HEK

fr

Art médiatique suisse
Marc Lee
Chloé Delarue
Laurent Güdel
Pax Art Awards 2021

12.02. – 24.04.2022

Maison des Arts Eléctroniques

L'exposition *Art médiatique suisse: Marc Lee, Chloé Delarue, Laurent Güdel – Pax Art Awards 2021* présente les œuvres des lauréat·e·s des Pax Art Awards 2021 dans le cadre de trois expositions individuelles parallèles.

Les travaux actuels de Marc Lee sont consacrés à la biologie, au corps humain et à sa relation à la nature. Ses œuvres interactives et immersives interrogent les nouvelles technologies comme l'intelligence artificielle utilisées pour résoudre les problèmes écologiques ou créer des profils fictifs sur les réseaux sociaux. En associant critique sociale et poésie, l'artiste invite à la réflexion, notamment sur notre responsabilité environnementale. Chloé Delarue dévoile de nouvelles œuvres issues de son cycle *TAFAA (Toward A Fully Automated Appearance)* et propose des installations suggestives, qui évoquent des scénarios futuristes entre imagination et dystopie. L'apparence virtuelle, le simulacre, la représentation de soi et la fragmentation de notre perception de la réalité par les technologies numériques sont les questions centrales de cette série. Laurent Güdel s'intéresse à l'analyse des sons, et plus particulièrement au contexte de présentation et de diffusion inhérent à chaque production sonore. Ses œuvres comprennent aussi bien des travaux conceptuels, comme la présentation d'un fichier audio trouvé par hasard dans un appareil de captation, que des créations audiovisuelles réalisées à partir d'un échantillon de sons issus des ondes radio.

Grâce à la somme du prix des Pax Art Awards, les artistes ont produit de nouvelles œuvres, qui sont présentées au public pour la première fois. Les Pax Art Awards ont été lancés en 2018. À travers ces prix innovants récompensant l'art numérique, Art Foundation Pax honore et promeut, en collaboration avec la HEK, les œuvres spécifiquement liées aux médias d'artistes suisses qui s'appuient sur les technologies des médias et mettent en évidence leurs répercussions. La moitié de la somme du prix est consacrée à l'achat d'une œuvre par Art Foundation Pax pour sa collection et l'autre moitié soutient les lauréat·e·s dans le cadre de la conception d'une nouvelle œuvre, destinée à être présentée au printemps suivant lors d'une exposition collective. Art Foundation Pax est une fondation indépendante destinée à promouvoir l'art numérique et médiatique en Suisse et qui bénéficie du soutien financier de Pax.

L'exposition s'accompagne d'un vaste programme de médiation sur place et en ligne. Des visites en langue allemande, anglaise et française ont lieu régulièrement.

Commissaire d'exposition: Boris Magrini

1 **Iris Qu Xiaoyu, Marc Lee et Shervin Saremi (audio)**
***YANTO – Yaw And Not Tip Over*, 2022**

Avec *YANTO – Yaw And Not Tip Over*, Marc Lee propose une réalité alternative source de confiance, d'espoir et de réflexion critique quant à la surpêche et à l'acidification que subissent actuellement des océans. Par le biais d'une application mobile, les utilisateurs et utilisatrices se projettent 30 ans dans le futur et découvrent comment la technologie peut aider à surmonter la crise écologique. Grâce à l'intelligence artificielle et à l'apprentissage automatique, Lee a imaginé des espèces de poissons réalistes qui résistent à la pollution humaine et sont capables de survivre dans des environnements contaminés. L'œuvre met en évidence la fragilité de la nature. Entre le statu quo et un avenir possible, bien que quelque peu dystopique, le public peut observer un écosystème en mutation généré par ordinateur et explorer le nouveau règne des poissons. Au-delà de cette vision semi-optimiste, la question reste de savoir jusqu'à quel point nous devons permettre aux technologies d'intervenir et d'optimiser les formes et les espaces de vie. L'écosystème est-il une technologie comme une autre susceptible d'être réparée? Ce travail a été réalisé en coopération avec l'artiste chinoise Iris Qu Xiaoyu et le compositeur iranien Shervin Saremi.

2 **Birgit Kempker, Marc Lee et Shervin Saremi (audio)**
***Time to Nest Time to Migrate*, 2020**

Avec l'application interactive à 360° *Time to Nest Time to Migrate*, les visiteurs et visiteuses évoluent dans un espace virtuel grâce à un téléphone portable, afin d'explorer l'intérieur du corps humain. Ce voyage virtuel les mène à la rencontre de différentes bactéries, cellules, champignons et autres organismes avec lesquels il est possible d'interagir via l'écran. Les organismes réagissent par des sons, des bruits ainsi que des textes écrits et parlés, plus poétiques que scientifiques. Lee suscite ainsi admiration et empathie pour la complexité du corps humain et des organismes qui y vivent. Ce travail a été réalisé en collaboration avec la poétesse suisse Birgit Kempker et le compositeur iranien Shervin Saremi.

3 **Marc Lee, Markus Kirchhofer et Shervin Saremi (audio)**
***MORE AND LESS – Flying Through a Three-Dimensional Book*, depuis 2020**

L'œuvre *MORE AND LESS – Flying Through A Three-Dimensional Book* de Marc Lee et de l'auteur suisse Markus Kirchhofer établit un lien entre la surpopulation humaine croissante, d'une part, et la destruction des habitats animaux et l'extinction alarmante des espèces, d'autre part. Dans une ville en 3D, le public se déplace au sein d'une architecture urbaine en constante évolution et expansion, enrichie d'informations sur la population et l'urbanisation. Les données démographiques proviennent des Nations Unies. Basés sur la géographie et la densité des années 1990 aux années 2000, et complétés par des prévisions jusqu'en 2050, les chiffres sont constamment mis à jour. L'œuvre fournit également des informations sur les espèces animales récemment déclarées éteintes, en s'appuyant sur les données fournies par l'Union internationale pour la conservation de la nature. Parmi ce flux d'informations factuelles, apparaissent au cœur du paysage urbain 50 haïkus. À travers ce travail, les artistes soulèvent des questions relatives à l'archivage des informations et au traitement des données grâce aux nouveaux exploits technologiques. Quelles possibilités en résultent pour une gestion éthique de notre environnement? Comment l'art et la poésie peuvent-ils contribuer à une meilleure compréhension de notre impact sur la planète et sa biodiversité? L'œuvre sonore a été créée par le compositeur iranien Shervin Saremi.

4 **Marc Lee**
Friends, depuis 2019

L'œuvre *Friends* traite des réseaux sociaux et de leur utilisation de l'intelligence artificielle. Cette installation en 3D à l'espace quasi-infini s'explore avec un téléphone portable et mène le public à la rencontre d'un flot de visages anonymes dans des bulles transparentes qui flottent librement dans l'espace. Les portraits, pour la plupart jeunes et esthétiques, ont été générés à l'aide d'une IA et portent chacun un prénom et un nom de trois lettres. Où que l'on se trouve au sein de l'installation, on est sans cesse dévisagé. Les visages flottants, à la fois sereins et oppressants, rappellent les photos de profil sur les réseaux sociaux. Dans cette œuvre, Lee met en scène notre désir profond d'être au centre de l'attention. Il fait référence aux informations que nous révélons sur nous-mêmes, à la transparence parallèle des followers, des likes et des commentaires, et à l'objectif des entreprises de tirer un maximum de profit de ces données. Pour ce faire, ces dernières ont également recours à des systèmes d'intelligence artificielle, qui leur permettent d'analyser les profils et de générer des publicités personnalisées. À travers ce travail, Lee concrétise les questions relatives à la protection des données personnelles, à l'influence des réseaux sociaux sur le comportement individuel et collectif ainsi qu'à leurs limites morales.

5 **Marc Lee**
***Swiss Unfiltered – TikTok and the Emerging Face of Culture*, depuis 2020**

Pour *Swiss Unfiltered*, Marc Lee s'est intéressé aux utilisateurs et utilisatrices suisses de TikTok, en explorant les publications, les hashtags et les principales thématiques qui préoccupent la jeunesse helvétique. Dans la série *Unfiltered – TikTok and the Emerging Face of Culture*, l'artiste met en lumière la démocratisation d'Internet via les réseaux sociaux. En s'appuyant sur la plateforme TikTok, qui permet de publier de courtes séquences vidéo sur fond musical, Lee examine les différentes voies d'accès à l'information, les représentations subjectives des contenus ainsi que leurs effets sur la conscience collective et la recherche d'identité. De manière transversale, les sujets d'intérêt local, les questions sociales et les courants créatifs sont mis en exergue et complétés par des questions de l'artiste. La première version de ce travail a été réalisée en collaboration avec l'artiste indien Akshat Nauriyal et s'est concentrée sur l'utilisation du réseau social par les jeunes en Inde.

6 **Marc Lee**
***Used to Be My Home Too*, 2021**

Le titre de l'œuvre *Used to Be My Home Too* fait référence au point de vue des espèces animales disparues sur les terres habitées et exploitées par les humains. Sur le réseau social iNaturalist, des naturalistes et des scientifiques citoyen·ne·s du monde entier documentent la diversité biologique de notre planète. Le travail de Lee associe les dernières observations téléchargées sur le réseau social aux données de RedList.org, une source d'information exhaustive sur le risque d'extinction des espèces animales, fongiques et végétales dans le monde, et les localise en temps réel sur Google Earth. Chaque publication dévoile ainsi en direct l'emplacement de nouvelles observations sur Google Earth et livre des informations sur les espèces animales disparues. Ce travail est un hommage à la biodiversité de notre planète, mais souligne également la mise en péril de ce trésor par l'activité humaine.

Marc Lee (*1969) s'est vu décerner le prix principal des Pax Art Awards en 2021, assorti d'une dotation de 30 000 CHF. Il vit et travaille près de Zurich.

7 **Chloé Delarue**
***TAFAA – FERTILITY DEVICE (COOL AIR)*, 2020**

La plupart des travaux de Chloé Delarue s'inscrivent dans un grand cycle de création intitulé *TAFAA – Toward A Fully Automated Appearance*. Ce titre est inspiré d'un article publié en 1971 par l'économiste Fischer Black sur l'automatisation du marché des actions. Le travail de Chloé Delarue s'intéresse tout particulièrement à la manière dont le progrès technologique, l'automatisation du travail, le clonage ou l'intelligence artificielle affectent la vie biologique.

La simulation de la réalité est un thème récurrent dans l'œuvre de Chloé Delarue. Dans cette sculpture, les courants d'air émis par un climatiseur font bouger des moulages en latex de feuilles végétales. En parallèle, un écran monté sur plexiglas diffuse une animation numérique en 3D de feuilles qui tombent, simulées par un logiciel également utilisé dans les univers virtuels et les jeux vidéo. Les feuilles des plantes virtuelles, qui ne cessent de tomber, se déplacent dans un continuum qui semble n'avoir aucune incidence sur la réalité. En revanche, la consommation d'énergie nécessaire à la simulation numérique et la nécessité de refroidir les ordinateurs pour les faire fonctionner ont un impact bien réel sur l'environnement.

8 **Chloé Delarue**
***TAFAA – FERTILITY DEVICE (NUDGE FOR THE SCAPEGOAT)*, 2021**

Cette sculpture explore la manière dont nos émotions et notre comportement peuvent être manipulés sous l'influence de la propagande et de ses méthodes souvent subtiles et inconscientes. Une structure rappelant à la fois un panneau publicitaire et un miroir fait face à un moulage de tête de bouc chromée et à un lavabo en acier inoxydable contenant des moulages de cigarettes en latex. Un écran diffuse des scènes publicitaires tirées de jeux vidéo de science-fiction, qui laissent entendre que la publicité demeurera un élément important de la société. Dans cette œuvre, Chloé Delarue met en évidence la façon dont la publicité commerciale s'infiltre dans tous les aspects de la vie, aussi bien dans l'espace réel que virtuel. Conformément aux désirs surréalistes de représentation et de glorification de soi, les visions d'avenir de l'artiste transforment des individus en avatars étranges, comme ce bouc chromé.

9 **Chloé Delarue**
***TAFAA – SORORIIS*, 2022**

Sur une structure métallique sont suspendues des moulages en latex qui rappellent la mue d'un serpent. Le mot «Sororiis», qui fait référence à la sororité, est affiché avec des néons. L'œuvre n'est pas un memento mori, un rappel de la mortalité humaine, mais renvoie à la promesse d'immortalité que nous tentons d'atteindre par la numérisation et la création de réalités virtuelles. Tout comme un serpent mue, nous changeons nous aussi d'apparence et d'identité numérique en nous réinventant constamment sur les réseaux sociaux, peut-être dans l'espoir de transcender le caractère éphémère de nos corps organiques.

10 **Chloé Delarue**
***TAFAA - FERTILITY DEVICE (UNCANNY VALLEY)*, 2022**

Trois écrans verticaux synchronisés montrent le mouvement d'un corps féminin sans peau, évoquant un modèle anatomique du corps humain. Cette représentation en mouvement du corps trouve sa réplique sur une plaque de verre recouverte d'un moulage en latex. Ce moulage donne à voir le visage d'un «troll». Cette image, omniprésente sur les réseaux sociaux, symbolise le phénomène du «trolling». Un troll peut faire référence à un personnage humanoïde imaginaire ou à un acte de provocation et d'insulte délibéré sur les réseaux sociaux. Ce travail examine l'obsession contemporaine de l'autopromotion tout en menant une réflexion sur la multiplication et la fragmentation des informations en ligne, qui peuvent conduire à une perte du sens de la réalité et des valeurs auxquelles une communauté se réfère.

Chloé Delarue (*1986) s'est vu décerner le prix destiné aux artistes émergent·e·s des Pax Art Awards en 2021, assorti d'une dotation de 15 000 CHF. Elle vit et travaille à Genève.

11 **Laurent Güdel**
***Over the Horizon*, 2022**

Over the Horizon est une composition audiovisuelle et une installation qui résulte de la recherche d'échantillons sonores d'ondes radio et de leur visualisation graphique dans les archives en ligne de sigidwiki.com. Les sons archivés, très divers, proviennent par exemple d'impulsions émises par des étoiles lointaines, de signaux aériens civils ou militaires, de la communication par radar ou par satellite, de messages diplomatiques codés, de chansons diffusées par des radios pirates ou d'informations de réseaux radio locaux. Güdel crée à partir de ces échantillons sonores une composition électronique qui s'inspire également des recherches de l'anthropologue suisse Patricia Jäggi. Dans son essai *Cosmopolitan Noises – Atmospheres in Shortwave Radio Listening*, cette dernière étudie les traces et les pratiques de l'écoute radio. *Over the Horizon* est présenté dans trois salles d'exposition. Les deux premières donnent à voir des impressions qui représentent les ondes de différents signaux radio, accompagnées d'extraits sonores de la banque de données. Dans la deuxième salle, Güdel présente sa propre composition audiovisuelle, issue de la recherche.

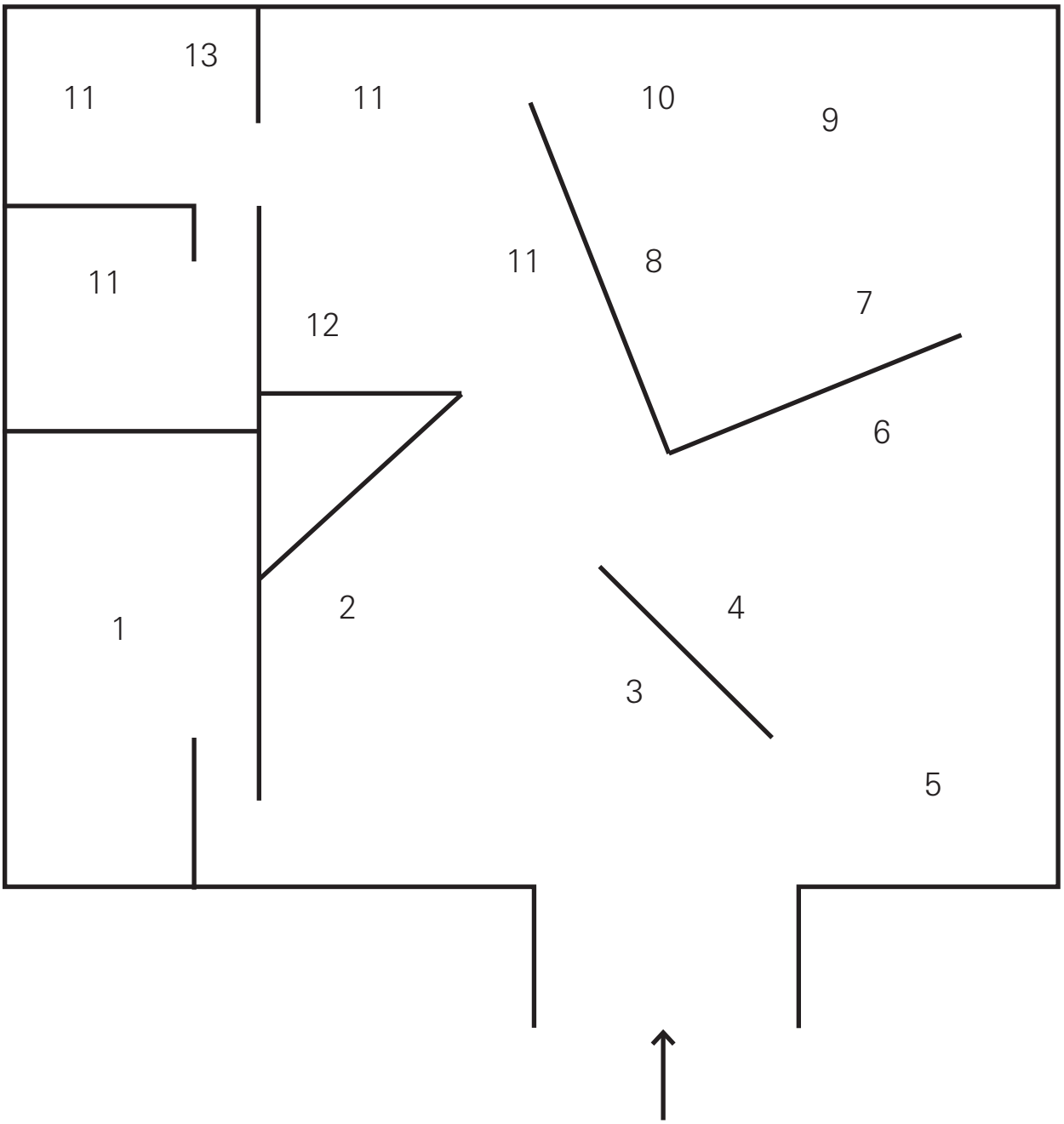
12 **Laurent Güdel**
***Unknown Artist*, 2021**

Unknown Artist est basé sur un fichier audio trouvé par hasard par l'artiste dans un enregistreur numérique acheté en ligne. Laurent Güdel suppose qu'un membre du personnel du grand magasin chinois qui vend cet appareil a appuyé par mégarde sur le bouton d'enregistrement avant de l'emballer. 18 heures de matériel sonore ont été rassemblées durant l'emballage et l'expédition de la commande, livrant une vision de l'intérieur de notre monde interconnecté et axé sur la consommation. Dans la peau d'un produit industriel, le public écoute les bruits étouffés de scanners, d'employé·e·s, de portes et des sons étranges. Le fichier audio constitue par conséquent un produit issu du lien entre environnement de travail, distribution internationale et commerce d'appareils électroniques.

13 **Laurent Güdel**
Radio Belgrade «The history of electronic music is also the history of radio», 2020

Au cours d'un voyage de recherche de plusieurs années, Güdel a visité différents studios d'enregistrement dans toute l'Europe afin de comprendre comment les facteurs socioculturels, politiques, économiques et médiatiques ont influencé le développement de la musique électronique. La vidéo *Radio Belgrade* retrace une partie de l'histoire de la musique électronique, qui était associée à la radio publique serbe pendant la guerre froide. Dans la vidéo, Güdel s'entretient avec Ksenija Stevanovic, musicologue et directrice adjointe du programme de Radio Belgrade. On y voit également l'artiste se livrer à des expériences sur l'ancien synthétiseur EMS Synthi 100, qui date des années 1970. Cet instrument de musique analogique/numérique a été fabriqué spécialement pour Radio Belgrade, dans le but de créer des effets sonores et d'effectuer des expérimentations avec la musique électronique.

Laurent Güdel (*1984) s'est vu décerner le prix destiné aux artistes émergent·e·s des Pax Art Awards en 2021, assorti d'une dotation de 15 000 CHF. Il vit et travaille à Bienne.



Cette exposition est soutenue par:

Art Foundation Pax

HEK (Maison des Arts Electroniques) est soutenue par :

cms Christoph Merian Stiftung

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra
Eidgenössisches Departement des Innern EDI
Bundesamt für Kultur BAK

KULTURELLES.BL
BILDUNGS-, KULTUR- UND SPORTDIREKTION

Kanton Basel-Stadt
Kultur

HEK (Haus der Elektronischen Künste)
Freilager-Platz 9, 4142 Münchenstein / Basel, CH

hek.ch