

Bourse de création et de
diffusion en arts numériques
BOURSE INDÉPENDANCE

Arts Numériques

Lauréat 2019

Steve Gerges

Jury

Yves Hoffmann

Paul Lesch

Anne-Catherine Ries

Stilbé Schroeder

Marc Scozzai



FONDS
CULTUREL
NATIONAL

BIOGRAPHIE

Steve Gerges commence à s'intéresser à l'Art numérique en 2000 lorsqu'il crée *Visual-Delight*, premier collectif de VJ's (visual-jockeys) au Luxembourg. Ce projet lui a permis de faire ses premiers pas dans cet art alors novateur. C'est en 2012, suite à un voyage à Montréal au festival Elektra, initié par le Ministère de la Culture et l'Office franco-québécois pour la Jeunesse, qu'il crée sa première œuvre numérique interactive intitulée *LAN 1.0* aux Carré Rotondes en 2014.

Par la suite, Steve Gerges a réalisé plusieurs œuvres, notamment *LAN 2.0*, évolution technique et visuelle de *LAN 1.0*, et *Cronos*, mapping vidéo immersif, en 2016, *Rise of the machines*, sculpture de lumière dynamique, et *Flow*, œuvre numérique interactive en temps réel, en 2017, ainsi que *Fields*, œuvre numérique interactive en temps réel et *ONE*, sculpture audiovisuelle générative, en 2019.



Steve Gerges, vernissage de l'exposition *ONE*, Galerie Indépendance, 24 octobre 2019. Photo © Paul Lesch

RAPPORT D'UTILISATION



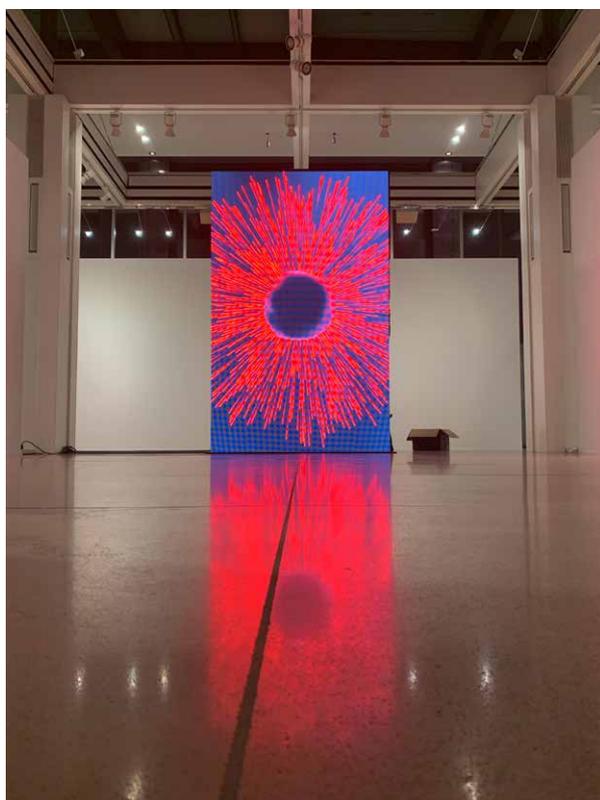
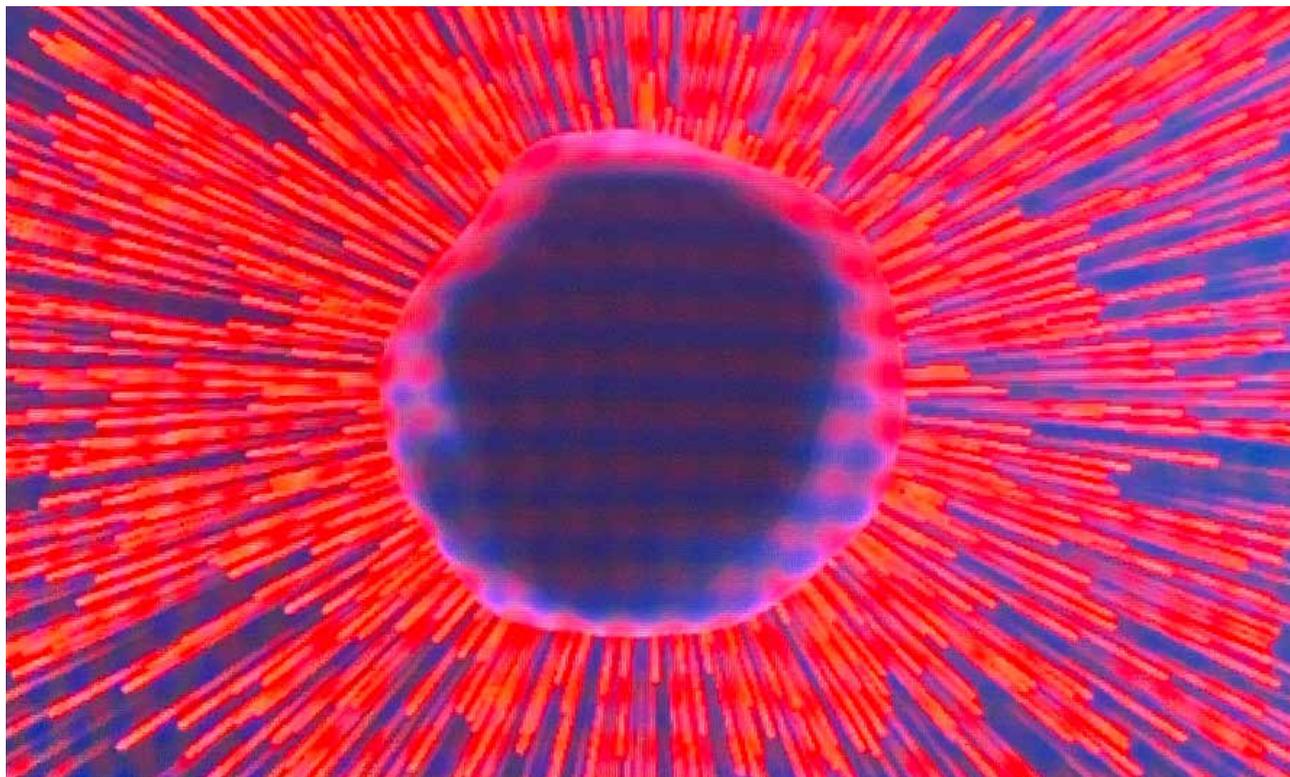
Steve Gerges, *ONE*, screen capture, realtime 3D.

Peux-tu nous présenter ton travail artistique ?

Ma démarche artistique s'insère dans ce qu'on appelle communément l'art numérique, un art à la croisée de l'expression artistique et de l'expérimentation technologique. Dans ma démarche artistique, je travaille avec des images numériques génératives, des lumières et des capteurs. Cela peut par exemple donner naissance à des installations immersives ou interactives comme ce fut le cas pour le projet *LAN* dans le cadre du cycle LOOP des Rotondes - une interrogation sur les interactions sociales en lieu fermé - , des installations basées sur la captation de mouvements via des caméras 3D ou des sculptures cinétiques.

Les grandes thématiques de mon travail s'articulent autour de la création de l'univers, l'interaction sociale entre les humains et l'interaction entre l'humain et la machine. Les nouveaux médias permettent une exploration de différentes variables de ces thématiques à plusieurs niveaux, de l'interaction sociale simple entre êtres humains, entre humains et machines jusqu'à l'influence globale que nous pouvons avoir sur notre monde en général. En utilisant les nouvelles technologies, j'essaye de faire interagir le mieux possible le spectateur avec l'œuvre, lui permettant de créer sa propre vision. Les notions aléatoires que nous permettent les programmes informatiques et autres manipulations sur ordinateurs sont sur ce point très intéressantes, car, donné un cadre prédéfini, l'utilisateur peut interagir avec la machine, qui elle de son côté crée une œuvre qui n'était à la base pas forcément imaginé par l'artiste lui-même. Ce processus génératif permet de démultiplier le processus de création imaginé au début, ce qui rend le processus d'autant plus intéressant et évolutif.

RAPPORT D'UTILISATION



Steve Gerges, *ONE*. Photo © Steve Gerges

L'œuvre *ONE* est présentée comme un « voyage à travers le temps et l'espace », mais encore ?

D'un point de vue formel, il s'agit d'une sculpture audiovisuelle générative. *ONE* s'articule autour de la thématique de la création de l'univers, respectivement sa fin.

ONE est pensée comme une odyssée cosmique, un portail vers d'autres dimensions, partant de l'infiniment petit vers l'infiniment grand qui à son tour, redevient le point de départ, un cycle, un cercle, une sphère qui est elle-même la base de toute création et la forme présumée de l'univers. De la création de l'univers, à la création de la matière, de l'énergie, des planètes, de l'homme à l'évolution et la fin de l'univers, *ONE* invite à un voyage atemporel aux origines du monde... les poussières d'étoiles.

RAPPORT D'UTILISATION

Quelles ont été les différentes phases de développement de ONE ?

ONE est l'aboutissement d'une idée qui me trottait dans la tête depuis quelques années. L'attribution de la bourse m'a permis de finalement réaliser cette œuvre. Un projet d'envergure comme l'est ONE implique plusieurs phases de développement successives dont la première consiste en l'écriture du scénario, ainsi qu'une recherche conceptuelle et un développement des pistes visuelles. J'ai ensuite créé des premières ébauches visuelles et entamé la recherche sur le son – le son étant un des éléments centraux de l'œuvre. J'ai ainsi choisi d'ancrer le son sur la base de sons enregistrés dans l'espace par la sonde Voyager de la NASA. Ces sons, des ondes électromagnétiques, étaient parfaitement adaptés pour étayer l'histoire qui raconte la création de l'espace dans la mesure où ils viennent du fin fond de l'univers. La bande son a par la suite été légèrement retravaillée afin de la marier parfaitement aux visuels et conférer un rythme à l'histoire, sans pour autant trop dénaturer le son de base de la NASA.

Par la suite, au cours des deux prochains mois, j'ai travaillé le développement visuel et la mise en place de la timeline (dix-sept minutes). Ce développement a consisté en plusieurs phases successives de tests et d'affinages de l'audio et des éléments visuels afin de conférer à l'œuvre un rythme au service de l'histoire. Au final, plusieurs essais techniques ont été nécessaires avec le partenaire AV afin de m'assurer du bon déroulement visuel de l'œuvre lors de l'exposition.

Au lieu d'un catalogue d'exposition et dans le cadre de l'œuvre numérique, j'ai décidé d'allouer le budget pour la production d'une interview (<https://vimeo.com/366511099>), réalisée par Frédérique Buck en collaboration avec la société de production vidéo SKIN. Lors de l'exposition, l'interview a été diffusée sur un second écran.

Un reportage RTL (https://www.rtl.lu/tele/artbox/a/1422845.html?fbclid=IwAR2JCp3f9nAOM6cP4fx5SPskoGxAPzSOybrlVMOYv_SC9w8jF9Lx_w6e1bY) permet de donner une idée plus précise du travail effectué. N'étant pas certain de refaire une exposition de ONE et ayant la volonté de garder une trace virtuelle de l'exposition, un film a été réalisé : ONE (<https://vimeo.com/388455130>).

L'exposition s'est déroulée sans accroc, le vernissage a connu un certain succès. Beaucoup de gens étaient intéressés à en savoir plus sur le fond de l'histoire que je racontais et sont venus à ma rencontre pour en discuter. J'ai été surpris de voir que les gens avaient relativement bien compris l'histoire que raconte ONE, création de l'univers, des planètes, apparition de l'homme et l'avancée vers la fin de l'univers.

Comment s'est déroulée la promotion de ONE ?

Je regrette le peu de couverture médiatique. Mise à part une mention dans le reportage ARTBOX sur RTL, je n'ai pas connaissance d'articles qui auraient été publiés dans la presse. Les relations presse relatives à mes œuvres précédentes présentées aux Rotondes ou autres festivals, étaient mieux organisées d'un point de vue du travail de presse. La raison de cette faible visibilité dans les médias s'explique peut-être par le fait que l'exposition s'est déroulée dans une galerie privée, la Galerie Indépendance, BIL (route d'Esch) et non dans un espace culturel public. Ce manque de communication de l'œuvre envers le grand public explique le peu de prises de contacts : seuls quelques personnes ont exprimé leur désir d'avoir une visite privée en ma présence.

RAPPORT D'UTILISATION

Ta démarche artistique est quasi indissociable de l'interactivité, ton public est souvent bien plus acteur que spectateur...

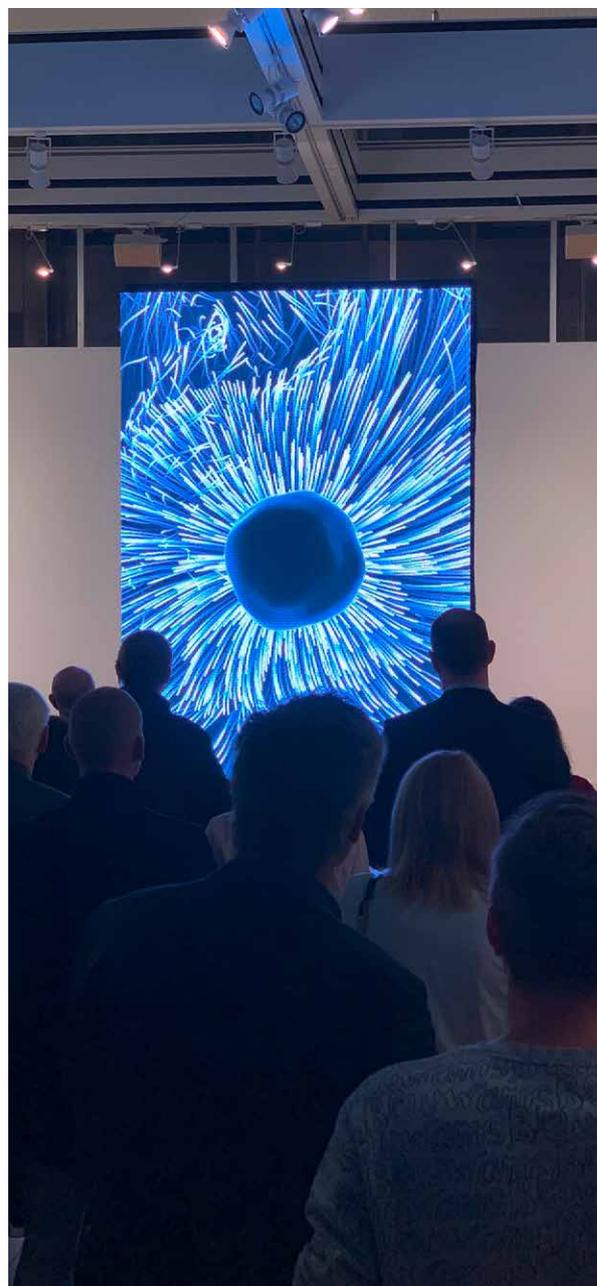
C'est vrai, c'est un aspect qui me tient à cœur et qui est d'ailleurs au centre de l'art numérique. Les nouvelles technologies, des programmes de plus en plus élaborées permettent aujourd'hui de développer des œuvres dont la thématique est le public-même de l'œuvre. Le terme « génératif » est central dans mon travail.

Tu es motion designer de profession, quelle place réserves-tu à ton travail artistique ?

L'art numérique est pour moi une plage infinie d'exploration, un terrain de jeu qui m'offre une grande liberté même si les technologies que j'utilise sont les mêmes dans mon travail commandité que pour mes projets créatifs. Mon approche sur les projets artistiques est empreinte de tâtonnements, d'essais, de détournements, de tests plutôt ludiques de nouveaux programmes.

Comment cerner ton évolution en tant qu'artiste numérique sur les vingt dernières années ?

Cette évolution est incontestablement indissociable des progrès technologiques. Ceux-ci ont été absolument spectaculaires et m'ont permis de faire des bonds significatifs dans mes propositions artistiques, surtout lors des dix dernières années. Il faut dire que l'étendue technologique que j'ai à disposition est vaste : je peux choisir de travailler avec des lumières, du son, de l'image ou même les associer.



Steve Gerges, vernissage de l'exposition *ONE*, Galerie Indépendance, 24 octobre 2019. Photo © Paul Lesch

RAPPORT D'UTILISATION

Quelle place l'art numérique occupe-t-il au Luxembourg ?

On a beau parler de start-up nation, de digital hub, en réalité, à mon sens en tout cas, cela se limite à des datacenters, à l'IT, au secteur financier. Quand je propose des projets, les gens sont intéressés mais il est vrai que l'art numérique implique en règle un budget élevé (location de projecteurs, d'écrans ou autres installations technologiques) cela a tendance à refroidir mes interlocuteurs. Plus généralement, de par son volet technologique, l'art numérique n'est pas facilement accessible pour le grand public.

Peux-tu nous parler de ton processus créatif ?

Les idées pour un nouveau projet me viennent spontanément, parfois je suis à leur écoute, parfois moins, certaines sont assez abouties déjà, d'autres plutôt embryonnaires, je les laisse donc mûrir. De manière générale, je suis plutôt lent, je note beaucoup d'idées, mais le chemin quant à leur réalisation est généralement long. *ONE* a sommeillé sous forme d'idée pendant des années avant de pouvoir prendre forme, grâce à l'octroi de la bourse. La thématique de la création de l'univers, la forme sphérique récurrente, j'y ai pensé des années durant. Je n'étais pas fixé quant à la forme que prendrait l'œuvre, cela aurait pu être un film d'art ou une installation sonore. Finalement, le temps qu'a pris la réalisation de cette œuvre lui aura été bénéfique. Le projet a mûri au fil des années, au fil de mes lectures, découvertes et surtout des évolutions technologiques.

Interview menée par Frédérique Buck





FONDS
CULTUREL
NATIONAL

Partenaires

BIL – Banque Internationale à Luxembourg

69, route d'Esch | L-2953 Luxembourg
www.bil.com | contact@bil.com | Tél. (+352) 4590 5000

Fondation Indépendance by BIL

69, route d'Esch | L-2953 Luxembourg
www.bil.com/fondation-independance | Fondation_independance@bil.com | Tél. (+352) 4590 4849



Adresse

Fonds culturel national
1, rue de la Loge
L-1945 Luxembourg

T 247-86617
info@focuna.lu
www.focuna.lu

Établissement public
régé par la loi modifiée
du 4 mars 1982

ISBN 978-2-919794-43-0



9 782919 794430