IA-RT : BioMedia explore des formes de vie organiques et artificielles au ZKM

Auteur : Hervé Lévy

Date : 27 janvier 2022

D’une extrême densité, ***BioMedia*** questionne la cohabitation entre les formes de vie organiques et artificielles au ZKM, réunissant les propositions visionnaires d’une soixantaine d’artistes.

« *À toutes les époques, l’Homme a tenté de simuler la vie, des premiers automates aux médias du XX^{e} siècle – du cinéma à l’Op Art, il s’agit de donner l’illusion du mouvement – en passant par le machinisme du XIX^{e}. Aujourd’hui, le numérique et l’intelligence artificielle offrent de nouvelles possibilités* », résume Daria Mille, une des trois commissaires de cette passionnante exposition. Elle s’ouvre symboliquement avec *Infinity* (2021) du collectif Universal Everything, parade sans fin de créatures générées par ordinateur défilant sur un immense écran : toutes différentes, ces bestioles velues arpentent le *catwalk* avec allégresse. Se dévoilent ensuite des écosystèmes hybrides, tel *Algorithmic Swarm Study (Triptych) / II* (2021), installation interactive du collectif

Random International : une entité artificielle faite de 500 000 cercles et triangles se meut harmonieusement sur l’écran, simulant le comportement d’un essaim qui réagirait à la présence des visiteurs.

Daniel Canogar, Fulgurations, 2021, © Studio Daniel Canogar

Letters from Nature © Jeroen van der Most & Peter van der Putten

Supraorganism, © Justine Emard

Empathy Swarm, © Katrin Hochschuh und Adam Donovan

Universal Everything, © Lady Klemencic, BioMedia

Préc
1de5
Suiv.

Parmi la variété des propositions, se déploie une section dédiée à la communication non humaine où voisine une pièce historique de Gordon Pask, *The Colloquy of Mobiles* (1968) – étrange système social fait de cinq mobiles organico-scientifiques contrôlés par ordinateur qui “dialoguent” – et un de ses descendants venu au monde en 2019, *SpeculativeAI / Exp. #2 (conversation)* de Birk Schmithüsen où deux systèmes d’IA papotent. Si elles ont l’air de robots déglingués sortis d’un film de SF des *seventies*, ces créations sont des bijoux de technologie : l’une, faite d’une bande de LED de 95 mètres équipée d’un microphone, visualise des formes abstraites en réponse à certains sons. L’autre reçoit un message visuel par le biais d’une caméra et le transforme en son multidimensionnel avec un haut-parleur. Elles se comprennent, interprètent les messages : il serait possible de nommer cela “communication”. Et ça fait un peu peur. C’est ce mélange de fascination absolue et d’une certaine angoisse face aux potentialités de la machine qui irrigue toute l’exposition (où l’on peut passer de fécondes heures), des expériences géniales d’Alexander Schubert (*Crawlers*, 2020-21, réflexion glaçante sur les réseaux sociaux) aux créatures signées Sascha Pohflepp, Alessia Nigretti et Matthew Lutz (*Those Who*, 2019), formant une biosphère numérique auto-générative où la théorie de l’évolution rencontre le numérique… Que de progrès faits depuis la simulation informatique des mouvements d’un chat réalisée par Nikolaï Konstantinov, Viktor Minachin et Vladimir Ponomarenko en 1968, en URSS, à l’aide du gigantesque ordinateur BESM-4 ! Ce félin, le grand ancêtre du parcours, a néanmoins encore fière allure.

Au ZKM (Karlsruhe), jusqu’au 28 août
zkm.de