



Les Cartes postales de Clément Valla, architecte reconverti dans l'art numérique. PHOTO CLÉMENT VALLA

GOOGLE EARTH, FAILLE QUE FAILLE

Dans ses œuvres, l'artiste Clément Valla joue et se joue du service d'imagerie satellitaire, et parfois de ses ratés.

Des ponts dégoulinants, des rubans d'asphalte qui semblent léviter au-dessus du sol, des routes molles qui ondulent comme des montagnes russes, des gratte-ciel qui tanguent et des parkings sens dessus dessous: les paysages surréalistes capturés dans Google Earth par Clément Valla emplissent la vitrine de l'Unique, un espace d'exposition ouvert sur la rue Caponière, à Caen.

Intrigante mise en abyme que ces images extraites du globe virtuel, redéversées dans l'espace public. Telle une fenêtre ouverte sur la Toile, la vitrine accueille durant un an «Maps, territoires du Net!» consacré aux artistes qui travaillent avec les cartes Google. Clément Valla succède au photographe Michael Wolf jusqu'au 21 mai (à venir, Jon Rafman, Mishka Henner, Marco Cadioli, lire ci-contre).

Clément Valla traque les défauts de modélisation de Google Earth, collectant ces sublimes «ratés» de la machine. Il est tombé sur ces vues étranges par hasard en cherchant une ville en Chine. «Ces paysages sont le fruit de deux modes de visualisation qui entrent en compétition et qui ne s'accordent

pas», explique à Libération l'architecte reconverti dans l'art numérique. Soit une photographie satellite en 2D mappée (appliquée) sur un modèle tridimensionnel. «Il y a alors deux perspectives différentes dans la même image.»

Valla repère les conditions optimales pour la survenue de ce genre d'accidents: les ponts et leurs ombres por-

Les nuages captent l'attention de l'artiste. Google Earth chercherait à chasser ces indésirables qui obscurcissent la surface de la planète.

tées sur les fonds de vallées, les gratte-ciel, les canyons. «Le logiciel fait exactement ce pour quoi il a été programmé: il ne s'agit pas d'un bug à proprement parler, mais d'une anomalie résultant des conditions particulières des données.» Ces anomalies révèlent le système qui les sous-tend, explique-t-il, «tout comme une projection anamorphique permet de comprendre les lois de la perspective et leur nature d'illusion».

Google Earth est un logiciel qui relie des bases de données disparates (fournies par des compagnies d'images

aériennes, des gouvernements...) afin de créer une représentation lisse du monde. Ce sont les failles que collectionne l'artiste. Les ingénieurs de Google se servent d'ailleurs de ses trouvailles pour rectifier les erreurs. Valla se met alors à faire ces captures écrans pour préserver ces paysages menacés par les mises à jour permanentes des photos et

les progrès du logiciel. Il les appelle «Cartes postales de Google Earth», souvenirs de ses voyages virtuels. En ce moment, ce sont les nuages qui font l'objet de toute son attention. Non fonctionnels, Google Earth chercherait à chasser du ciel ces indésirables qui obscurcissent la surface de la planète.

Plus généralement, Valla explore les intersections ambiguës entre l'activité humaine et celles des ordinateurs, «à une époque où les ordinateurs sont construits pour penser de plus en plus comme des humains, et les humains se comportent de plus en plus comme des ordinateurs». Nombre de ses œuvres recourent au Mechanical Turk d'Amazon, qui permet aux entreprises de

faire appel aux internautes pour effectuer de petites tâches, simples mais fastidieuses, nécessitant de l'intelligence humaine, contre - faible - rémunération. Il y fait exécuter des dessins en ligne à des armées de travailleurs. «Je m'intéresse à la collaboration massive et aux systèmes émergents quand une entité devient plus que la somme de ses parties, comme une colonie de fourmis.»

Valla cite en exemple le groupe de hackers Anonymous, soulignant que dans un chatroom comme 4Chan, il n'y a ni hiérarchie ni intelligence centrale. Pourtant, le groupe parvient à prendre des décisions, à choisir ses cibles. «Dans le Mechanical Turk, des centaines, voire des milliers de personnes collaboreront sur des motifs sans qu'aucun puisse en contrôler l'évolution globale. La forme finale est purement le résultat de nombreuses interventions locales sans contexte.»

Dans les dessins complexes ainsi obtenus, il devient difficile de voir s'il s'agit d'une forme générée par un algorithme ou s'ils sont le fruit de multiples décisions humaines accumulées.

MARIE LECHNER

clementvalla.com
www.lunique.info

POLYGONES DANS LE SECRET DES LIEUX

Depuis que Google a lancé son service gratuit d'imagerie satellitaire, les gouvernements ont censuré des lieux qui mettent en danger la sécurité nationale, utilisant différentes techniques comme le floutage, la pixélisation ou simplement en grisant ces endroits sur la carte.

L'un des gouvernements les plus zélés en la matière est celui des Pays-Bas, qui a caché des centaines de sites stratégiques incluant les palais royaux, les dépôts de fuel et les bases militaires. Il se distingue également par son intervention stylistique, en recouvrant ces sites de polygones multicolores plutôt que d'employer les techniques standards.

L'artiste Mishka Henner a collectionné ces étonnants paysages dans sa série *Dutch Landscapes*, les juxtaposant avec les vues d'un territoire très largement façonné par la main de l'homme depuis le XVI^e siècle, avec ses innombrables barrages, écluses et digues. «Les polygones récemment imposés sur le paysage pour protéger le pays d'une imaginaire menace humaine ont plus qu'une vague ressemblance avec ce paysage physique modelé pour combattre une menace naturelle qui est, elle, très réelle», écrit l'artiste.

M.Le.

mishka.lockandhenner.com/blog/?p=574



PHOTO MEILLEURS SOUVENIRS DU NET

Depuis 2003, Marco Cadioli arpente inlassablement la Toile. Tel un reporter, il témoigne et prend des photos de ces endroits mouvants faits de données, dont beaucoup ont disparu. D'abord, dans le cadre de son projet *Internet Landscape*, où il immortalise des lieux et événements clés de l'histoire du Net. Puis, tel un Robert Capa des temps modernes, il promène sa caméra dans les champs de bataille des jeux de guerre comme *Quake III*, *Enemy Territory* et *Half Life Counter Strike*. En 2005, son avatar Marco Manray devient l'un des photographes les plus célèbres du monde virtuel *Second Life*. Il s'aventure également dans son équivalent chinois, *HIPHI*. Désormais, il se livre à des dérives existentielles autour du globe avec Google Earth. Son dernier projet, *Abstract Journeys*, est une série de virées, où il filme des paysages vus du ciel, modelés par l'homme en d'abstraites compositions géométriques, tels ces champs circulaires typiques des plaines américaines.

M.Le.

www.marcocadioli.com/abstract-journeys/