

États d'alerte

Réflexions creatives/ Questions clefs

Quand la demeure devient une propriété privée, la notion de sécurité traverse les consciences. La menace contre la propriété suppose ainsi un état de choses qui est soutenu non seulement par l'imminence du risque mais aussi par une dynamique névrotique d'auto-préservation.

Dans la mesure où la sécurité est une condition pour une conscience active –et pas réactive-, selon Bauman, le manque de sécurité se traduit par le manque d'agencement du point de vue groupal. L'Autre est quelqu'un(une) dont il faut se protéger.

Or, ¿qu'est-ce qui se passe quand quelqu'un (une) –c'est à dire "nous"- est lui(elle)-même l'Autre qui est présumé dangereux(euse) ? ¿Qu'est-ce que nous sentons quand nous sommes perçus(ues) en tant que responsables potentiels(elles) de l'insécurité? ¿Est-ce que c'est légitime cette "légitime défense" dans un contexte où quelqu'un(une) se défend de nous? Bref, ¿qu'est-ce qui se passe quand toute possibilité de dialogue avec l'Autre est oblitérée?

Description générale

"États d'alerte" est une expérience de recherche-crédation qui comprend le développement d'une installation robotique réactive, composée par trois objets d'inspiration zoomorphique munis des comportements défensifs à l'approche des spectateurs.

En plus, elle est accompagnée d'un livre collaboratif en espagnol, composé par des textes, dessins, photos autour de la question de l'Autre en tant que menace (et non comme un(e) interlocuteur).

Sur la pièce

"États d'alerte" dirige le regard sur la question de l'Autre en tant que menace: l'Autre en tant que preuve que la propriété privée peut cesser de l'être. Dans cette perception de l'Autre comme un risque imminent, il y a la nécessité de sauvegarder le territoire.

Trois structures robotiques réactives mettent en scène la dynamique de l'auto-préservation devant ce qui est perçu par elles comme un potentiel danger. Chacune possède un comportement d'auto-confinement ou d'agression envers le spectateur.

L'espace compose un endroit où toute possibilité de dialogue est effacée. Les créatures artificielles déploient des comportements moteurs qui agressent les spectateurs ou, tout simplement, qui les empêchent le rapprochement.

Dans ce sens, ce projet propose la création de morphologies dont son accouplement avec l'entourage suppose des défis artistiques, électroniques, mécaniques et robotiques.

Ces créatures artificielles –dotées de matérialités organiques- sont les suivantes:

- CONEPATUS (Figure 1, modélisation, ci-incluse). Inspiré de la mouffette, cet objet sculpture réfactionne très violemment quand il perçoit une menace: il jette une bouffée de poudre de charbon actif grâce à un système interne de soufflé. Son corps est entièrement réalisé en peau d'animal (bouc), avec des poils longs et hirsutes (une matérialité peu habituelle dans le domaine de l'art robotique). Il introduit une visualité et une dimension haptique qui renvoie à la condition d' « inquiétante étrangeté ».

- ANÉMONA (Figure 2, modélisation, ci-incluse). Il s'agit d'un être imaginaire dont sa caractéristique principale est la contraction de son corps quand le spectateur se rapproche de lui. Son corps est modelé avec de latex et de cheveux humains naturels et un système de moteurs internes provoquent le mouvement de sa « peau ».

- COENDOU (Figure 3, modélisation, ci-incluse). Inspiré au porc-épic, il réagit devant la présence des spectateurs, en hérissant ses aiguilles en acier. Son corps est en cuir de vache, sculpté d'une manière non-figurative mais qui a des réminiscences zoologiques. A travers son mécanisme interne, les aiguilles surgissent de manière asynchrone quand le capteur détecte la proximité d'un spectateur.

Chaque objet a une forme irrégulière. Ils sont environ 60 x 40 x 40 centimètres et sont placés par terre ou sur des bases.

Sur le contexte de création

Ce projet a comme plateforme et comme cadre de réalisation le domaine de l'art électronique. Étant donné que l'art électronique est de nature transdisciplinaire et qui modèle des objets qui articulent une grande pluralité de langages, mes drôles d'objets y trouvent un environnement très apte pour développer :

(A) PRATIQUES qui sont propres au champ robotique. Des savoirs qui prennent appui sur la mécanique d'objets et des savoirs issus de la programmation sont à la base de ce projet. Mais aussi, ces pratiques supposent elles-mêmes la mise en place de notions plus amples liées à la (B) AFFECTIVE COMPUTING, puisque le projet développe des êtres autonomes à partir d'une subjectivité propre qui définit leur "personnalités" et leurs conduites individuelles. D'ailleurs, cette subjectivité a des conséquences au niveau du contexte qui n'est pas uniquement lui qui détermine leur comportements, mais ceux-ci qui façonnent leur entourage. C'est pour cela que le projet parcourt des espaces de

(C) PENSÉE PHILOSOPHIQUE ET SOCIOLOGIQUE, en mettant l'accent sur des comportements sociaux à partir d'un regard critique.

De cette façon, le projet aborde des problématiques spécifiques, dans un environnement ouvert et dynamique pour implémenter des stratégies d'expérimentation créative dans le contexte de l'art robotique pour ainsi mettre en crise des questions autour du discours de la « sécurité » dans mon contexte d'action.

Le projet dans mon espace de recherche-crédation

En tant qu'artiste technologique et enseignante à l'université, mes pratiques artistiques ont des conséquences sur mes pratiques éducatives. Le projet n'est pas seulement un objet de création, mais à travers cette création je cherche à générer un cadre de réflexion sur les questions suivantes:

- La question du métissage technologique dans le cadre de l'Amérique Latine. Je travaille actuellement sur le concept du ch'ixi, tel qui a été défini par Silvia Rivera Cusicanqui : « Le mot ch'ixi a des connotations différentes : c'est une couleur qui est le produit d'une juxtaposition à travers des petits points ou des taches en deux couleurs opposées ou contrastées : le blanc et le noir, le rouge et le vert, etc.. Il s'agit du gris taché qui est le résultat d'une mixture imperceptible du blanc et noir, qui sont mêlés d'un point de vue perceptuelle mais qui en réalité ne sont pas complètement mélangés. La notion du ch'ixi répond à l'idée aymara selon laquelle les choses sont et en même temps elles ne sont pas, c'est-à-dire, elle engage la logique de distinction-conjonction. Une couleur grise ch'ixi est blanche et non-blanche à la fois ; elle est blanche et noir en même temps. La puissance de ce qui est indifférencié réside dans le fait qu'il conjugue les contraires. ». La philosophe bolivienne utilise la métaphore du ch'ixi pour référer à la coexistence dialectique de l'europpéen et l'indien en Amérique Latine. Ce projet implémente des technologies occidentales ainsi que des techniques et des matérialités qui sont en relation de tension et de dispute. Ch'ixi est une réaction à la notion de métissage domestiqué et harmonique pour ouvrir ainsi la possibilité d'un regard plus critique qui puisse déconstruire les usages de la technologie.
- La question des sujets avec l'Autre dans un milieu social et comment les comportements défensifs deviennent parfois des comportements agressifs et violents.

MODELISATIONS



Figure 1



Figure2



Figure 3



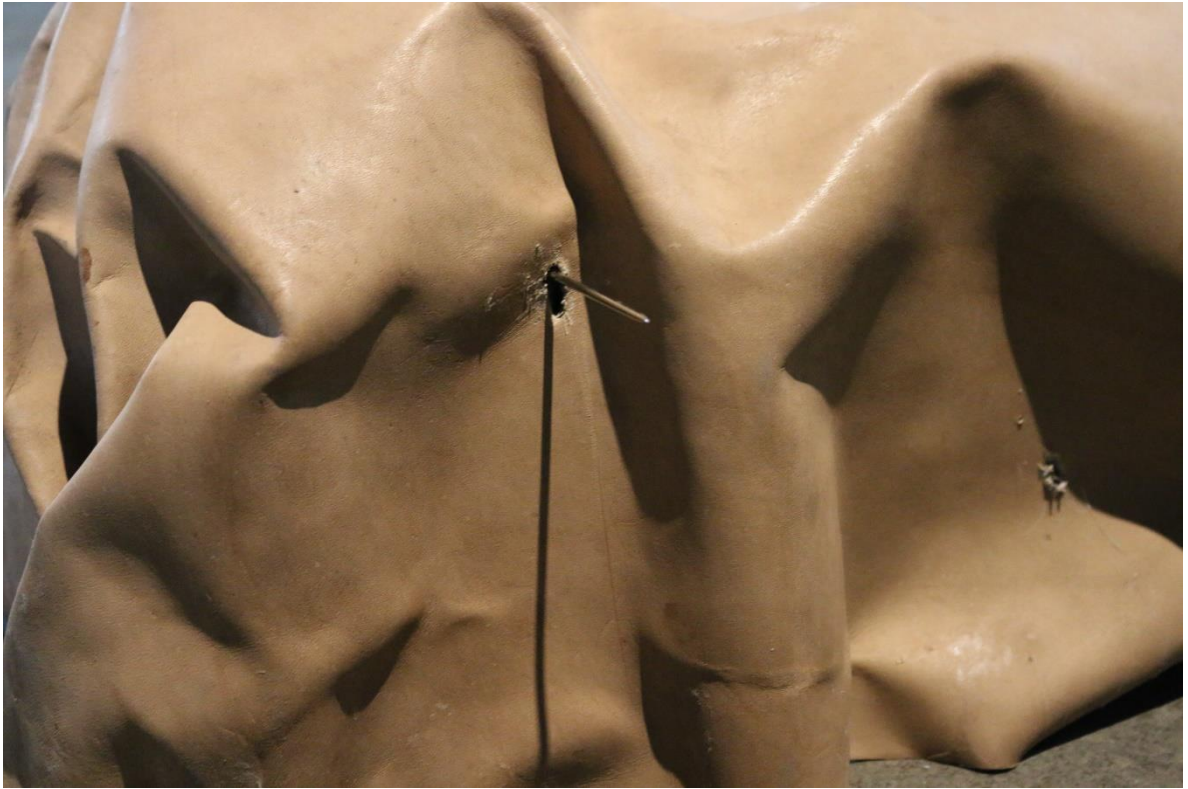
DOCUMENTATION VISUELLE



Detail. Corps en latex



Detail- Objet + bouffée



Detail du porc-épic



Vue générale

Vidéo: <https://www.youtube.com/watch?v=BBXAKKSITYQ>