



Association Générale des Conservateurs des Collections Publiques de France
Section fédérée Provence-Alpes-Côte d'Azur

Membre du Réseau européen des Living Labs

Journée d'études 19 janvier 2012 - Fondation Vasarely Territoires et réseaux

Olga Kisseleva
CrossWolds

La série « CrossWorlds » d'Olga Kisseleva est composée des œuvres en forme de « TAGs électroniques ».

Les « TAGs électroniques » sont des codes, dont le fonctionnement est similaire à celui de code-barres. Chaque « TAG électronique », lisible par un lecteur optique muni d'un programme, peut contenir des textes, des URLs ou des commandes. A la différence du code-barres, le « TAG électronique » ne nécessite pas un lecteur spécifique, et peut être déchiffré par un simple téléphone portable. Ainsi, la personne qui regarde l'œuvre à travers la caméra de son téléphone reçoit en temps réel un message, qui peut être textuel, sonore, visuel, ou en forme d'une commande multimédia (par exemple – connexion à une page web). Cependant, le tag reste une réalisation simple à entretenir, car il ne contient aucune composante informatique interne.

Le titre « *CrossWorlds* » (mondes croisés) évoque cette pratique « in situ », quand l'œuvre s'inscrit dans l'univers existant, instaure un dialogue avec son environnement, le complète ou le détourne. « *CrossWorlds* » symbolise aussi le croisement des deux images, deux mondes contrastés. Le mot « *CrossWorlds* » fait l'allusion au « crossword », qui désigne en anglais « mots croisés », et joue ainsi sur la similitude visuelle et fonctionnelle entre grilles des mots croisés et les TAGs.

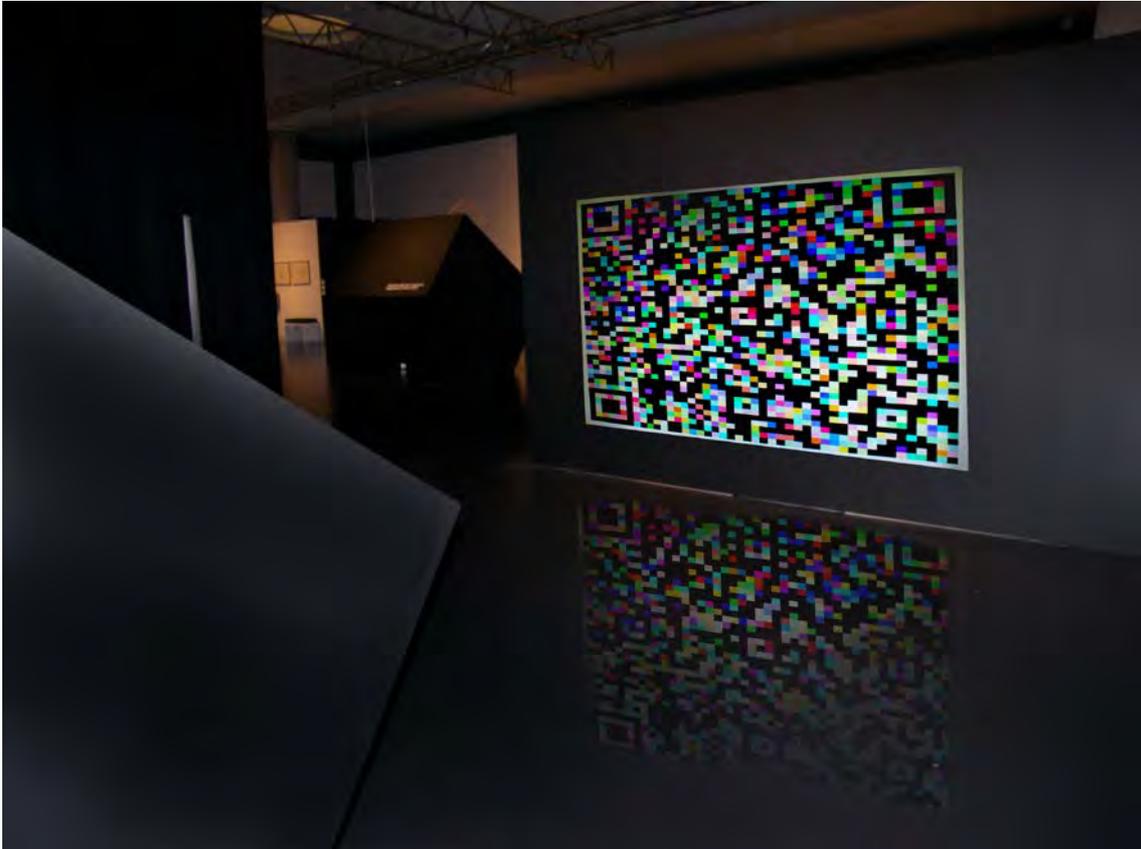
Utilisation des « TAGs électroniques », leur appropriation par l'artiste a une forte valeur symbolique, mais aussi une dimension sociale. C'est un nouveau langage en voie de devenir commun. Avec son universalité, sa présence discrète et son interface multimédia semi-automatique, le « TAG électronique » est une forme visuelle extrêmement symbolique, car il peut aussi devenir un outil puissant d'information et de la communication.

Le tag électronique peut être réalisé en matière différente : photographie, miroir, pierre, matière végétale... Le tag électronique peut se trouver et fonctionner en extérieur, comme à l'intérieur. Un tag relié à une base des données peut être interactif, le message est donc évolutif.

Le projet « *CrossWorlds* » a débuté en 2006 au Musée Guggenheim de Bilbao. En collaboration avec la Fondation scientifique LEIA Olga Kisseleva a créé un programme qui permet d'encoder l'information (image, texte, son, commande...) laquelle se dévoile ou se met en mode de fonctionnement au simple passage d'un téléphone portable allumé devant le TAG. Dans un premier temps, l'artiste s'est servie de cette technologie pour créer un parcours à travers le Musée Guggenheim.

Dans « *CrossWorlds – Douce France* » un système de tags électroniques a mis en oeuvre en 2007 travers les vestiges de l'Abbaye de Maubuisson (Val d'Oise) traitait les similitudes entre le labyrinthe et le réseau.

« *CrossWorlds – Conspire* » réalisé à Berlin dans le cadre de la Transmediale 2008 a fait parler pendant un mois le bâtiment même de HKW (la Maison des Cultures du Monde), un symbole de la guerre froide, offert dans les années 50 à l'Allemagne de l'Ouest par les Etats-Unis. Connecté à la base des données de la Bourse de New York, le programme génère une image en fonction des cours boursiers. Ce sont des TAGs électroniques qui contiennent des slogans de propagande soviétiques ou américains.



*« Conspire » tag électronique interactif, relié au serveur de la Bourse de New York
au Haus der Kulturen der Welt, Berlin, Allemagne, 2008*



*série « Conspire », 2008, diasec 50x50,
message encodé : « Towards the collective »*



*série « Conspire », 2008, diasec 50x50, message encodé :
« It is better to have less thunder in the mouth and more lightning in the hand »*

Pour « *CrossWorlds* » des Volcans d'Auvergne (2009), Olga Kisseleva confronte l'univers de l'environnement naturel, caractérisé par une évolution lente et celui du progrès technologique, caractérisé par son éruption quasi-volcanique. La pierre volcanique, extraite de la montagne même, est déposée sur sa surface pour en constituer un seconde peau. Cette composition sculpturale fonctionne dans la durée comme l'architecture berbère de l'ouest du Sahara : surgies de la terre, les formes se désagrègent avec le temps pour être rendues à son tour à la Terre.

Visible de loin la composition fonctionne comme un message codé, qui peut être déchiffré par les visiteurs. Le message contient la brève description de ce lieu préservé, qui est le Parc National du Sancy : le paradis. Mais proche de la composition, le spectateur peut physiquement pénétrer cette structure labyrinthique de plus de 250 mètres carrés pour déambuler littéralement dans... le paradis...



« *Paradis* » Masif du Sancy, Volcans d'Auvergne, 2009, 16x16m pierre volcanique et l'herbe

ALBERTINE MEUNIER



Net-art ♦ Les QR, ces pictogrammes urbains cryptés, donnent accès à des sites, vidéos, sons...

Des codes barrés vers l'ailleurs

Des petites mosaïques de carrés noir ou blanc apparaissent timidement dans nos villes, mystérieux signes truffés d'informations que l'œil ne peut décrypter. Au Japon, ces pictogrammes pixellisés pullulent dans les magazines, les affiches, les dépliants, à la télévision, dans les expositions, jusque dans l'assiette, ornant beignets de crevettes et chocolats.

Jean interactif. Ces codes-barres en deux dimensions sont apparus en 1994 au Japon, sous le nom de QR code (*quick response*), utilisés à l'origine pour tracer les composants dans une usine de voitures. Ils peuvent contenir bien plus d'informations que le traditionnel code-barres et sont plus faciles à décrypter. Pas besoin d'un laser, il suffit de pointer son téléphone portable, équipé d'un logiciel de décodage (pré-installé ou téléchargé), vers la cible, de la prendre en photo et l'écran affiche les données associées : un numéro de téléphone, un texte, une adresse web renvoyant à une vidéo, un son ou un

site... Les tags mobiles, essentiellement à usage publicitaire ou de service (plan de la ville, horaires de bus...), s'exhibent aussi comme logos chic. Depuis mai, une marque française commercialise un jean interactif avec un code brodé sur les fesses. En le shootant, on accède sur Internet à des clips et news. Zadig & Voltaire lance une édition limitée de tee-shirts avec pour motif un QR code permettant de télécharger leur play-list.

Albertine Meunier, alias la Net-artiste Catherine Ramus, se réapproprie le procédé dans ses tee-shirts interactifs. En photographiant le code incrusté dans une phrase, on accède à une vidéo d'artiste : «Do you (QR code) me» fait s'afficher sur l'écran un cœur qui clignote derrière une étiquette «foie d'agneau». Sa boutique en ligne met en évidence la cacophonie des codes, avec la multiplication des formats : outre le QR code, sont apparus le Shotcode, version circulaire, le mobile tag, version à liseré lancée par Nokia, etc.

L'un des attraits de ces codes graphiques est la pos-

sibilité de les générer simplement soi-même, de les imprimer, de les afficher sur un site web ou un mur, permettant de lier des contenus immatériels à des objets physiques.

Webjam. En 2006, pour son projet ThéorieM, Albertine Meunier et Caroline Delieutraz ont tagué ces codes sur les trottoirs de Paris. Chaque pochoir appelle un film, quinze en tout répartis en différents points de la ville formant un M sur la Google map de Paris. Les vidéos sont faites de fragments récupérés sur le Net dont des extraits de *Metropolis* : «Ces graphs ont tous une extension numérique, ça peut être une vidéo, un discours qu'on peut poser sur la ville, une surcouche numérique. C'est comme une "extériorisation" d'Internet dans le monde réel. Chacun peut poser ses affichettes avec leurs contenus associés. Le spectateur ne reçoit plus passivement l'image comme dans une salle de cinéma, il devient interactif, il convoque l'image. Le code 2D introduit une relation différente avec le monde extérieur.»

Dans le cadre de son exposition «Douce France», à l'abbaye de Maubuisson (Val-d'Oise), l'artiste Olga Kisseleva invite à une déambulation, après avoir au préalable doté le visiteur d'un «instrument de navigation» indispensable pour se repérer dans notre société contemporaine. En l'occurrence un portable, qui permet de scanner les codes disséminés dans le parc et de lire les écrits encodés. Ils mènent à un grand tag-sculpture, mosaïque de miroirs et de plaques noires.

Dans leur dernier clip, *Integral*, critique de la surveillance généralisée, les Pet Shop Boys intercalent une centaine de QR codes qui, si on les photographie, renvoient vers des adresses web sur les droits civiques. Nicolas Frespech, Net-artiste utilise le QR code pour permettre d'accéder facilement à ses œuvres conçues pour la mobilité comme ses «Instants RSS», «Je colle des QR codes sur des murs, des pare-brise... Si les gens les scannent, ils tombent sur une partie de mon site mobile et des souvenirs particuliers liés à ce lieu. J'aime cette idée de redéfinir la ville, de se l'approprier», explique l'artiste invité à animer une Webjam sur le sujet à l'occasion du festival e-magiciens, à Valenciennes (*Libération* du 4 décembre). L'équipe gagnante composée d'étudiants de l'École nationale du jeu et des médias interactifs (Enjmin), imagine un téléphone qui permettrait de faire des petites vidéos d'un lieu (stockées automatiquement sur un site de partage), et d'imprimer un code associé pour le coller sur les murs. Ainsi en scannant le code, on pourrait voir ces empreintes laissées par d'autres gens, savoir ce qui s'est passé là, la veille ou il y a un an...

— MARIE LECHNER

Les sites

www.albertinemeunier.net/shot/
www.theoriem.net/
<http://kisseleva.free.fr/project/projectdoucefr.html>
www.petshopboys.co.uk/integral-project/
www.frespech.com
www.poptronics.fr/Nicolas-Frespech-1
www.yazo.net/emagiciens
<http://qrcode.kaywa.com/>
www.mobiletag.com