

Usbek & Rica

Urinotron, Casino Las Datas... Découvrez les meilleurs projets du Prix Pulsar

7 octobre 2017, Maylis Haegel

Ce jeudi 5 octobre a eu lieu la cérémonie de remise des prix du Pulsar Open Art Prize, à la Station F, à Paris. Trois oeuvres nées de la rencontre entre artistes et créateurs du numérique ont été récompensées. Un « Urinotron » pour transformer l'urine en électricité ; un dispositif qui fait saturer une machine quand on bouge ; ou encore un mécanisme qui retranscrit en temps réel des mouvements en effets visuels. Reportage.

« Avant, on expliquait le numérique avec des slides. Aujourd'hui, il faut vivre la technologie pour la comprendre ». C'est avec ces mots que Christian Nibourel, PDG d'Accenture, l'un des partenaires du Pulsar Open Art Prize, remet le premier prix aux gagnants de cette compétition mêlant art et technologie. Sorte de (très) long hackathon de six mois, ce prix est né à l'initiative de Marine Ulrich et Alix Debussche, qui entendent « amener la poésie dans la technologie » en confrontant les mondes de la technologie et de l'art.



Remise du Prix Pulsar. Crédits : Julien Cousin

Une sélection très pointue

C'est en avril 2017 que débute l'aventure Pulsar. Marine Ulrich et Alix Debussche lancent un appel à projet. Il concerne « *toutes les communautés culturelles, qu'il s'agisse d'artistes, de makers ou de geeks* », explique Marine Ulrich. « *Beaucoup d'artistes travaillent seuls dans leur coin, mais avec Pulsar, qui est en réalité une plateforme de rencontres, on leur donne l'occasion de créer ensemble* ». Avec le soutien de plusieurs partenaires, les deux jeunes organisateurs ont réussi à fédérer une vingtaine de personnes aux profils très différents. Les critères pour être sélectionnés n'étaient pas nombreux mais très clairs : être capable de collaborer avec des personnes de différents horizons et proposer un projet pertinent sur le plan artistique avec une dimension innovante sur le plan technologique ou en termes d'usage.

Un système de speed-dating pour trouver son alter ego créatif

Pour déterminer quel artiste travaillera avec tel développeur, les deux cofondateurs ont imaginé un système de speed-dating : les cinquante personnes présélectionnées ont eu sept minutes pour « *trouver leur alter ego créatif* ». À l'issue de cette soirée, organisée mi-juin à La Compagnie, à Paris, 19 équipes se sont formées, composées de chorégraphes, d'artistes plasticiens, de codeurs, etc.



Le projet « Charybde » du prix Pulsar. Crédits : Julien Cousin

Une nouvelle étape de sélection a eu lieu mi-juillet. Seules 10 équipes sur 19 ont été choisies pour continuer leur prototypage d'une oeuvre collaborative. Ces dix équipes ont travaillé à la manière d'un hackathon du 2 au 5 octobre au TechShop-Leroy Merlin, où elles eu à leur disposition le meilleur des technologies de fabrication numérique (imprimantes 3D, découpeuse laser, etc.).

À la clef, pour les vainqueurs : trois dotations de 10 000, 20 000 et 30 000 euros

La dernière étape de ce prix Pulsar a eu lieu pendant la journée du jeudi 5 octobre. Les dix équipes ont pitché leurs projets devant un jury composé de sept personnes. A la clef, pour les vainqueurs : trois dotations d'un montant de 10 000 €, 20 000 € et 30 000 euros permettant de produire leur œuvre ; et la possibilité, dans un second temps, d'exposer ces œuvres du 9 au 14 décembre à la Fondation EDF, partenaire de l'évènement Pulsar.

L'art est politique

Trois œuvres sur les dix présentées ont été primées. Avec, à chaque fois, la volonté de faire réfléchir sur la présence du numérique dans notre quotidien. Car « *l'art est politique, et le numérique est poétique* » n'a pas hésité à rappeler, lors de la remise des prix, Gilles Babinet, « digital champion » et parrain du prix Pulsar.



Le projet « B@l » du Prix Pulsar. Crédits : Julien Cousin

Un projet a particulièrement retenu notre attention. Son nom : « Casino Las Datas ». Il s'agit d'une collaboration entre l'artiste Albertine Meunier, le designer interactif Filipe Vilas-Boas et Sylvia Fredriksson, designeuse et chargée de recherche à la Cité du Design de Saint-Etienne. Dans leurs travaux individuels respectifs, tous les trois s'intéressent aux données que l'on laisse sur Internet, et plus largement à nos pratiques numériques, portant un regard critique et souvent ludique sur le modèle des grands acteurs d'Internet.



Le jury délibère. Crédits : Julien Cousin

Ensemble, ils ont façonné un faux casino qui « *matérialise l'espace Internet* ». Ici, on ne joue pas avec de l'argent mais avec ses données personnelles. En fonction des données que le spectateur accepte de livrer à l'entrée (email, numéro de téléphone, numéro de carte bleu, nom de famille), il obtient un seau de jetons plus ou moins garni, avec lesquels il peut alors jouer. Une façon décalée et pertinente de montrer concrètement à quel point nos données valent cher.

Si cette oeuvre interactive n'a pas gagné l'un des trois premiers prix, elle sera tout de même exposée prochainement, promet Sylvia Fredriksson. C'est le seul projet, parmi les dix en lice, qui n'intègre pas de technologie mais qui « *parle de la technologie* », pour reprendre les mots d'Albertine Meunier.

Un palmarès très diversifié

Le troisième prix a été remporté par Dorian Reunkrilerk, étudiant-chercheur à l'Ecole normale supérieure des Arts Décoratifs et Gaspard Bébié-Valérian, artiste plasticien. Leur projet « Urinotron » prend la forme d'une centrale qui produit de l'électricité à partir d'urine.



L'Urinotron. Crédits : Julien Cousin

Le deuxième prix a été remporté par Clément Barbisan, Jean-Marc Matos et Thomas Guillemet, respectivement développeur informatique à l'Ecole 42, chorégraphe et artiste plasticien. Avec leur création « BodyFail », ils ont imaginé un dispositif qui permet au spectateur de faire dérailler une machine en fonction de ses mouvements. En clair, il s'agit de souligner les différences entre l'homme et la machine : plus l'homme bouge, plus la machine sature.



projet « BodyFail » du prix Pulsar. Crédits : Julien Cousin

Le

Enfin, c'est un duo composé du danseur Eric Minh Cuong Castaing et de Simon Hill, ingénieur du son et élève à l'Ecole 42, qui a remporté le premier prix avec « Image/Mouvement ». Ce projet capte en temps réel les mouvements du corps et les projette avec des effets visuels et en 3D.

« J'ai senti le plaisir de ces artistes à se confronter à la technologie »

« J'ai l'habitude d'être jury pour des projets plus classiques, mais là, j'ai réellement senti le plaisir de ces artistes à se confronter à la technologie » a déclaré Lucie Marinier, qui travaille à la direction des affaires culturelles de la Ville de Paris, et qui faisait partie du jury. Pour admirer les oeuvres des trois premiers prix, rendez-vous à la Fondation EDF où elles seront exposées du 9 au 14 décembre. En attendant de nouveaux projets lors de la nouvelle édition du Prix Pulsar l'année prochaine.