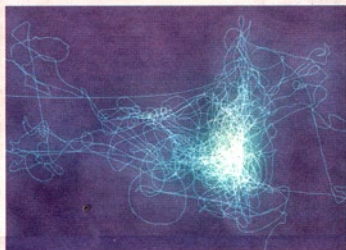




Les œuvres de Marius Watz (en haut à gauche), Elout de Kok (ci-contre), l'installation interactive de LAB(au) (en bas à gauche) et Floccus de Golan Levin (ci-dessous).



**Festival** Des artistes utilisant le code comme matériau exposent à Bruxelles.

## L'algorithme dans la peau

Bruxelles envoyée spéciale

Dans la Lakesstraat, en plein cœur de Bruxelles, des vitrines se font écrans à la nuit tombée. Les étranges créatures de Marius Watz ([www.unlekker.net](http://www.unlekker.net)) y déploient des tentacules colorés qui se densifient en motifs complexes avant leur désintégration floconneuse. A quelques pas de là, on survole les paysages urbains géométriques d'Elout de Kok ([www.xs4all.nl/~elout](http://www.xs4all.nl/~elout)), navigant dans leurs structures 3D hérissées. Au cœur du dispositif, le MediaRuimte, lieu expérimental piloté par LAB(au), laboratoire d'architecture, d'urbanisme et de production multimédia, commissaire de cette nouvelle exposition au nom codé « a href = "process5ing" ».

**Machine à dessin.** Depuis deux ans, LAB(au) se charge de verser numériquement et expérimental du festival Cimatix, voué aux arts audiovisuels et au VJing qui se tient, pour la troisième fois, dans la capitale belge. «Le titre de l'expo renvoie au langage de programmation Processing, un outil en open source qui permet de combiner image, animation et son commun», décrypte Manuel Abendroth, cofondateur de LAB(au), un langage simplifié créé par des artistes pour un propos artistique [lire ci-contre]. Peut-être plus important encore que l'outil proprement dit, Processing est devenu une plate-forme pour des artistes qui ont de nombreux points communs et qui trouvent là une famille.» Une nouvelle génération, grandie avec les ordinateurs, pour qui manipuler du code est aussi naturel que dessiner ou peindre. Ils créent des visuels abstraits autonomes, qui s'autogénèrent, des machines à dessins qui se développent sous nos yeux, des compositions sonores qui ne se répètent jamais, des nouveaux instruments pour les performances live.

Les œuvres exposées ont en commun leur caractère abstrait, «avec une relation au biologique et à l'organique», commente Manuel Abendroth qui rappelle que de nombreux algorithmes sont dérivés de «cette tentative mathématique de décrire un phénomène biologique». Le Brésilien Dimitre Lima (<http://dmtr.org>) présente, au sous-sol, d'étranges topographies crépitantes. Les images captées par une webcam sont transformées en relief, lignes de niveaux elles-mêmes traduites en sons. Golan Levin ([www.flong.com](http://www.flong.com)) invite le spectateur à tracer des

lignes avec sa souris, fils qui échappent à son contrôle, s'entortillent, se désagrègent en temps réel et en musique. Dans son installation Floo, les mouvements de souris déclenchent la croissance et la dispersion de spirales filamenteuses, dont le comportement fait apparaître des drones stridents.

La scène Processing fédère des créateurs issus de la culture «do it yourself» plutôt que des écoles d'art, comme Elout de Kok, grandi avec les premiers jeux vidéo, influencé par la scène démo (repère des programmeurs purs et durs), plus habitué des dance-floors que des galeries. Tout comme l'autrichienne Lia (alias «tinylittleelements», <http://lia.sil.at>) en performance live ce vendredi soir au MediaRuimte avec le collectif Akuvideo et le label nexsound ([www.nexsound.org](http://www.nexsound.org)).

«J'évolue dans une zone frontalière entre l'art, le design et la culture populaire, estime Marius Watz, commis-

**Festival Cimatix**  
à Bruxelles,  
jusqu'au 6 novembre.  
[www.mediaurumite.be](http://www.mediaurumite.be)  
[www.lab-au.com](http://www.lab-au.com)  
[www.generatorx.no](http://www.generatorx.no)  
[www.cimatix.com](http://www.cimatix.com)

saire d'une exposition Generator.x sur l'art génératif en Norvège qui vient de s'achever *in situ* mais se poursuit en ligne sous forme de blog. *L'art génératif est le bitard de l'art abstrait des années 60, un retour à l'art rétinien qui se traduit par des formes de code.* OÙ le logiciel fait office de matériau. Des logiciels développés par les artistes qui n'hésitent pas à mettre la main dans le cambouis. «Si on veut agir sur le monde, on doit agir sur les logiciels, essayer de traduire ce qu'on a en tête en passant par le code.» Dans les systèmes qu'il programme, Marius Watz préserve une part d'aléatoire, séduit par le caractère imprévisible de ses créations, entre le mécanique et l'organique: «La machine peut créer des choses horribles, mais aussi des visuels merveilleux qu'on n'aurait jamais pensé à faire.» L'artiste admet rechercher une sorte d'«hédonisme visuel», ce qui ne l'empêche pas de développer parallèlement un travail plus conceptuel (comme *Universal Digit Machine* qui tente de répondre à la question «le web: c'est grand comment?», sur <http://spider.unlekker.net>).

### LE LANGAGE SIMPLIFIÉ DE PROCESSING

Récompensé cette année par le prestigieux prix Net vision décerné par l'Avs Electronica, Processing (1) est un langage de programmation en open source dont la particularité est de se rapprocher du langage verbal. «C'est une simplification du code, il le rend plus concret, explique Manuel Abendroth de Labau. Pour dessiner une ligne, il suffit de taper "draw line". On perd cette peur du code.» L'outil permet à des gens qui ne sont pas des codeurs purs et durs (étudiants, artistes, designers et architectes) d'accéder facilement à la programmation d'images d'animation et de sons, et d'esquisser des prototypes. Alternative aux logiciels commerciaux, ce projet initié par deux artistes du MIT MediaLab, Casey Reas et Ben Fry, a généré une importante communauté qui contribue au développement du code. Les travaux sont à découvrir dans la partie exposition du site. (1) <http://processing.org>

ciel fait office de matériau. Des logiciels développés par les artistes qui n'hésitent pas à mettre la main dans le cambouis. «Si on veut agir sur le monde, on doit agir sur les logiciels, essayer de traduire ce qu'on a en tête en passant par le code.» Dans les systèmes qu'il programme, Marius Watz préserve une part d'aléatoire, séduit par le caractère imprévisible de ses créations, entre le mécanique et l'organique: «La machine peut créer des choses horribles, mais aussi des visuels merveilleux qu'on n'aurait jamais pensé à faire.» L'artiste admet rechercher une sorte d'«hédonisme visuel», ce qui ne l'empêche pas de développer parallèlement un travail plus conceptuel (comme *Universal Digit Machine* qui tente de répondre à la question «le web: c'est grand comment?», sur <http://spider.unlekker.net>).

«Maturations». La joliesse de ces œuvres qui impressionnent et flattent l'œil leur vaut souvent le reproche d'être simplement décoratives, sans profondeur ni portée critique. «Cette forme d'art est en phase de maturation, tempère Manuel Abendroth. Alors que les technologies sont de plus en plus intégrées dans notre environnement, se crée progressivement un nouveau contexte d'où vont émerger de vraies positions artistiques, philosophiques ou sociologiques.» Les plus jeunes n'ont pas ce genre d'hésitation, se chamaillant pour tester l'installation interactive de LAB(au) place Sainte-Catherine. Pas besoin pour eux de savoir que cette pièce, *Point, Ligne, Surface*, est un hommage au *Broadway Boogie Woogie* de Mondrian. Juché sur la pointe des pieds pour accéder à l'écran, un gargonnet saisit avec le stylet les points, lignes et surfaces en RGB (les couleurs de l'écran d'ordinateur) auxquels sont associés des sons spatialisés, les balance frénétiquement sur l'écran, créant sur le sol, autour de lui, un tableau mondrianesque sautillant sous l'œil fier de son père. ➔

MARIE LECHNER