

DOSSIER ARTISTIQUE

Adelin Schweitzer

www.deletere.org

BIOGRAPHIE

Adelin Schweitzer, Plasticien, né en 1978.

Après avoir intégré l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence en 1999, il s'initie à la mécanique et à l'électronique au sein du laboratoire LOEIL dirigé par Christian Soucaret. Adelin expérimente et découvre des artistes qui vont marquer sa démarche à venir; Tinguely, Marc Pauline du S.R.L où bien encore Stelarc. Diplômé en 2004 (DNSEP), il rencontre l'association Lézarap'art basé dans les quartiers Nord de Marseille où après une résidence de création, il obtient un espace de travail lui permettant de poursuivre ses recherches. Dès lors, Il organisera régulièrement des ateliers de pratique artistique amateur au sein de cette structure où il transmettra sa passion pour le détournement et la récupération d'objets industriels.

En 2005 il présente son premier dispositif, le VidéoPuncher 1.3 à la biennale d'art Contemporain ARCO à Madrid et participe avec le même projet en 2006 à la manifestation «La villette numérique» à Paris. Avec cette installation, Adelin prend du recul vis à vis de la forme et commence à s'intéresser à la mécanique sociale mis en jeu derrière elle.

A la suite de ces réflexions, va naître le projet d'installation ININTERACTIF au sein duquel il construit des dispositifs qui interrogent le spectateur/acteur sur sa place dans les processus d'interaction avec les machines.

En 2007, Adelin enrichit son parcours en apportant son savoir faire à l'occasion de différentes collaborations, notamment avec l'artiste Eduardo Cae ou les Bains Douches de Montbéliard. Il collabore également avec la compagnie Sérial Théâtre et les ateliers SudSide sur la conception mécanique d'un prototype, F.A.C.E.S, projet de sculpture monumentale interactive destiné à l'espace public présenté à l'occasion des sorties d'ateliers de la FAIAR puis à Chalon dans la rue l'année suivante. En avril 2008 il montre à Gijón dans le cadre de l'exposition « Arenas Movedisas » son projet ININTERACTIF avant d'organiser sa première exposition personnelle à Marseille.

C'est en septembre de la même année qu'il part en Angleterre afin de poser les bases de son projet Augmented Reality dans le cadre de Liverpool capitale européenne de la culture 2008. Il consacrera désormais toute son énergie au développement de ce projet multimédia qu'il commence à présenter dans différents contextes en France et à l'étranger (Métal / Liverpool, le VAD festival / Girona, Empreintes Numérique / Toulouse, Seconde Nature / Aix-en-Provence, Smart City / Paris).

Depuis 2009 c'est son association avec deux structure culturelle, le ZINC et Seconde Nature qui vont lui permettre de poursuivre ce projet.

Début 2010, il démarre un autre produit par le Zinc, HollyVj qui mélange performance de skate et vidéo dont une première mouture fut présentée lors d'un « Nice to Meet You » organisé par le ZINC à la Friche belle de mai (Marseille) en janvier 2010.

Parmi ces œuvres les plus récentes :

HollyVj (2010) : Performance vidéo basée sur un dispositif de skateboard équipé de caméras embarquées.

Augmented Reality (2008 - 2010) : Projet de marches urbaines basé sur l'utilisation d'une prothèse électronique qui modifie nos perceptions de la réalité.

Ininteractif (2006 - 2010) : Projet d'installation qui regroupe des dispositifs interactifs jouant sur le conditionnement technologique du spectateur / acteur.

L'artiste est le maître des objets ; il intègre dans son art des objets cassés, brulés, détraqués pour les rendre au régime des machines désirantes dont le détraquement fait partie du fonctionnement même ; il présente des machines paranoïaques, miraculantes, célibataires comme autant de machines techniques, quitte à miner les machines techniques de machines désirantes. Bien plus, l'œuvre d'art est machine désirante elle-même. L'artiste amasse son trésor pour une proche explosion, et c'est pourquoi il trouve que les destructions, vraiment, ne viennent pas assez vite.

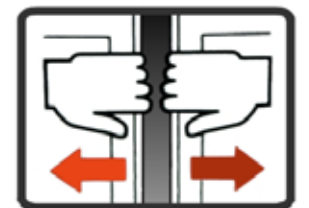
L'Anti-Œdipe, Gilles Deleuze – Félix Guattari

C'est mon père qui avait l'habitude pour m'occuper de me donner toute sorte de machines à démonter. Je passais des heures à les bricoler, les démantibuler, à explorer les rouages et les organes complexes des appareils domestiques les plus divers. J'ai commencé, dans un premier temps par les réduire en miette pour progressivement apprendre à les remonter, et parfois à les remettre en route. Une anecdote qui résonne dès lors comme un élément fondateur dans ma démarche d'artiste. Celle-ci pouvant se résumer à une expérimentation permanente et empirique de la technique. Une décomposition nécessaire au développement de mon imaginaire. Un jeu perpétuel qui me permet de construire mon langage artistique et de dessiner pour reprendre un concept de Deleuzien, des lignes de fuite hors du cadre global.

Au delà des processus techniques mis en action dans mon travail, j'attache une attention particulière à la relation qui s'établit entre le spectateur et l'objet. La nature de cette relation illustrant bien souvent les limites de l'interactivité à produire une œuvre.

Dans le même temps, je m'intéresse à l'histoire des technologies, leur influence sur la société, et la place qu'elles occupent désormais dans l'imaginaire collectif. Raison pour laquelle je m'appuie souvent dans la construction de mes dispositifs sur la récupération et le détournement de machines ou de techniques préexistantes.

Si les machines excitent mon imaginaire, elles l'effraient tout autant; ma posture d'artiste figurant dès lors celle du dresseur de fauves...



Sur la première scène le skateur et sa prothèse, la planche, s'exprime librement ; sous celle-ci se trouvent micros, caméras, capteurs divers. La mise en scène est la plus proche possible du « conteste » de skateboard avec sponsors et logos bien visibles. Il s'agit d'une scène ouverte.

Sur la deuxième, quatre écrans et enceintes face à face formant un cube ouvert rendent compte des différents flux transmis par la planche. Le spectateur au centre du dispositif se trouve projeté sous la planche, dans une vision de l'objet. Progressivement sans qu'il puisse observer directement la source sur la première scène, une filtration audiovisuelle basée sur l'activité des capteurs va venir « amplifier » ses sources.

L'objectif de cette amplification est étroitement lié à la question du langage puisqu'il s'agit de lier la performance de l'homme à la construction d'une personnalité. Au delà de ce langage donc, c'est la création d'une entité qui produit son propre développement, de sa naissance jusqu'à sa mort au travers les mécaniques d'un automate cellulaire. Cette mécanique intègre dans sa conception le contexte depuis lequel celle-ci se développe et son routage joue sur des règles d'interaction et de voisinage entre ses différents composants, produisant des situations de développement rapide, de panne, de bégaiement cyclique ou encore de mort.





« Nous disons donc que la cause de toutes choses, et qui est au-delà de tout, n'est pas sans essence ni sans vie, ni sans raison, ni sans intelligence et qu'elle n'est pas un corps. Elle n'a ni forme, ni figure, ni qualité, ni quantité, ni masse. Elle n'est dans aucun lieu. Elle n'est pas vue et on ne peut la saisir par les sens. Elle ne se perçoit pas par les sens et ne leur est pas perceptible. Elle ne connaît ni désordre, ni agitation, elle n'est pas troublée par les passions matérielles. Elle n'est pas sans puissance, comme si elle était sujette aux accidents sensibles. La lumière ne lui fait pas défaut, elle ne connaît ni altération, ni dégradation, ni partage, ni privation, ni écoulement. Bref, elle n'est, ni ne possède rien de tout ce qui est sensible. »

Denys l'Aréopagite

Machine à s'éteindre

Installation multimédia, 160x30x220, 2010

AR, c'est une investigation du réel aux enjeux multiples qui convergent tous vers l'impossible, la poursuite d'une représentation objective du monde. Pour effectuer cette représentation nous fabriquons nos propres outils d'analyse et de récolte d'information au travers une plate-forme informatique mobile embarquée sur l'homme. Les données enregistrées par l'instrument, au cours de chaque expérience, vont servir à dessiner une nouvelle cartographie qui va traiter les territoires explorés comme autant d'interprétations uniques, d'espaces de liberté temporaire, d'objets géographiques transfigurés. Une carte sensible, affranchie des codes du géographe où les principes de représentation sont propres à chaque individu. Ce processus, enregistré et répété à l'infini, devenant enfin collection, comme un but inatteignable.

« La réalité, c'est ce qui continue à s'imposer à vous quand vous cessez d'y croire »

Philip K. Dick



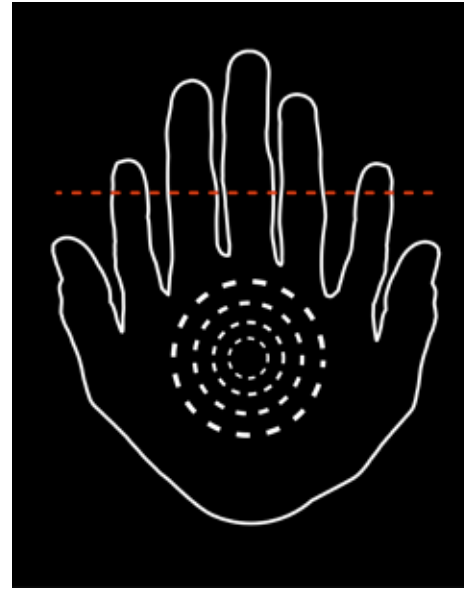
Augmented Reality

Recherche déambulatoire, 2008/2009/2010



Cutting Sequence v0.1

Installation multimédia, 150x150x120, 2007



Cette interface a pour seule fonction de couper les doigts de l'utilisateur qui veut la tester par simple pression de la main.

Le public contrôle la descente de la lame sur ses doigts à l'aide d'un capteur de pression. Plus la pression enregistrée est forte plus la lame descend rapidement.

Dans cette installation le public est invité à s'asseoir dans un fauteuil qui va le propulser dans une machine dont le nom comme le fonctionnement s'inspire du fameux traitement d'Anthony Burgess dans son livre «A Clockwork Orange».

Une fois la tête insérée dans un casque chauffant des années soixante, l'appareil se met en route et un flux vidéo aléatoirement choisi démarre. Le sujet, piégé à plus d'un mètre de haut, doit alors attendre la fin de la séquence (elle aussi choisie aléatoirement) pour être autorisé à redescendre.

Parmi les différentes sources qui ont nourries ce travail on notera les expériences comportementalistes des années cinquante menées par Burrhus F. Skinner.

« Dans tout dispositif interactif existe trois grandes variables.

La première est définie par sa fonction (F), le distributeur automatique sert par exemple à obtenir des billets de banque.

La deuxième se caractérise par le comportement ou réponse de l'individu à cette fonction (R), le sujet va se servir du distributeur pour obtenir de l'argent liquide.

Enfin la troisième variable n'est autre que l'individu lui-même (I).

Soit le schéma classique suivant : $F \Rightarrow I \Rightarrow R$

Sans nier la réalité que constitue l'individu, notre étude vise à montrer que l'interactivité dans l'art électronique et par extension l'hégémonie technologique a induit sur les sujets des réflexes de conditionnement technologique (C) face aux dispositifs artistiques les plus diverses.*

Soit le schéma suivant : $F \Rightarrow R \Rightarrow C$

*On peut donc en conclure, qu'il n'existe pas de réel espace de liberté dans les dispositifs interactifs** (D) et que le sujet n'est présent au sein de l'œuvre qu'au même titre que le cadre du tableau.*

Soit le schéma suivant : $D \Rightarrow C \Rightarrow R$

Merci.

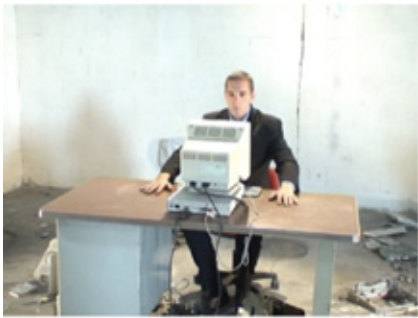
**Par conditionnement technologique, nous entendons que quelque soit le sujet, la réponse stimulée par la fonction tendra à être toujours la même pour toute l'espèce.*

*** par extension les programmes multimédia »*



LUDOVICO v0.1

Installation multimédia, 150x50x220, 2007



Promettant un parcours sans fin, les scénographies numériques approfondissent aussi la déception de buter sur des limites, découvrant que des frontières bornent toujours ces parcours, leurs origines comme leurs déroulements.

Les programmes multimédias accroissent le trouble de la finitude alors même que leur principe consiste à élargir le champ des possibles (mille images actualisables à partir d'un modèle, des milliers de trajets envisageables dans une scène).

D'où l'anxiété induite par la recherche endiablée d'une augmentation des degrés de libertés dans le déplacement interne au corpus, qu'ils soient à caractère narratif ou consultatif ?

Or, on le sait, toute liberté nouvelle secrète des angoisses et des défenses.

Dans cette perspective, la déception est peut-être salutaire, jouant probablement comme une réassurance face aux vertiges de l'affranchissement du parcours unique.

L'ordinateur n'est pas ton ami

13 min, vidéo (DV), 2007

Cette pièce exploite le procédé d'une performance réalisée en 2005, le Simulateur de Kung-Fu. Cette interface permet désormais à chacun d'expérimenter le processus.

A l'aide de quatre boutons le public déclenche des samples vidéo extraits de films de Kung-fu et recompose à l'infini de nouvelles « narrations » de combat.

Dans ce dispositif, appuyer sur chacun des boutons requière un effort important car ceux-ci résistent à la pression.

Le sujet se retrouve d'une part rapidement frustré devant la difficulté qu'il peut éprouver à déclencher les séquences et d'autre part assourdi par la puissance presque physique du son.

La machine ne devient alors plus qu'un prétexte, un ersatz de jeu vidéo et le protocole décrit plus haut, un piège interactif.



SimKF V0.0

Installation multimédia, 150x45x65, 2007



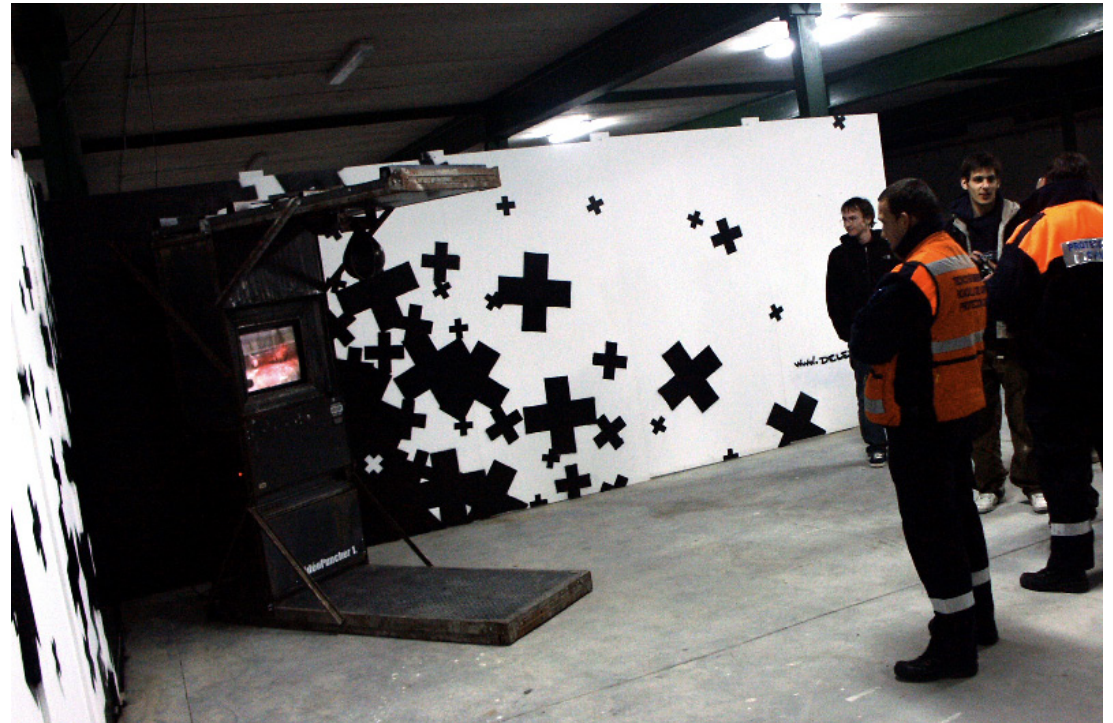
Vidéopuncher 1.3

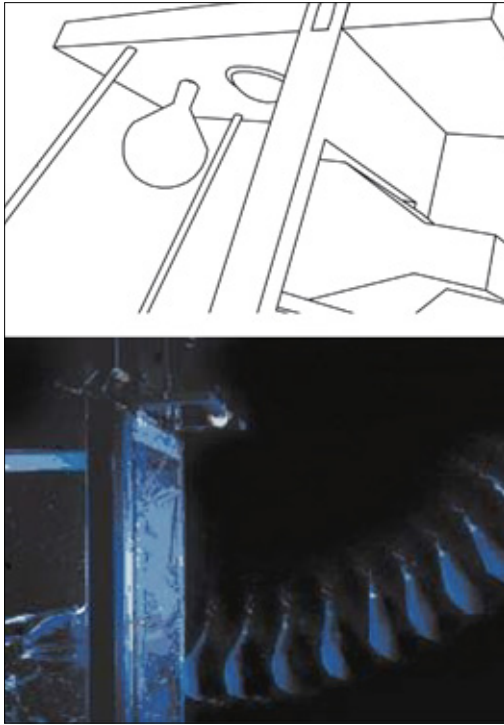
Installation multimédia, 200x90x220, 2005

La version 1.3 du VidéoPuncher fonctionne sur le principe de punching-ball télécommande, l'utilisateur zappe entre une sélection de vidéos hétéroclites récupérées sur Internet, images qui constituent un miroir des différentes formes de «cultures» qui se côtoient sur la toile.

Il ne s'agit pas d'établir une liste exhaustive de ces différentes « cultures » mais plutôt de mettre en place un « support-machine », une sorte de distributeur à fantômes, souvenirs, curiosités, etc... Telle une souris de laboratoire, l'utilisateur doit choisir, en fonction de la puissance de sa frappe, ce qui lui est donné à regarder. Plus il tape fort et plus le contenu est anodin et burlesque, plus il tape doucement, et plus les images envoyées par la machine sont dures et violentes. La démarche empruntée dans ce travail est avant tout sociologique, en effet les réactions des participants constituent l'information.

(il n'est pas anodin de constater que la machine ait enregistré quelques 13000 coups de poing lors d'une exposition de 8 heures)





La structure se présente sous la forme d'un jeu de force. L'utilisateur est invité à se mesurer à la machine en frappant dans le sac.

Cependant, au lieu d'indiquer le résultat, le téléviseur change d'un nombre de chaînes correspondant à la pression exercée sur le ballon. "Zapper" peut aussi être un exercice physique....

A l'intérieur de la balle se trouve un capteur de pression qui transmet une valeur, fonction de l'intensité de l'impact. Cette valeur est traitée par un PIC 16F628 programmé pour lui attribuer un nombre qui permet à la « télécommande IR à code compatible RC5 », dissimulée dans l'installation, de changer de canal autant de fois que nécessaire. La télévision est équipée d'une antenne portative lui permettant de capter le réseau hertzien.



Vidéopuncher 1.1

Installation multimédia, 200x90x220, 2004

Le simulateur de Kung-Fu est une combinaison permettant de «jongler» avec des samples vidéo et audio au moyen de capteurs situés sur toutes les parties du corps.

Le système fonctionne sur deux principes :

- Aléatoire : chaque mouvement entraîne la diffusion d'un sample.
- Mode combinatoire : en enchaînant certains mouvements on peut déclencher des «coups spéciaux».



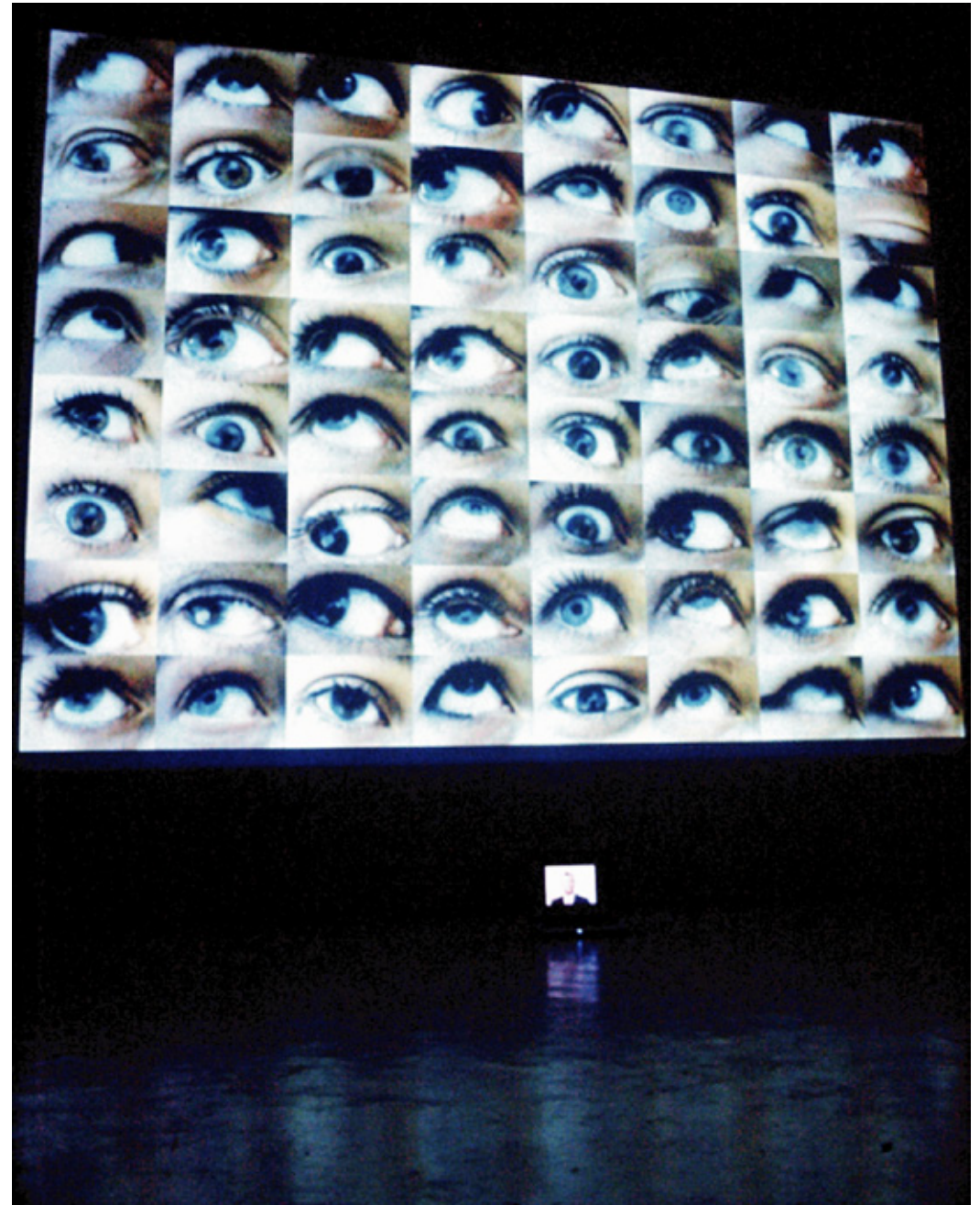
Simulateur de Kung-Fu

Installation multimédia, 2005

Une installation dans laquelle le spectateur confronte son regard à celui d'une trentaine d'yeux projetés sur un mur.

Posé devant lui se trouve un moniteur qui diffuse de manière aléatoire et en continu des vidéos récupérées sur Internet mettant en scène des catastrophes, des clips, des attentats, des extraits de films d'action, des massacres, etc....

Petit à Petit, au travers de ce flux d'images, du regard des yeux sur le public, et de celui du public sur le moniteur une sorte de narration ubuesque se construit...

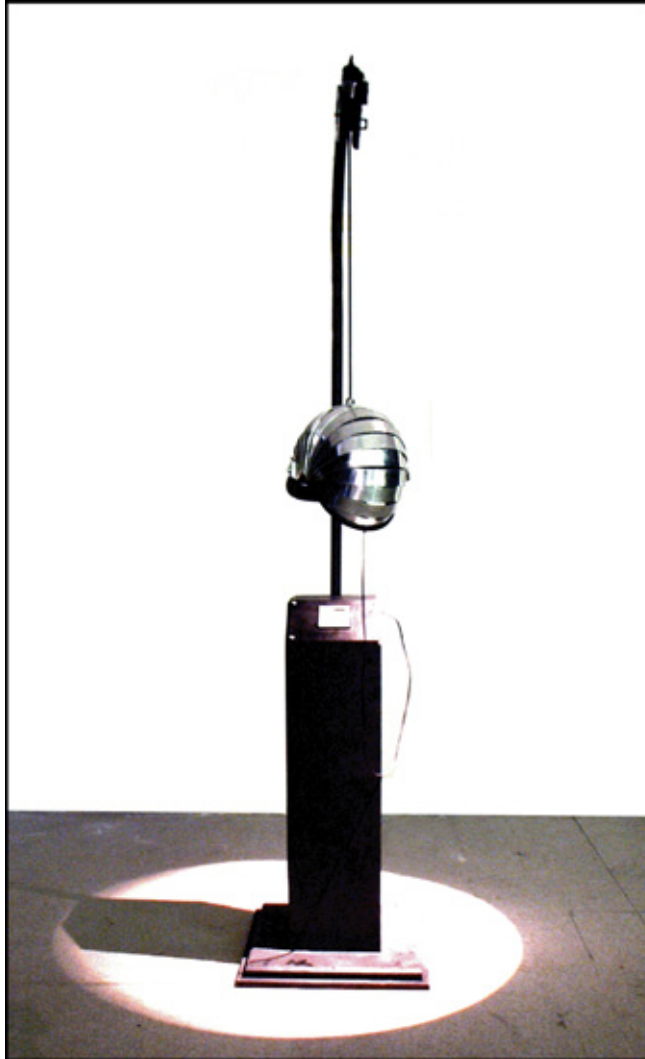


Les Yeux

Installation multimédia, 2004

Le point de départ, somme toute assez anecdotique, de ce travail se rapporte à l'observation de phénomènes sociologiques bien connus dans nos sociétés et qui sont, depuis peu, en pleine expansion: Le voyeurisme ou le désir de voir sans être vu et la célébrité ou le désir d'être connu/reconnu par la masse.

La réalisation d'un «support-machine», permettant à première vue, d'assouvir ses désirs/fantasmes n'est là que pour dénoncer l'artifice avec lequel le monde médiatique et marchand manipule l'Opinion. En effet le casque présenté ici comme un élément supplémentaire et indispensable à la panoplie de l'homme moderne, n'a qu'une seule fonction: faire souffrir son utilisateur.



Flash d'appareil photo

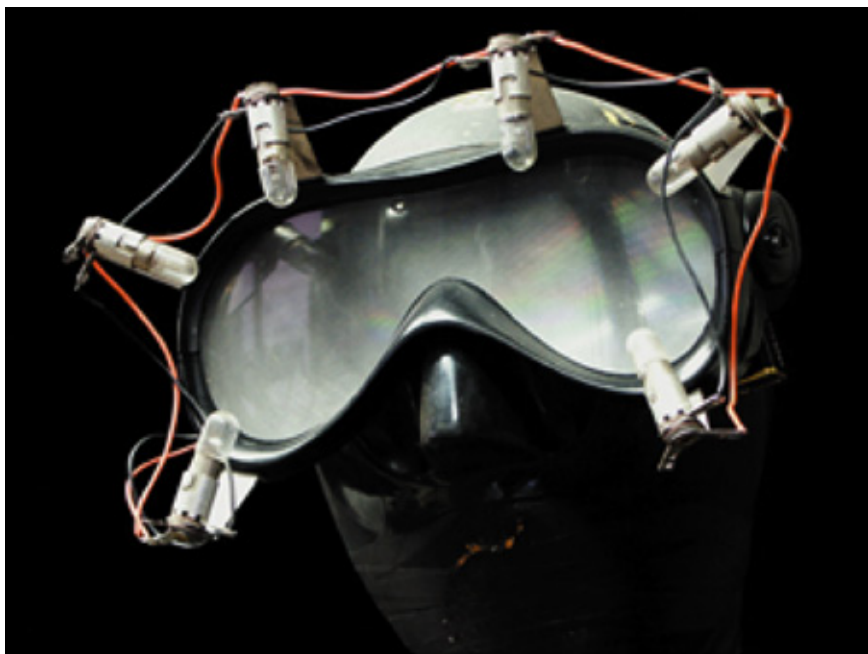
Haut parleurs

Lecteur Mini-Disque



Simulateur de célébrité

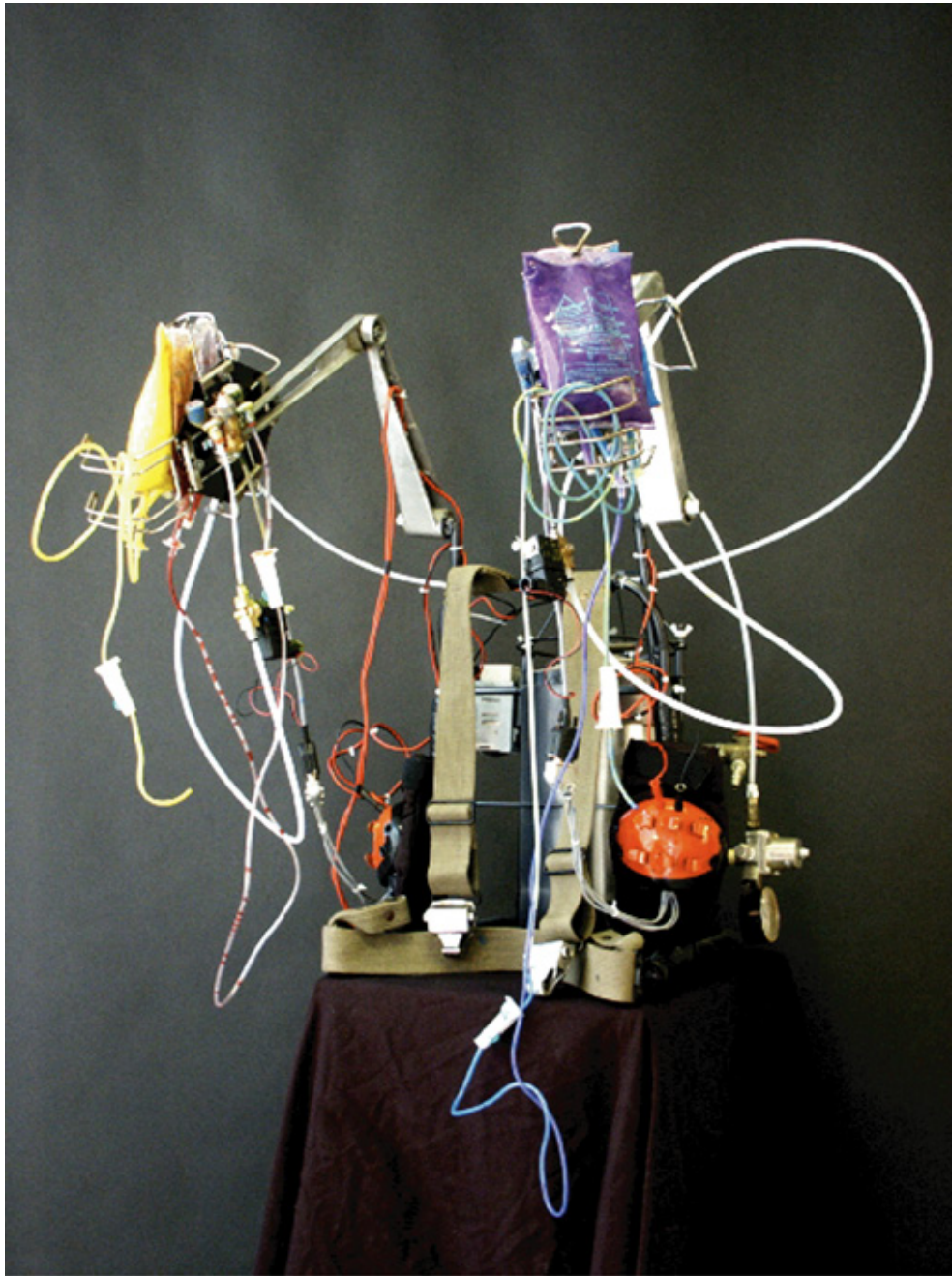
Installation multimédia, 30x30x200, 2004



Tout le monde aimerait pouvoir boire comme un trou sans penser au lendemain...Grâce au Simulateur d'ébriété vous pouvez, dans n'importe quel endroit, à n'importe quelle heure, faire rire vos amis avec votre démarche approximative, votre regard trouble, et votre drôle d'accent. Et tout ceci sans perte de conscience, nausées, et surtout sans la douleur des petits matins.



Simulateur d'ébriété
Objet multimédia, 2004



ROBOTBOMBER
Objet multimédia, 2003

Le RobotBomber est un exosquelette pour peintre en mal d'inspiration.

Son porteur est équipé de buses d'aérographe miniaturisées, d'un réservoir d'air pressurisé, ainsi que de poches de peintures.

Le principe est simple: quand les buses sont proches d'une surface plane et grâce à des capteurs à ultrasons, elles projettent de la peinture.

