

Programmer l’art, est-ce possible ? Réponse dans la *Smart Factory* qui ouvre ses portes vendredi 23 juin au Tetris. La SMAC du Havre qui développe un projet artistique sur les arts numérique se transforme en une usine de production d’oeuvres d’art. Avec les artistes puisqu’ils ont conçu les diverses installations, puis sans eux parce que chacune sera autonome. Cette exposition ludique et interactive questionne non seulement la place de l’artiste dans le processus de création mais aussi celle de l’humain dans une société numérique. Les sept oeuvres forment un parcours adapté pour toute la famille qui écrire plusieurs pages blanches. L’exposition place en effet le spectateur au coeur des créations. Explication avec Charles Carcopino, commissaire de l’exposition.

Comment avez-vous appréhendé le Tetris avec son architecture particulière ?

C’est en effet un lieu très particulier avec de nombreuses contraintes. Il n’y a pas de murs d’accroche. Cela me plaît beaucoup de transformer un lieu, de le dévier de sa fonction initiale. Avec cette Smart Factory, on sort du contexte de l’exposition musicale. Cela m’a intéressé de recréer des volumes, des espaces, des lumières. Pour chaque exposition, on se retrouve en règle générale dans des boîtes blanches. Là, on sera dans des boîtes noires. Lors de ce parcours, chaque visiteur pourra se raconter sa propre histoire.

Un parcours durant lequel le visiteur est confronté à diverses questions.

La Smart Factory aborde la manière dont la technologie a une influence forte sur la création artistique. Celle-ci a ainsi donné de nouvelles capacités aux artistes qui s’appuient sur les arts numérique. Elle peut leur apporter une grande assistance. Une simple caméra-appareil photo prend des décisions seule pour les réglages. La technologie rend également les artistes plus libres. L’exposition montre d’autre part comment les machines peuvent créer seulement avec l’implication du spectateur. Certaines oeuvres prennent vie grâce uniquement à son action. Cela pose ainsi la question : qu’est-ce qu’une oeuvre d’art ?

Et quelle est la place de l’artiste ?

Il y a une autre façon d’appréhender le rôle de l’artiste et aussi du spectateur. Néanmoins, s’il n’y a pas d’artistes, il n’y a pas de production. Pourtant, Kris Verdonck va jusqu’à évoquer la disparition de l’artiste, voire des hommes. Il suspend dans l’espace des instruments de musique qui jouent seuls. Tout cela aussi mis en regard de l’avancée des technologies qui va plus vite que la pensée. Il y a une évolution constante.

- Jusqu’au 3 septembre de 10 heures à 18 heures au Tetris au Havre. Entrée libre. Renseignements sur www.letetris.fr

7 oeuvres

La visite de la Smart Factory commence avec la *Semi-senseless Drawing Machine*. So Kanno et Takahiro Yamaguchi ont imaginé une grande fresque, pour l’instant toute blanche. Des robots reliés à des capteurs de sons, d’humidité et de température dessinent ce qu’ils ressentent. Kris Verdonck va très loin dans son

questionnement sur la place des artistes avec son *Brass*, un orchestre fantôme qui joue dans le noir. *Capture* de Grégory Chatonsky crée un monde à partir d'informations récoltées sur le web. Karina Smigla-Bobinski rend un hommage à Ada Lovelace, illustre mathématicienne et fille de Lord Byron. *Ada* est une oeuvre collective réalisée par le public avec une sphère flottant dans l'air. Patrick Tresset donne des cours de dessin singuliers : le visiteur devient le modèle de robots programmés pour dresser des portraits. Quant à Véronique Béland, elle évoque l'invisible dans *As We Are Blind* qui reproduit l'aura du visiteur et génère une musique sur un piano. Avec *Instant Art Career* de Niklas Roy, tout le monde devient un artiste et participe à une tableau collectif. A chacun d'activer un système de cordes et de poulies pour peindre sur la toile.