

LICHT \ KLANG

Re-p.org : Michael Aschauer / Nik Thönen (Autriche)
Tilman Küntzel (Allemagne)

Exposition du 8 octobre au 12 décembre 2010
Vernissage le 7 octobre à partir de 18h30

DOSSIER PEDAGOGIQUE



Tilman Küntzel, Lüster, Berlin

Lustre à pampilles, ampoules, relais thermiques, Hp.

Une coproduction le Bon Accueil / Electroni[k] / ERBA

SOMMAIRE

- p 1 - Sommaire
- p 2 - Communiqué de presse
- Liste des oeuvres
- p 3 et 4 - Lüster :Tilman Küntzel
- p 5 et 6 - 8-bit :Michael Aschauer / Nik Thönen :
- Biographie des artistes
- p 7 - CV Michael Aschauer
- p 8 - CV Tilman Küntzel
- p 9 - Autour de l'exposition
- p 10 - Bon Accueil : programmation Sound art \ Klangkunst
- p 11 - Le Dossier pédagogique/ La visite
- p 12 à 16 - Pistes de travail
- p 17 - Lexique
- p 18 - Infos pratiques

LICHT \ KLANG

Exposition du 8 octobre au 12 décembre 2010

Re-p.org : Michael Aschauer / Nik Thönen (AT)
Tilman Küntzel (D)

L'histoire de l'art du 20^{ème} siècle est marquée par la présence de plus en plus prégnante de l'élément sonore dans les arts visuels. Peu à peu, musées et lieux d'expositions se sont peuplés de bruits. Pour un temps parent pauvre de la vidéo, le son a fini par s'affranchir des autres médiums pour devenir finalement autonome, un sujet de réflexion à part entière.

Si cette évolution n'est pas nouvelle, elle s'est accélérée ces dernières années, et les plasticiens tout comme les musiciens autodidactes œuvrant généralement dans les musiques dites électroniques se sont approprié ce médium qui continue d'être un terrain d'expérimentation fertile.

Depuis 2007, le Bon Accueil donne la part belle à ces artistes au sein d'une programmation européenne. Des savants bricolages ludiques et sonores de Frédéric Le Junter (2007), en passant par les paysages sonores imaginaires créés pour Pierre Beloüin (2007), et les installations monumentales des suisses Pe Lang et Zimoun (2008), la programmation sound art \ Klangkunst du Bon Accueil s'efforce de présenter des artistes encore peu connus en France et souvent appelés à le devenir.

Pour cette nouvelle exposition, intitulée Licht \ klang, c'est un médium devenu banal qui est à l'honneur : la lumière artificielle.

Loin des projets excentriques de Herrington et Lightbown qui, en tirant profit de la substance lumineuse exsudée par les harengs à leur mort, pensaient pouvoir éclairer nos villes, la fée électricité et l'ampoule à incandescence remédièrent aux ténèbres. L'usage intensif de l'éclairage artificiel modifia profondément notre vie quotidienne. Pour Marshal McLuhan la lumière artificielle est un médium sans contenu, capable de créer un environnement par sa seule présence.

De la même manière que la lumière -blanche- n'a pas de contenu, le bruit blanc ne délivre aucun message, mais paradoxalement, selon Jacques Attali, il est la présence de toutes les significations.

La lumière blafarde dispensée par les tubes fluorescents permet aux bureaux et divers offices de poursuivre leur activité au-delà des limites imposées par la lumière naturelle au rythme des clicks des souris et du bruit des machines. Michael Aschauer avec 8-bit utilise ces deux impondérables de l'équipement de bureau : le tube fluorescent et l'ordinateur.

L'œuvre 8-bit est une confrontation poétique entre le monde digital et le monde analogique. Un ordinateur dispense les 256 possibilités du code 8bit à huit tubes fluorescents qui le matérialisent. Cependant, ces derniers avec leurs défaillances techniques ne peuvent suivre ce code rigide. Proche de l'esthétique de l'échec et du glitch, L'œuvre met en avant ce qui différencie ces deux mondes : le digital composé d'un code pur, et le monde analogique fait d'accidents et de mutations permanentes.

L'artiste Allemand Tilman Küntzel avec Lüster nous invite à une expérience synesthésique visuo-auditive, sujet de prédilection de l'artiste.

Un lustre montgolfière repose énigmatique sur le sol. Il émane de celui-ci une féerie sonore et lumineuse. Oeuvre représentative du klangkunst, qui allie la vue et l'ouïe, Lüster interroge nos mécanismes de perception des espaces et la façon dont la lumière et le son peuvent influencer sur notre appréhension des lieux.

Damien Simon

LUSTER

Installation sonore et lumineuse

Lüster est certainement une des œuvres les plus poétiques de Tilman Küntzel. Un lustre montgolfière animé d'un scintillement sonore et lumineux repose, énigmatique, sur le sol.

L'œuvre joue sur la perception synesthésique visuo-auditive, sujet qui guide le travail de l'artiste depuis la fin des années 80.

Dans un passage remarquable de la Phénoménologie de la perception, M. Merleau Ponty décrit la façon dont la musique, quand elle emplie la salle de concert, est capable de transformer notre perception de celle-ci. La musique « ..insinue à travers l'espace visible une nouvelle dimension où elle déferle, comme chez les hallucinés, l'espace clair des choses perçues se double mystérieusement d'un « espace noir » où d'autres présences sont possibles. » La vue n'est pas le seul moyen pour nous d'appréhender l'espace, mais c'est un jeu complexe, un « engrenage l'un sur l'autre des domaines sensoriels » qui nous permet de trouver l'unité de l'espace.

La perception synesthésique, loin d'être un phénomène ponctuel, relève plutôt de la norme, elle est universelle, mais nous n'en avons pas conscience. A cet engrenage complexe s'ajoutent la mémoire et les sentiments qui influent sur les informations recueillies par les organes sensoriels, notre cerveau ne reproduit pas l'environnement mais l'interprète.

C'est à une expérience similaire qu'invite l'œuvre de Tilman Küntzel. Le lustre produit une féerie sonore et lumineuse qui semble émaner des pampilles qui le constituent. Sans jamais l'avoir étendu nous savons d'avance quel son produit un de ces grands lustres dorés à breloques de verre ou de cristal. Il fait partie d'un imaginaire commun, quelque chose que nous connaissons sans pourtant pouvoir évoquer avec précision le lieu et la date auquel se rattache ce souvenir. Ceci tient également au matériau qui le compose, le verre: il est à la fois, transparence, rigidité, fragilité et son cristallin.

Cependant, ici, l'imagination et la mémoire nous poussent à voir et entendre quelque chose qui n'existe pas. Pas une pampille ne bouge, l'objet est là, immobile, reposant au sol recouvrant l'espace clair de cet « espace noir » par sa présence. La myriade de tintements provient en fait d'un ingénieux dispositif technique de relais thermiques à lamelles qui à intervalles irréguliers en chauffant et refroidissant laissent passer l'électricité qui alimente les ampoules placées à l'intérieur du lustre. Il en résulte cette composition sonore et lumineuse aléatoire et harmonieuse.



Tilman Küntzel, Lüster, Dresde :
lustre à pampilles, ampoules, relais thermiques, Hp.

8-BIT

8-bit est une confrontation poétique entre le monde digital et le monde analogique.

On-off ou 0 et 1 composent les briques du code binaire. Une machine ne fait qu'analyser des chaînes plus ou moins longues de 0 et de 1 : des données. Le langage binaire efface toute différenciation, tout est séquence de nombres, image, texte, voix... Seule l'interface qui nous relie à ces données permet d'assembler ce code abstrait. Il quantifie et n'admet pas de variation, si ce n'est dans un instant figé ; à la variété, le numérique oppose l'homogénéité : des instants T constitués de données pouvant être dupliquées à l'infinie.

Cette immuable fixité numérique s'oppose au monde qualifié désormais d'analogique, un monde où le hasard, le devenir en puissance tout comme l'erreur sont sa substance.

L'œuvre de Micheal Aschauer fait se rencontrer ces deux mondes. Un ordinateur commande l'extinction et l'allumage de 8 tubes fluorescents en distillant les 256 possibilités du code 8 bit. Ces derniers mettent un certain temps à s'allumer grâce à un système de starters. C'est ce moment précis qui différencie le numérique de l'analogique. C'est ce temps de flottement, qui se matérialise par des flashes lumineux et ces sons si caractéristiques de ce type d'éclairage, durant lequel on se demande toujours si la lumière va se mettre en marche ou non, qui différencie l'analogique du numérique.

8bit n'est pas sans évoquer la musique glitch, aussi bien par son dispositif que par le rendu visuel et sonore. L'artiste Kim Cascone associe le mouvement glitch, terme qui désigne un message d'erreur sonore, à ce qu'il appelle l'esthétique de l'échec.

Dès sa commercialisation le cd a été vanté comme indestructible, moins fragile que le vinyle, le support idéal pour être transporté et joué en soirée entre amis. Moins d'un an après sa mise en circulation, l'artiste japonais Yasunao Tone tenta de pousser à bout le support en l'altérant. Le résultat se manifesta sous forme de sons étonnants, des constellations de micro-sons, des glitches. Les sons produits ne sont pas provoqués par le cd lui-même. Les platines cd sont équipées d'un processeur qui corrige les erreurs de lecture jusqu'à un certain niveau. En plus des données audio, un cd enferme des informations qui permettent de guider le laser sur les différentes pistes. Quand ces informations sont portées manquantes, le lecteur perd le fil de la lecture. Il se met à générer des sons étranges, résultats « d'erreurs » de lecture, qui ne sont pas censés faire partie de l'expérience musicale.

Cette technique fut extrêmement fructueuse, la platine cd et le cd lui-même devinrent très rapidement aux mains d'artistes comme Oval ou Pita non plus de simples moyens de reproduction, mais des outils de production. Ils mirent au point de nombreux procédés pour pousser les technologies numériques à bout, érigeant l'erreur et l'échec au rang de force créatrice.

Ce sont de ces échecs répétitifs dus à des défaillances techniques que naît toute la poésie de 8-bit. L'artiste ne cherche pas à matérialiser un code qui au demeurant dans ce cas n'a aucun sens, mais nous propose cette rencontre improbable entre une machine sourde et aveugle qui implacable débite ses instructions et des tubes fluorescents à l'efficacité toute relative. Il résulte de ce mariage douteux une certaine beauté qui s'origine dans l'échec et le dysfonctionnement.



8bit, installation sonore et lumineuse, 8 tubes fluorescents, 8 hp, ordinateur, carte relais.

CV Michael Aschauer

Sigmundsgasse 15/10, A-1070 Wien

E-Mail: m@ash.to

Website: <http://m.ash.to>

FORMATION

1999 – 2004 Mag.art (M.A.), Digital Arts & Media Design, University of Applied Arts, Vienna

1997 – 1999 Informatics, Technical University of Vienna

1995 – 1996 German Philology & Philosophy, University of Vienna

EXPOSITIONS PERSONNELLES (sélection)

2008 fill-out-sculpture #3, ...to be continued, Vienna / AT

2006 Dun.AV - Danube Panorama Project, medien.kunstlabor im Kunsthaus Graz / AT

2005 cubica, BIX facade, Kunsthaus Graz / AT

2003 24! (coll. with N.Pfaffenbichler, L.Schreiber), O.K. Centrum für Gegenwartskunst, Linz / AT

2002 ./logicaland (coll. with M.Gusberti, S.Deinhofer, N.Thoenen), Forum Stadtpark, Graz / AT

EXPOSITIONS COLLECTIVES (sélection)

2009 Stored and Filtered. Technology, Time and Landscape, Texas Firehouse, New York / US

2009 Reg'arts sur frontières, La Secu, Lille / FR

2008 diskonta_3 Fotografie, Galerie IG Bildende Kunst, Vienna / AT

2008 Waves – The Art of the Electromagnetic Society, Phoenix-Halle, Dortmund / DE

2008 Ansichtssache, Kunstraum Niederösterreich, Vienna / AT

2008 Digital Media 1.0, La Nau, Valencia / ES

2007 Silent Observers, CRCA / University of California, San Diego / US

2006 Bytes & Bodies, Leerer Beutel, Regensburg / DE

2006 THEAUSTRIANABSTRACTS, Arti et Amicitiae, Amsterdam / NL

2006 Simplicity - The Art of Complexity, Ars Electronica Exhibition, Brucknerhaus, Linz / AT

2006 Art at the Center 2006: the game, Cittadellarte-Fondazione Pistoletto, Biella / IT (coll.)

2006 Digital Transit, ARCO 2006, Medialab Madrid, Conde Duque, Madrid / ES (coll.)

2005 The Postmedia Condition, Neue Galerie, Graz / AT (coll.)

2005 In The Line of Flight, Millennium Monument Museum, Beijing / CN (coll.)

2005 Signes Quotidiens ou le quotidien c'est bien, Centre Culturel Suisse, Paris / FR (coll.)

2005 Kdo si hraje, nezlobi! Wer Spielt, ist nicht schlimm!, Public Space, Prague / CZ (coll.)

2005 Now is the Time, Kunsthaus/Medienturm, Graz / AT

2004 Virtual Frame by 3, Kunsthalle Wien / project-space, Vienna / AT

2004 Bang the Machine - Computer Gaming Art and Artifacts, YBCA, San Francisco / US (coll.)

2003 WLI - World, Language, Iconicity, Rex / B92 Cultural Center, Belgrade / RS (coll.)

2003 Code - Language of our Time, Ars Electronica Exhibition, Linz / AT (coll.)

2003 Abstraction Now, Künstlerhaus, Vienna / AT

2002 Change The Map, Ars Electronica Exhibition, Brucknerhaus, Linz / AT (coll.)

2002 Big Social Game, Biennale Internazionale Arte Giovane, Torino / IT (coll.)

2002 Doublheart – Hear the Art, Kunsthalle Exnergasse, Vienna / AT

PRIX

2006 Honorary Mention, Prix Ars Electronica, Linz / AT (Net Vision)

2004 Jury's Citation Award 2nd Place, Black Maria Film Festival, New Jersey / US

2003 Nominee, International Media Art Award, Karlsruhe / DE

2002 Award of Distinction, Prix Ars Electronica, Linz / AT (Net Vision) (coll.)

CV Tilman Küntzel

Né en 1959 à Hessen (All)
Vit et travail en Allemagne.

FORMATION

1982-1990 Ecole des Beaux-arts de Hamburg avec Claus Böhmler, Henning Christiansen.
1992 Prix «Forum of Young Art», Stuttgart.
1993 Artiste en résidence, «Het Apollohuis», Eindhoven, Hollande.
1993 Bourse du DAAD en Californie, avec Allan Kaprow et Paul Mc Carthy.
1998 Artiste en Residence Schloß Solitude Stuttgart, Allemagne.
1999 Artist en Résidence, C3 : Centre for Comunication and Media Arts, Soros Foundation Budapest, Hongrie.

Depuis 1992 enseignant à l'Université de Lüneburg, département esthétique et communication.

EXPOSITIONS PERSONNELLES (sélection)

1999 « Oh Solitude», Academie Schloss Solitude, Stuttgart, Allemagne.
1999 «Syntopic Landscapes», Kunstverein Springhornhof , Neuenkirchen, All.
1999 «LIGHTS & SOUNDS», Galerie K & S, Berlin, Allemagne.
1998 Sound Symposium, «The Sounding Windsocks' Signal Hill Monument», St. John's, Canada.
1998 Alma Löv Museum of experimental & unexp. art. Own Pavilion, Smedsby, Suède.
1998 «The residence of boredom», Lueneburg, Allemagne.
1998 «Billy The Cow», Hamburg, Allemagne.

EXPOSITIONS COLLECTIVES (sélection)

2009 Electroacoustic JukeJoint, «Auscultare», Cleveland, USA.
2009, Klangkunst - A German Sound, « Allegorie der Schreibtischlampe», Europäisches Zentrum der Künste, Dresde, All.
2009, «The Cloud», Rechenzentrum der Leuphana Universität Lüneburg, All.
2009 Luleå Art Biennale LAB09, «Risk your Skin», Luleå, Suède.
2009 Klangkunst-Festival_tiefKlang, «Neophonie», Villa Plumpe, Berlin, All.
2008 Transmediale Festival, «Wasserträger», Berlin, All.

1999», Symposium for Digitale Media «Babelfish Variationen», HyperCult, Lüneburg, Allemagne.
1999 Sound Sculpture Symposium 4 Eye & Ear, Toronto, Canada.
1999 «Blaue Rose gegen Rote Rose», MuséeG Ernst, Budapest, Hongrie.
1998 «Celesta Solaris», Gifhorn, Allemagne.
1998 «Turbulences in the Air space», Jesteburg, Allemagne.

AUTOUR DE L'EXPOSITION

CONFERENCE (7 octobre à 17h00)

Les artistes invités donneront une conférence à l'Ecole des Beaux-arts de Rennes. Cette conférence permettra au public de mieux connaître les travaux de ces artistes et de dialoguer avec eux.

WORKSHOP (9 au 11 octobre)

Depuis 2008 le Bon Accueil et l'Ecole des Beaux-arts de Rennes proposent aux étudiants des workshops d'initiation et d'approfondissement des techniques liées au multimedia.

ATELIERS SONIQUES (les samedis 2 fois/mois du 8 octobre au 12 décembre)

Ces ateliers sont à destination du jeune public. En lien avec la programmation Sound art \ Klangkunst du Bon Accueil, ces ateliers font suite à la visite commentée de l'exposition. Ils permettent aux enfants de découvrir de manière ludique leur environnement sonore et d'expérimenter diverses techniques pour créer avec la matière sonore.

CULTURES ELECTRONI(K) (5 au 17 octobre 2010)

Conçues comme une succession de Rendez-vous, Cultures Electroni[k] propose depuis 10 ans à Rennes de découvrir les cultures électroniques. Concerts, performances, expositions et rencontres permettent au public de découvrir toutes les pratiques liées aux musiques électroniques en passant de la musique club à des propositions plus expérimentales.

PROGRAMMATION SOUND ART / KLANGKUNST

Depuis 2007, le Bon Accueil en partenariat avec le festival Electroni[k] et soutenu par l'Ecole régionale des beaux-arts a choisi de développer une ligne artistique dédiée aux artistes plasticiens travaillant le son.

Une programmation :

- d'envergure européenne : Irlande du Nord, Suisse, Portugal, Allemagne, Autriche, France.
- proposant des expositions et des artistes créant des oeuvres surprenantes et sensibles
- novatrice et tournée vers la jeune création
- soutenue par de nombreux partenaires

Le sound art ou klangkunst englobe un vaste champs artistique bien souvent difficile à définir. Le sound art s'intéresse plus particulièrement au son pour lui même, tandis que le klangkunst se focalise sur la perception de l'espace en mettant en lien la vue et l'ouïe.

Ont été ainsi invités à présenter et produire des oeuvres :

Frédéric Le Junter, «Le Jardin», 2007.
Pierre Beloüin, «Awan~Siguawini~~Spemki~~~», 2007.
Pe Lang & Zimoun, «Untitled Sound Objects», 2008.
Sébastien Roux + Cocktail Designers, «WALL II Sound», 2009.
André Gonçalves, «Keeping up with the speed of light», 2009.
Li Wenhui, Tremolo, 2010.
Valentin Ferré, Hauntology, septembre 2010.
R-ep.org / Tilman Kuntzel, Licht \ Klang, 2010.

À venir :

Julie Morel, Titre en cours, Janvier-mars 2011.
Eddie Ladoire, Titre en cours, printemps 2011.
Cédric Eymenier, Esope reste ici et se repose, automne 2011.

Cette programmation, loin des rétrospectives liées au multimédia ou musiques électroniques faisant incursion dans les lieux d'exposition, s'attache plus particulièrement à présenter des expositions monographiques de jeunes artistes ou des oeuvres pour la plupart très peu ou jamais vus en France.

Dans le cadre de cette programmation, le Bon Accueil s'est associé au Festival Electroni[k] ainsi qu'à l'Ecole régionale des Beaux-arts de Rennes qui dispense un enseignement spécifique lié à la plastique sonore.

Ces expositions sont également l'occasion de partenariats ponctuels, tel que Wallpaper By Artists pour la production d'un papier peint utilisé pour Wallpaper music de Sébastien Roux, ou de labels de musiques électroniques tel que Fällt (Belfast) ou Leerraum (CH) et Optical Sound (Fr).

LE DOCUMENT PEDAGOGIQUE

Il présente des pistes d'exploitation et de travail proposées autour de l'exposition Licht/Klang. Elles peuvent être activées par le professeur afin de préparer ou de prolonger en classe la visite de l'exposition. Dans certains cas, les visites peuvent être couplées d'un atelier Sonique qui se déroule sur une ou plusieurs séances d'une heure environ qui permettra aussi d'appréhender des notions et des techniques que l'on retrouve dans les oeuvres de ces artistes.

LA VISITE

L'intérêt pédagogique

La visite d'exposition favorise la rencontre des différents publics avec l'art contemporain au travers d'une confrontation directe avec le travail d'un artiste. Le rapport physique à l'oeuvre ancre celle-ci dans l'imagination du spectateur, dans son expérience et sa mémoire personnelle. Les visites accompagnées vont permettre d'éclairer les oeuvres présentées, et d'évoquer d'autres oeuvres ou artistes non présentés afin d'enrichir les approches et de développer les sensibilités.

Déroulement de la visite

L'exposition Licht/Klang propose deux installations sonores et lumineuses très différentes aussi bien dans leur forme plastique que dans leur discours.

L'exposition soulève quelques questions relatives à la notion de perception de l'espace, à la confrontation du monde numérique et du monde analogique et au phénomène de la synesthésie. Après une présentation du lieu, les visiteurs découvrent dans un premier temps l'exposition. Puis le médiateur orientera la réflexion sur un ou plusieurs des aspects énoncés ci-dessous, en regard direct avec les oeuvres, en favorisant l'échange avec les visiteurs. Le médiateur laisse ainsi la place à la réflexion de l'enfant, son rôle étant d'alimenter le débat et pousser les enfants à trouver par eux-mêmes les éléments de réponse.

LES PISTES DE REFLEXION

La perception de l'espace

Monde digital / Monde analogique

La synesthésie

LA PERCEPTION DE L'ESPACE

Pour cette exposition, les artistes Tilman Küntzel et Michael Aschauer nous proposent des installations comprenant un travail sur le son et la lumière artificielle.

Les œuvres de l'exposition Licht/Klang rappelle que notre perception est fondée par différents critères tels que la vue bien sûr mais aussi l'ouïe. L'ouïe et la vue sont les deux sens qui nous transmettent des informations sur le temps et sur l'espace. Mais l'inégalité entre les rayonnements sonores et les rayonnements lumineux sont pour beaucoup à l'origine d'une flagrante inégalité entre ces deux sens. Le seuil de perception d'un son par l'oreille est situé à 10 – 16 W, quand le seuil de perception d'une source lumineuse ponctuelle (à l'œil nu) est situé à 10 – 18 W. La vue est donc un sens réservé à l'immédiat. L'ouïe, en véhiculant des indications d'un autre ordre, nous renseigne beaucoup plus sur ce qui est du domaine de l'émotion, des sentiments : par exemple, outre qu'elle peut porter plus d'informations, la voix au téléphone peut nous en dire autant sur l'état psychologique de l'interlocuteur qu'une photo.

À partir de l'époque romantique, des artistes refusent la séparation arbitraire des arts, notamment entre musique et peinture, et prônent un retour à l'unité de la création pure, une œuvre intégrale faisant appel à tous les sens. C'est seulement dès les années 1960 que ce but sera pleinement exploré, les artistes ont alors tous à l'esprit l'ambition d'œuvres « d'art totale ». La vue, l'ouïe, le goût, l'odorat sont sollicités pour percevoir et ressentir entièrement, totalement l'œuvre dans son espace.

Les œuvres 8 bit et Luster sont représentatives du mouvement appelé Klangkunst, (« art sonore » en allemand), qui allie son et lumière. Les sonorités entendues sont directement générées par leur propre dispositif, on voit ce qui produit le son, il n'y a pas de pré-enregistrement. C'est en cela qu'il se différencie du Sound Art, l'art sonore américain ou anglais qui porte une réflexion sur le son dans un sens plus musicale souvent par l'utilisation d'enceintes ou même d'instruments.

L'artiste Tilman Küntzel, propose l'installation Lüster, constituée d'un lustre montgolfière à pampilles posé sur le sol, dont émane un scintillement sonore et lumineux. Les clignotements lumineux proviennent d'un ingénieux dispositif de relais thermiques à lamelles qui en chauffant et en refroidissant laissent passer l'électricité produisant une composition sonore et visuelle aléatoire. De ce simple dispositif née une harmonie sonore et lumineuse.

Le lustre repose au sol, un endroit peu commun pour ce type d'éclairage habituellement placé en hauteur pour l'éclairage de grandes pièces. Notre regard est très vite attiré par le scintillement lumineux et dirigé vers l'oeuvre. En se focalisant sur l'objet lumineux qui n'éclaire qu'une partie de la pièce on oublie facilement d'évaluer les véritables dimensions de cet espace qui nous apparaît plus exigüe qu'il n'est en réalité. L'intensité, la direction ou l'emplacement d'une source lumineuse peuvent donc nous faire percevoir les dimensions d'une pièce de manière très différente.

L'objet ainsi déplacé de son lieu et de sa fonction habituelle peut être considéré comme une allotopie, un geste artistique qui consiste à déplacer une proposition esthétique en dehors des lieux habituels. Ce procédé plonge le public dans une ambiance étrange, proche du merveilleux. Le lustre produit une féerie sonore et lumineuse et semble presque doué d'une vie propre, on pourrait aussi parler d'un effet « d'inquiétante étrangeté » qui se dégage de tout l'espace. Inquiétante étrangeté dans le sens qu'un certain malaise peut être ressenti par le spectateur devant le comportement incongru de l'objet qui rompt avec la rationalité habituelle, rassurante. L'installation Lüster peut ainsi être rapprochée des oeuvres « mon repos » de l'artiste contemporain français Claude Lévêque, qui consiste en des installations in situ où des lustres majestueux sont suspendus en des endroits incongrus, tel une vieille carcasse de voiture (dans « mon repos aux Arques », 2007), transformant le lieu en un endroit onirique, magique, dû à la simple lumière produite par cet objet à la dimension sacrée.

L'interaction entre la lumière et le son est essentielle dans ces installations, chaque élément constitutif devient le contexte et la condition de l'existence de l'autre. Notre perception est modifiée par l'effet lumineux et sonore auquel nous sommes confrontés, induisant une perte des repères habituels, ainsi comme le disait l'artiste Raoul Hausmann (1886-1971), « vous verrez avec les oreilles et vous entendrez avec les yeux et vous perdrez ainsi la raison ».

Les jeux de lumières et de son, plus particulièrement avec l'oeuvre de Tilman Küntzel, nous rapprochent d'états de conscience modifiée. Il est, modifier notre perception de manière ponctuelle.

MONDE DIGITAL / MONDE ANALOGIQUE

L'installation 8-Bit de Michael Aschauer est composée de 8 tubes fluorescents suspendus verticalement et de 8 mini enceintes posées au sol. Cette oeuvre contrôlée par ordinateur émet des crépitements sonores et lumineux à intervalles irréguliers. Dans cette œuvre deux mondes s'affrontent: l'analogique et le numérique. Ici, les 8 tubes fluorescents matérialisent le monde analogique et l'ordinateur matérialise le monde digital. Le monde digital fonctionne grâce à un code binaire, une suite de chiffres, 0 et 1. L'artiste choisit de programmer son installation avec un code 8-bit qui permet alors 256 possibilités (2^8 possibilités). L'ordinateur distribue donc les 256 possibilités de ce code aux tubes fluorescents qui s'allument et s'éteignent selon autant de combinaison de 0 (éteint) et de 1 (allumé).

À travers l'oeuvre 8-Bit, l'artiste Michael Aschauer met en avant l'impossibilité du monde analogique à suivre les indications du monde numérique. On s'aperçoit que les clignotements des tubes lumineux ne suivent pas le rythme rigoureux du code stricte de l'ordinateur. L'allumage des tubes analogiques ne peut donc pas s'effectuer aussi rapidement et rigoureusement que la vitesse d'exécution du code numérique l'impose. Ces temps de flottement, se matérialisent par des flashes lumineux et des crépitements sonores. Les tubes semblent donc s'allumer et s'éteindre aléatoirement alors que l'ordinateur leur dicte un ordre bien précis.

Par les dysfonctionnements volontaires de son installation, la démarche de Michael Aschauer peut se rapprocher du mouvement Glitch. Le Glitch est une esthétique basée sur les erreurs électroniques, les défaillances ou autres incidents numériques. Au delà de l'éventuel aspect anecdotique d'une telle approche, qui ne se réduirait qu'à un effet de forme, le glitch est un dialogue expérimental engagé avec la machine et son matériau numérique, sous son aspect instable et problématique. Ce mouvement artistique qui peut se traduire par l'esthétique de l'échec touche différents domaines d'application tel le graphisme ou la musique...

En musique, Les artistes « Glitch » tirent leur nom de l'utilisation extensive de sons associés à des erreurs de montage sonore, tels que des clics, des sautilllements (ou skipping) et des bruits parfois aliénants. Les techniques de « cut and paste » sont souvent utilisées à l'extrême, découpant au hasard des échantillons sonores pour recréer de nouvelles mélodies. Le mouvement Glitch naît au commencement de l'ère numérique à la fin des années 1990, et fonde sa recherche sur l'utilisation délibérée des erreurs, des défaillances techniques souvent en confrontant le digital avec l'analogique.

Les origines de l'esthétique Glitch remonte au début du 20e siècle, avec le manifeste futuriste de Luigi Russolo, L'Art des bruits, la base de la musique bruitiste. Plus tard, des musiciens et des compositeurs ont fait usage de dysfonctionnements technique, tels que Christian Marclay qui a utilisé des vinyles mutilés pour créer des collages sonores au milieu des années 1970 ou Yasunao Tone qui utilise des CD endommagés dans sa performance Eden Techno en 1985.

Face au rapide remplacement des objets analogiques par des objets digitaux, l'esthétique de l'échec en proposant de trouver les failles de systèmes annoncés comme irréprochable et totalement transparent prend toute sa valeur au-delà d'un simple formalisme.

LA SYNESTESIE

L'installation Lüster de l'artiste Tilman Küntzel évoque une association synesthésique visuo-auditive chez le public.

La synesthésie (du grec syn, union, et aesthesis, sensation) est un phénomène par lequel certaines personnes perçoivent par plusieurs sens simultanément. Pour le synesthète « les parfums, les couleurs et les sons se répondent ». Cette association prend d'ordinaire l'aspect d'une évocation mais certaines personnes ont des perceptions réelles. Ainsi, ils peuvent « goûter » une odeur, voir des lettres ou des sons en couleur. On parle dans ce cas de synesthésie pathologique. Dans le domaine des arts on évoquera ce jeu de correspondances, sons/couleurs notamment, par le terme synesthésie artificielle.

L'installation Luster reprend ce principe en essayant de nous confronter à nos associations d'idées. Dès que le public entre dans la pièce, une atmosphère étrange l'habite, une myriade de sons cristallins se diffuse dans l'espace et semble provenir des pampilles de verre qui s'entrechoquent.

On entend ces sons cristallins et on les assimile au lustre qui s'illumine devant nous. En effet, le lustre évoque chez le spectateur un souvenir sonore, c'est un automatisme inconscient, sans jamais l'avoir entendu nous savons d'avance quel son peut produire un tel objet. Il fait partie d'un imaginaire commun, quelque chose que nous connaissons sans pourtant pouvoir évoquer avec précision le lieu et la date auquel se rattache ce souvenir. La synesthésie est donc un mécanisme psychique, lorsqu'on associe automatiquement un son et l'objet qui émet ce son.

L'imagination et la mémoire nous poussent à voir et à entendre quelque chose qui pourtant n'existe pas. Le son produit par le lustre semble être le son des lamelles de verres qui s'entrechoquent. Cependant le lustre reste inerte, couché sur le plancher. L'artiste tend à nous confronter à cet automatisme.

Ces tintements proviennent en fait d'un système de relais thermiques à lamelles qui en chauffant et en refroidissant laissent passer l'électricité qui alimente les ampoules du lustre et qui provoque le claquement des lamelles produisant cette composition sonore. Ainsi par cette ingénieux système Tilman Kuntzel concrétise artificiellement une perception synesthésique visuo-auditive, et nous éclaire sur nos associations automatiques mais inconscientes.

La synesthésie joue un rôle important dans l'histoire de l'art, que ce soit dans le domaine des arts plastiques, de la musique ou même de la littérature. Le célèbre poème « voyelles » de Rimbaud en est un bon exemple en associant les voyelles à des couleurs « A noir, E blanc, I rouge, V vert, ... ». Duke Ellington, célèbre pianiste de jazz, associait le timbre des instruments de musique à des couleurs. Le peintre Kandinsky associait quand à lui les couleurs à la musique et vice-versa, par exemple au jaune intense correspond la trompette. Ces artistes proposèrent des jeux de conversions inédites, comme de transcrire une musique en peinture comme le fit Kandinsky après un concert d'Arnold Schoenberg en 1911 dans son oeuvre Impression III (Konzert). Beethoven décrivait le si mineur comme la «gamme noire», Schubert le mi mineur comme «une jeune fille vêtue de blanc portant un bouton de rose au corsage» ; et même le mathématicien Feynman admet voir les fonctions de Bessel en couleur !

Dès le 20^è siècle des artistes décident de mêler les effets visuels aux effets sonores en exploitant la logique des correspondances et la synesthésie, ainsi par exemple l'artiste russe Vladimir Baranoff-Rossi crée en 1933 son piano « optophonique », chaque touche d'un clavier d'orgue actionne des filtres colorés et des éléments graphiques filtrant un faisceau de lumière blanche, chaque sonorité correspondant donc à une forme coloré.

LEXIQUE

La synesthésie, du grec syn (union): et aesthesis (sensation), est un phénomène neurologique par lequel deux ou plusieurs sens sont associés.

Code binaire: le code binaire est utilisé par l'ensemble des technologies numériques qui sont composés de transistors ne gérant que deux états, que l'on note par convention 0 et 1; d'où le terme binaire.

Bit/8-Bit: ce terme désigne les chiffres du système binaire, cet à dire 0 ou 1 donc 1 bit offre deux possibilités 0 ou 1. Donc 3 bit offre 8 états différents ($2*2*2= 8$). Donc ici 8-Bit offre 256 possibilités puisque $2*2*2*2*2*2*2*2= 256$)

Allotopie : les allotopies sont des propositions esthétiques qui émergent en dehors des lieux habituels de l'art.

analogique/digital : La précision et la rapidité d'un signal analogique sont en fonction du dispositif qui le traite. Pour un signal numérique, la précision est donné par le système de codage.

KlangKunst : signifie « art sonore » en allemand. Mouvement d'art sonore, principalement dans les pays germaniques qui porte sa réflexion sur la perception de l'espace par l'utilisation d'installation son et lumière. Le son non pas créer par des instruments ou des enregistrements mais par le dispositif même de l'installation.

In-situ : expression latine signifiant « sur place », en art contemporain, cette expression désigne une méthode artistique ou une oeuvre qui prend en compte le lieu où elle est installé.

Glitch/esthétique de l'échec: pratique artistique (théorisée par Kim Cascone) caractérisée par un usage délibéré de défauts, d'erreurs, résultant de dysfonctionnement ou de l'utilisation extensive de technologie numérique.

Inquiétante étrangeté : concept freudien, malaise né d'une rupture dans la rationalité rassurante de la vie quotidienne.

Paysage sonore: contexte sonore d'un lieu, par exemple le paysage sonore d'une grande ville serait un mélange de bruits de klaxon, de moteurs, de voix, alors que le paysage sonore d'un monastère serait le silence totale. On peut donc reconnaître un lieu grâce à ses sonorités caractéristiques.

LES ATELIERS

Atelier Sons fantôme

Pour les enfants de 6 à 16 ans

Nous proposeront aux enfants de réaliser la carte postale sonore d'une maison hantée à partir de sons qu'ils auront eux même récoltés grincement de portes, fenêtres qui claquent, voix qui circulent, bruits étranges.

Atelier Mon Ordinateur Analogique

Pour les 12-15 ans

Pour les scolaires niveau collège sur inscription.

Et si le monde digital devenait analogique, les enfants réaliseront une vidéo dans laquelle ils mettront en scène les actions habituellement opérées sur un ordinateur mais dans un monde analogique...

INFORMATIONS PRATIQUES

Contacts :

Coordination de projet : Damien Simon

06 18 840 844

damien.simon@bon-accueil.org

Chargée de la communication et de la médiation : Annabelle Boissy

09.53.84.45.42

annabelle.boissy@bon-accueil.org

Le Bon Accueil

Association loi de 1901, reconnue d'utilité publique, fondée en 1998

Bon Accueil, 74 Canal saint Martin 35700 Rennes

contact@bon-accueil.org

www.bon-accueil.org

Equipe salariale

Damien Simon : Coordinateur de projets / commissaire d'exposition sound art

Annabelle Boissy : chargée de communication et médiation

Bureau

Président : Julien Paréja

Vice président : Vincent victor Jouffe

Trésoriers : Philippe Conan / Sébastien Desloges

Secrétaire : Mathieu Tremblin

Le Bon Accueil reçoit le soutien de la Ville de Rennes, de la Région Bretagne, du Conseil Général d'Ille et Vilaine, du ministère de la culture et de la communication (DRAC Bretagne).

Partenaire Principal

Electroni[k]

Association Loi de 1901

1 Haut Place des Lices 35000 Rennes

info@electroni-k.org – www.electroni-k.org

Code NAF : 923A – N° Siret : 482 051 257 00012

N° de Licences : 351248 et 351249

Soutien: La programmation Sound Art Klangkunst reçoit le soutien de l'École régionale des Beaux-arts de Rennes.