



center for digital cultures
and technology



Une histoire de science-fiction

Chapter I nous emmène à la découverte d'une entité non identifiée, d'un objet mystérieux émettant sons et lumières. Sa surface lisse réfléchit parfaitement l'environnement qui l'entoure: est-ce une preuve de sa volonté d'intégration ou un refus poli d'absorber quoi que ce soit de notre monde? Sa forme est un solide platonique pur, un dodécaèdre, géométrie que l'on retrouve dans certaines théories philosophiques ou ésotériques et le symbolisme de science-fiction.

Après avoir visionné une série de vidéos retraçant la découverte de cet objet non identifié dans divers lieux, nous nous retrouvons face à face avec le dodécaèdre. L'objet semble répondre à notre présence comme s'il voulait communiquer. Tente-t-il d'engager un dialogue? Que signifie le code de son et de lumière qu'il émet? Lorsqu'on s'en approche, les séquences lumineuses et sonores deviennent plus complexes comme un discours mystérieux émanant d'une intelligence. Est-il autonome, vivant? Existe-t-il? Que se passe-t-il si nous l'entourons?

Les comportements de cette entité étrange semblent être ceux d'une forme d'intelligence artificielle qui, avec la série de vidéos vue précédemment, questionnent la perception du visiteur sur la réalité de ce qui est montré. Au-delà de la question de la vérité de la représentation, l'oeuvre aborde aussi des sentiments comme la peur irrationnelle de "l'autre", de l'étranger ou du barbare, thèmes récurrents de la littérature et du cinéma de science-fiction.

L'installation de Félix Luque opère formellement sur des registres narratifs, audiovisuels, informationnels et plastiques. Plutôt que de répondre à des questions telles que - Comment les progrès technologiques peuvent-ils être contrôlés? Qui décide de la mission ultime confiée aux machines? Les machines peuvent-elles nous détruire? - l'installation reformule ces questions philosophiques en jouant avec les images d'une culture populaire véhiculée dans la science-fiction et ces techno-utopies et mythes autour de l'intelligence artificielle.

Chapter I: The Discovery a été présenté à LABoral (Gijon, Espagne) cet été 2009 et est nominé pour la Transmediale 2010 (Berlin).

<http://chapter1.othersounds.net>

A propos de Félix Luque (SP)

Félix Luque Sánchez (Oviedo 1976) est un artiste numérique bruxellois d'origine espagnole. Ses oeuvres et installations ont été présentées dans diverses institutions contemporaines en Espagne, dont le Mercat de les Flors, Metrònom, CCCB et le MACBA. Félix a reçu de nombreuses bourses, dont la subvention Phonos de production audio-visuelle et musicale pour les jeunes artistes (2002-2004), ainsi qu'une aide à la production de la Cellule Arts Numériques de la Communauté française de Belgique (2008). Il a également été nominé à la Transmediale 2010 pour son projet Chapter I: The Discovery.



De 2001 à 2007, il a été membre de faculté à l'IUA, l'Institut Audio-visuel de l'Université Pompeu Fabra (UPF) de Barcelone, poursuivant des fonctions didactiques et techniques au sein du "Digital Arts Master and Postgraduate Programme of Musical Composition with New Technologies" de l'Université. Il est également impliqué dans du design sonore et le développement de technologies, hardware et software sur mesure pour divers artistes, musées et entreprises privées.

www.othersounds.net

Crédits

Concept, Développement software et hardware: Félix Luque Sánchez

Design du dodécaèdre: Damien Gernay

3D: Iñigo Bilbao

Vidéo: Nicolás Torres

Chapter I a bénéficié d'une aide à la production de la Communauté Française de Belgique (commission des arts numériques), et a été produit avec le soutien de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial lors d'une résidence d'artiste à iMAL.

Informations pratiques

Chapter 1 - The Discovery

12-29 novembre 2009

Vernissage le 12 novembre, 18:00 - 23:30

Ouvert Mercredi>Dimanche: 13:00 - 19:00

Entrée gratuite

iMAL Center for Digital Cultures and Technology

Koolmijnenkaai 30 Quai des Charbonnages, 1080 Bruxelles/Brussel
(métro Comte de Flandres/Graaf van Vlaanderen)

A propos d'iMAL, Centre de Cultures Digitales et de Technologie

iMAL (interactive Media Art Laboratory) est une association créée à Bruxelles en 1999. En 2007, iMAL ouvre un nouveau lieu, un Centre de Cultures Digitales et Technologies, lieu de rencontre entre les innovations artistiques, scientifiques et industrielles, un espace de 600m² pour les pratiques artistiques et culturelles émergentes de la fusion de l'ordinateur, des réseaux et des médias.

iMAL est : (1) un laboratoire et atelier de recherche, expérimentation et production pour des artistes en résidence (2) un centre de formation organisant des workshops sous la direction d'artistes reconnus internationalement (3) un centre d'art produisant des expositions (e.g. "Infiltrations Digitales"/2004, "Art+Game"/2006, "Holy Fire, art of the digital age"/2008), organisant concerts, performances et conférences et tout événement provoquant des rencontres interdisciplinaires entre publics, artistes, chercheurs.

Plus d'infos sur www.imal.org