens d'articuler entre elles les relations entre les gens, les lieux et les données* », précise-t-il encore.

L'ubiquité est à la fois la caractéristique la plus « naturelle » du « Mobile Art » ainsi qu'une de ses raisons d'être. Permise par les qualités intrinsèques des terminaux mobiles, elle assure aux œuvres la capacité d'être présentes au monde à tout moment. En abolissant les distances et en faisant fi des fuseaux horaires, le « Mobile Art » réinvente les notions de temps et d'espace, comme le Net Art en son temps, mais à ceci près que sa puissance est décuplée par la facilité d'utilisation et le nombre en croissance exponentielle des supports. Le « Mobile Art » n'est pas un art destiné aux « fondus » des technologies ni réservé à une élite d'amateurs éclairés mais un art de proximité et de partage, ressemblant en cela aux appareils qui en sont à la fois le creuset et la destination.

Les artistes du « Mobile Art » prouvent que l'évolution profonde et simultanée des outils, des usages et des différents acteurs est accompagnée par celle des imaginaires et de la création. En cela, ils se placent dans le droit fil des visionnaires qui de tout temps ont su anticiper, transcendant le matériel pour ne laisser qu'une palette élargie de sentiments répondant de la plus belle manière qui soit à la question que se posait Paul Valéry en 1928 : « *Je ne sais si jamais philosophe a rêvé d'une société pour la distribution de Réalité Sensible à domicile.* » (3).

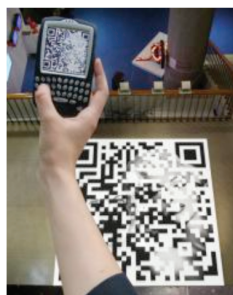
- (1) *Homo mobilis*, Georges Amar, Fypédition, 2010  
 (2) Dominique Piotet, directeur de la filiale américaine de l'Atelier, BNP Paribas  
 (3) Paul Valéry, *La conquête de l'ubiquité*, 1928.



#### Tactical Sound Garden de Mark Shepard

*Tactical Sound Garden* est une plate-forme logicielle Open Source qui permet de « cultiver » des jardins sonores dans les villes. Il s'agit de créer un environnement participatif permettant d'expérimenter de nouvelles formes d'interaction sociales grâce aux technologies développées pour les terminaux mobiles comme les téléphones et ordinateurs portables ou n'importe quel appareil numérique doté d'un accès à Internet. Le logiciel permet, à condition de se trouver dans une zone WiFi, de mettre à disposition du public un son dans un endroit donné. Les coordonnées géographiques de l'ensemble des sons ainsi « plantés » sont répertoriées, définissant un paysage sonore. L'utilisateur porte des écouteurs reliés à son appareil connecté et peut ainsi déambuler non seulement à travers la ville mais aussi à travers un jardin virtuel sonore. Mark Shepard est un artiste américain, à la fois architecte et chercheur ; il travaille sur les nouveaux espaces sociaux et les structures signifiantes des cultures contemporaines du réseau. Sa recherche actuelle explore les conséquences que l'utilisation des médias mobiles et des nouvelles technologies de communication et d'information génèrent sur l'architecture et l'urbanisme. Dernièrement, il travaillait sur une application de navigation alternative pour l'iPhone permettant de trouver une chose en en cherchant une autre... Pour « jouer » avec *Serendipitor*, il faut entrer le lieu où l'on se trouve et une destination. L'application propose alors une route qu'il est possible de simplifier ou de compliquer en fonction du temps dont on dispose. Tout au long de l'itinéraire des diversions sont proposées. Chaque participant est invité à prendre des photos et à les partager avec des amis.

#### CrossWorlds d'Olga Kisseleva (avec la collaboration de Sylvain Reynal)



*CrossWorlds* est une installation interactive exposée à Berlin en 2008 dans le cadre de la Transmediale. Elle propose une réflexion sur la véracité du message (politique, économique, culturel), la censure et la propagande et utilise comme matériau essentiel les semacodes, tags électroniques bidimensionnels. L'œuvre se présente comme une série de tags électroniques et interactifs que les visiteurs peuvent « lire » à l'aide d'un téléphone portable. Un logiciel se connecte à intervalles réguliers au serveur Internet de Wall Street, y récupère les informations relatives au cours du Dow Jones, et génère des tags électroniques qui codent une sélection de messages politiques en fonction du cours de cet indicateur boursier. Les messages en question sont issus de la propagande soviétique et américaine à l'époque de la guerre froide. Si le Dow Jones monte, l'algorithme engendre plus de slogans américains ; au contraire, s'il chute, davantage de messages soviétiques sont produits. Diplômée de l'université de Saint-Petersbourg, Olga Kisseleva a d'abord suivi un cursus en mathématiques avant d'emprunter les voies de l'art. Au début des années 1990, elle découvre aux Etats-Unis les technologies numériques et obtient en 1996, à Paris, un doctorat pour son travail théorique sur le thème des nouvelles formes d'hybridation.

Elle enseigne aujourd'hui à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. L'artiste fait appel aux sciences exactes pour développer une œuvre originale toujours à la recherche du point qui sépare mensonge et vérité. Depuis 2007, elle collabore avec Sylvain Reynal, chercheur en physique théorique, à la production d'installations qui explorent les articulations conceptuelles entre théories scientifiques et création artistique.

#### **L'Echoppe photographique de Nicolas Frespech**

Sur son site, Nicolas Frespech indique qu'il réalise actuellement des adaptations ou des nouvelles créations pour les terminaux mobiles, « *une autre manière de découvrir l'art contemporain, de nouveaux supports* ». Ainsi l'**Echoppe photographique**, qui fête ses 6 ans, est maintenant accessible à partir d'un téléphone portable. Ce service artistique original et gratuit propose à chacun de décrire le sujet d'une photo qu'il aimerait posséder. L'artiste s'engage alors à la réaliser et à envoyer le plus rapidement possible au commanditaire « *le fichier original prêt à être tiré* ». Le cliché est, par ailleurs, exposé sur le site de L'Echoppe (<http://www.frespech.com/echoppe/start.php>). A partir de 1996, Nicolas Frespech multiplie les expériences artistiques sur le Web et très tôt s'intéresse au domaine de la téléphonie mobile. Ses projets ont pour but d'explorer les qualités relationnelles et artistiques, ainsi que les paradoxes du réseau Internet et de dénoncer l'utilisation marchande qui en est faite. Depuis 2009, il enseigne les pratiques numériques à l'Ecole nationale des beaux-arts de Lyon.

#### **Solar Equation de Rafael Lozano-Hemmer**



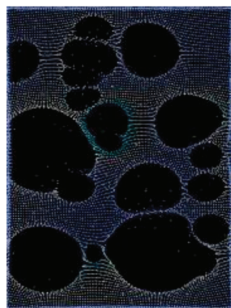
**Solar equation** est une installation qui simule le soleil (100 millions de fois plus petite que l'astre lui-même). Sur un ballon d'hélium géant sont projetées des simulations de turbulences et d'éruptions solaires produites par des équations mathématiques utilisant des images enregistrées par la NASA. Les phénomènes, en constante évolution, ne se répètent jamais et peuvent être

chamboulés en temps réel par le public à l'aide d'une application téléchargeable sur iPhone, iPod Touch ou iPad. L'artiste mexicaino-canadien, Rafael Lozano-Hemmer développe des installations interactives de grande échelle, à l'intersection de l'architecture et de la performance. Son souhait principal : créer des œuvres qui impliquent la participation du public, et détourner à des fins artistiques les technologies comme la robotique, la surveillance informatique ou la télématique des réseaux. Rappelons une œuvre spectaculaire présentée pour la première fois en 2003 par l'artiste : **Amodal Suspension**. Cette installation interactive demandait aux personnes présentes d'envoyer de courts messages (par téléphone portable ou grâce à un navigateur Web) codés ; transformés en éclairs, ils rebondissaient ensuite de projecteur en projecteur en un géant jeu de lumière. Dès que le message était intercepté par un téléphone ou une interface Internet 3D, il était retiré du ciel et projeté sur la façade du bâtiment qui accueillait l'œuvre.

### Téléphone 2067 de David Guez

Suite du projet 2067, *email vers le futur*, **Téléphone 2067** est un réseau de cabines et de combinés téléphoniques installés dans des espaces publics (centres d'art, parcs, aéroports, etc.) qui permet de laisser des messages vocaux dans le futur, destinés à soi-même ou à d'autres. Ces messages sont stockés et peuvent être écoutés via ce même réseau de cabines au moment choisi par le participant. Cette œuvre crée un dispositif d'échanges « spatio-temporel » qui joue sur l'attente, la mémoire et interroge notre relation au temps. Une version pour téléphone portable permet non seulement de laisser un message vocal dans le futur mais de choisir le lieu unique où il pourra être écouté. Cette installation est décrite par son créateur comme « *artistique de type Land Art qui se matérialise, se pérennise et se propage en un réseau terrestre de "zones de rendez-vous" où la voix devient le vecteur inaltérable et sensible de paroles conservées, puis révélées* ». Depuis 1995, David Guez réalise des projets artistiques présentés sous la forme de sites Web, objets, installations, performances qui questionnent des sujets tels que les médias libres, la psychanalyse, le rapport au temps, les usages collaboratifs de l'Internet, les problèmes d'identité, de perte de liberté, les questions d'archivage.

### Gravilux de Scott Snibbe



**Gravilux** est une œuvre d'art interactive. A chaque contact, on exerce une attraction gravitationnelle sur un monde d'étoiles. Inspiré des équations de Newton sur la gravité, *Gravilux* n'en suit pas pour autant les lois de notre univers ! Combinaison de dessins, d'animations, d'art, de science, et de jeux, cette œuvre a d'abord été conçue pour être exposée en galerie ou dans les musées. Maintenant, elle est disponible sur iPhone et iPad. Comme **Bubble Harp**, une autre des créations de Scott Snibbe, artiste des médias, cinéaste et chercheur. Que ce soit sur des appareils mobiles ou dans des espaces publics, son art interactif incite les gens à participer socialement, émotionnellement et physiquement. Ses œuvres sont fortement influencées par le cinéma.

**Cet article sera prochainement complété par une série de portraits d'artistes concernés par cet art nouveau.**

Crédits photos : Solar Equation © Rafael Lozano-Hemmer - Gravilux - Antograph - Bubble Harp - Cross Worlds - Commande 2191 Comment ça va