

ARTour

Œuvres d'art & artistes

Marc Lee - Mouton 1.5

Un troupeau virtuel de moutons occupe la place de la cathédrale de Bâle. Lorsque l'on se déplace vers eux, les moutons se mettent à bêler, sautent uniformément dans les airs après un court laps de temps, puis se dirigent vers les spectateurs, qui se trouvent soudain au centre de la scène, en les fixant du regard. Tous les moutons sont basés sur le même modèle 3D animé et leurs bêlements ne proviennent que d'un seul mouton, dont le bruit varie toutefois grâce à différents filtres numériques. Les traits apparemment individuels de ce troupeau sont rapidement perceptibles et l'alternance abrupte de mouvements « naturels » et orchestrés donne naissance à un décor inquiétant qui remet en question la généricité de la nature.

Avec *Mouton 1.5*, Marc Lee établit plusieurs liens avec des développements scientifiques et technologiques : les moutons font partie des premiers êtres vivants domestiqués et, en 1996, le mouton « Dolly » a été le premier mammifère cloné. En outre, Lee se penche sur l'homogénéisation croissante de notre monde globalisé, dont la disparition des espèces fait partie, tout comme l'optimisation croissante des animaux d'élevage pour les besoins humains.

Lee fait partie des pionniers de l'art médiatique en Suisse et s'est fait connaître par ses installations immersives. Dans ses installations basées sur le réseau, il se penche sur la communication mondialisée dans les médias sociaux au moyen de flux en direct et illustre de manière poétique notre imbrication dans ces flux d'informations. Ses travaux actuels gravitent autour de notre relation avec la nature, de notre responsabilité envers l'environnement et de la question de savoir si les nouvelles technologies telles que le génie génétique et la biologie synthétique peuvent contribuer à résoudre les problèmes environnementaux.

Marc Lee (Suisse) est un artiste suisse. Il utilise l'art contemporain comme vecteur pour redéfinir en permanence la manière dont nous nous percevons et dont nous distinguons le monde qui nous entoure. Pour ce faire, il expérimente les technologies de l'information et de la communication, dont il explore les aspects créatifs, culturels, sociaux, écologiques et politiques. Il crée des projets artistiques interactifs basés sur le réseau en s'appuyant sur les médias et les formats les plus divers : Internet, performances, vidéos, réalité augmentée (AR), réalité virtuelle (VR) et applications mobiles. Ses travaux ont été présentés dans des musées et des expositions importants, notamment au ZKM | Zentrum für Kunst und Medien (Centre des arts et médias) de Karlsruhe, au New Museum de New York, à la Transmediale de Berlin, au Ars Electronica Festival de Linz, à la HEK (Maison des Arts Électroniques) de Bâle, au musée de

la photographie de Winterthour, au MoMA de Shanghai, à l'ICC de Tokyo, au Nam June Paik Art Center, à la Media Art Biennale et au MMCA de Séoul.

MengXuan Sun - Irrigation 2.0

Dans l'œuvre Irrigation 2.0 de MengXuan Sun, nous rencontrons l'artiste sous la forme d'un avatar surdimensionné, d'une figure puissante dont les têtes tombantes servent de nutriments ou d'offrandes pour abreuver le sol de son énergie inépuisable. L'œuvre est le développement d'un projet existant. Toute la scène est encadrée par des seringues géantes à l'intérieur desquelles son avatar flotte au-dessus du paysage. Son corps est transparent et la moelle épinière est exposée. Seul le visage est représenté de manière réaliste, à l'image de l'artiste. Celui-ci apparaît également à l'intérieur d'une fleur qu'elle porte sur elle. Sur son dos se trouvent deux ailes ou tiges de fleurs, qui la désignent comme une "fleur" cosmique comparable aux dieux, et des seringues plantées ressortent de son dos.

Le travail de Sun est une réaction très personnelle à la pandémie qui a piégé le monde en mode veille. Dans ses œuvres, elle crée des mondes d'images numériques immersives inspirés de la culture mondiale du jeu. À une époque où la vie semblait se limiter à la sphère numérique, elle crée un avatar dont l'énergie accumulée se libère en irriguant le monde qui l'entoure. Le numérique féconde le monde réel. Elle semble puiser son énergie dans les seringues qui injectent du liquide dans son corps et qui l'entourent comme une zone de protection. L'infrastructure médicale et les progrès qui l'accompagnent nous protègent et nous fournissent la force dont nous avons besoin pour vivre en tant qu'humains.

MengXuan Sun (Chine) est une artiste qui vit à Berlin, où elle a obtenu son diplôme de maîtrise en « art et médias » à l'Université des arts. Elle développe ses œuvres expérimentales à l'aide de moteurs de jeu pour décrire l'émergence de son propre monde spirituel par le biais d'images en 3D. Elle est membre de la S4NTP (Society For Nontrivial Pursuits). Elle a été présente en Europe et en Asie avec ses performances audiovisuelles en direct. Pour ses performances, elle conçoit ses propres systèmes de commande qui règlent la relation entre le son, l'électricité et la lumière. Son art ressemble à un voyage d'exploration et d'aventure dans le monde virtuel – il est accompagné d'un sens aigu de l'inconnu et du désir ardent d'un avenir numérique romantique. Les œuvres de MengXuan Sun ont été exposées entre autres à Berlin, Essen, Bonn, Shanghai et New York.

Erika Marthins - Omnipulse

Omnipulse d'Erika Marthins se trouve près de « La danse macabre bâloise » à l'église des Prêcheurs, un memento mori qui nous rappelle que la mort attend chacun/e un jour ou l'autre. Marthins a délibérément choisi ce lieu pour son intervention virtuelle, afin de nous permettre de réfléchir à la durée de notre vie et à la représentation de la vie dans l'espace numérique. Les spectateurs se tiennent devant une grappe d'objets. Cinq corps universels symbolisent les cinq éléments de base auxquels Marthins se réfère : la terre, l'air, le feu, l'eau et l'univers. En collaboration avec le musicien Florin Büchel, une structure sonore a été créée, inspirée par les battements du cœur humain en tant que symbole de la vie, et par le rythme de la terre. La terre, en tant qu'organisme, comporte également un rythme cardiaque électrique, appelé résonance de Schumann. Elle se situe aux alentours de 8 Hertz et, selon les chercheurs, elle exerce une

influence apaisante et relaxante sur l'être humain. Les sons d'*Omnipulse* ont été développés à l'aide d'un synthétiseur analogique modulaire. Pour chacun des cinq objets, un son spécifique a été développé, composé de trois parties distinctes : une pulsation rythmique ressemblant à aux battements du cœur, un vrombissement à haute fréquence et un son à basse fréquence. Les battements constants du cœur de la terre interagissent avec ces couches sonores, tandis que les spectateurs se déplacent dans l'espace physique pour explorer les différentes pistes sonores. Dans *Omnipulse*, Marthins nous invite à un voyage méditatif à travers l'espace et le temps.

Erika Marthins (Suède) réside et travaille à Zurich. Elle a étudié le Media & Interaction Design à l'École Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL) et l'Architecture and Digital Fabrication à l'École polytechnique fédérale de Zurich. En tant que designer, elle cherche à refléter notre relation avec les nouvelles technologies et à spéculer sur l'avenir en explorant de nouvelles solutions aux problèmes futurs. Elle est particulièrement intéressée par l'établissement de liens entre différents domaines thématiques, tels que l'alimentation et les technologies de pointe, la mémoire et les réseaux sociaux. Marthins a déjà exposé dans des musées, des festivals et des institutions, notamment chez Google, au Vitra Design Museum à Weil am Rhein ou à la Milan Design Week à Milan.

Andy Picci - Le cycle de la vie

Avec *The Cycle of Life*, Andy Picci a créé une œuvre surréaliste. Un objet tridimensionnel flotte au-dessus du Rhin à un endroit bien en vue. Il change continuellement de forme, passant d'une sphère à un carré et inversement. Certains corps sont plus ou moins reconnaissables, d'autres ne sont que suggérés, car une toile est suspendue au-dessus de l'objet en question, cachant sa forme et ne révélant que de temps à autre ce qui peut se trouver en dessous. Le tissu lui-même semble refléter le ciel, comme un miroir du firmament réel qui se trouve au-dessus.

Dans son art, Picci s'intéresse aux effets de la numérisation sur la société et notre identité. Cette quête du « qui sommes-nous ? » à l'ère des médias sociaux, où l'interaction entre les personnes se fait de plus en plus par le biais de clics et de likes, il la met en œuvre dans des œuvres à la fois subtiles et ludiques. *The Cycle of Life* ne se concentre pas uniquement sur l'individu. La sculpture thématise le changement de la vie elle-même, reflète les différentes phases de la vie, de la naissance à la mort, comme un cycle incessant et répétitif de formes et de corps qui se fondent les uns dans les autres. La sculpture reflète la fluidité et l'instabilité de notre monde numérique. Elle suscite la curiosité de décrypter cette forme changeante qui, comme notre propre avenir, reste cachée à nos regards.

Andy Picci (Suisse) a grandi à Lausanne en Suisse. Il a étudié la photographie à l'École Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL), la communication visuelle à l'École Supérieure des Arts Modernes (ESAM) à Paris et a obtenu un master en beaux-arts du Central Saint Martins à Londres. Son œuvre explore des questions liées à la culture de la célébrité, à notre relation avec les médias sociaux et à la recherche profonde d'identité à l'ère de l'hyper-numérisation. Depuis 2010, les œuvres de Picci ont été présentées dans de nombreuses expositions à travers le monde, notamment au NRW-Forum à Düsseldorf, à la König Galerie à Berlin, au Mana Contemporary à Miami, au Museum der bildenden Künste (musée des arts visuels) à

Leipzig ou aux Magasins Généraux à Paris. L'œuvre de Picci comprend à la fois la musique, la vidéo, la peinture, la sculpture et les installations audiovisuelles. Il vit et travaille à Lausanne.

“La virtualité devrait être un amplificateur de la réalité ! Aujourd'hui, il est clair que certaines choses sont faites pour être expérimentées dans la vie réelle et que d'autres sont préférables en mode virtuel.”

Studer / van den Berg - be one of us

Dans *be one of us* du duo d'artistes bâlois Monica Studer et Christoph van den Berg, six champignons géants flottent au-dessus de la rue et dansent sur une polka décalée. Leur chant synthétique nous invite à nous joindre activement à la fête. Dans l'œuvre de Studer / van den Berg, les champignons sont une constante qui apparaît sous des formes constamment renouvelées. Les champignons sont fascinants. D'un point de vue purement biologique, ils sont hybrides, plus proches des animaux que des plantes. Ils sont capables de former des liens parasitaires ou symbiotiques avec d'autres êtres vivants et de produire des substances - des remèdes aux poisons, en passant par les drogues qui stimulent la conscience - exerçant une action sur leur environnement. Pour le duo d'artistes, cela en fait quasiment le prototype d'un nouveau monde dans lequel l'homme entre davantage en interaction avec d'autres formes de vie et n'est plus seul au centre de l'univers. *be one of us* nous adresse un clin d'œil nous invitant à « devenir nous-mêmes un peu plus champignons », comme ils l'écrivent.

Ce faisant, les champignons affichent clairement leur virtualité, la structure polygonale de base étant volontairement conservée. Le jeu avec les réalités, les frontières qui se déplacent en permanence entre la réalité physique et un monde illusionniste généré en temps réel par des ordinateurs, constitue un aspect central de l'œuvre du duo d'artistes. Ils font partie des pionniers de l'art numérique et explorent depuis des années déjà l'esthétique des espaces virtuels et la représentation de la nature par des moyens numériques.

Chaque fois que l'œuvre est ouverte, de nouvelles configurations de champignons apparaissent. Il en résulte une œuvre d'art unique pour chaque spectateur/trice.

Le duo d'artistes a réalisé un site web séparé pour l'expérience AR, sur lequel les personnes intéressées peuvent s'informer davantage. On y trouve également un « fungible giveaway » gratuit à télécharger, un champignon personnel en 3D de la « République des champignons ».

Formant un duo appelé « Studer / van den Berg », Monica Studer (Suisse) et Christoph van den Berg (Suisse) travaillent ensemble depuis 1991 dans le domaine des nouveaux médias. Ils comptent parmi les pionniers de l'art assisté par ordinateur en Suisse. Leur œuvre commune, avec laquelle ils sont présents dans le contexte artistique international et sur la toile, se caractérise par une association unique d'espaces analogiques et numériques. À l'aide de moteurs de jeu, de rendus informatiques, d'animations en temps réel, de projets basés sur Internet, d'installations interactives de caméras en direct, d'applications AR/VR et d'intelligence artificielle, ils conçoivent, dans leurs cadres hybrides, des narrations fictives subtiles qui remettent constamment en question les développements actuels des médias numériques.

Leurs œuvres ont été exposées dans de nombreux musées nationaux et internationaux, notamment au ZKM (Zentrum für Kunst und Medien) de Karlsruhe, à la Fondation Beyeler de Riehen, à la Kunsthalle de Mayence, au Musée des arts de Thoun, à la HEK (Maison des Arts Électroniques) de Bâle, au Musée des arts de Wolfsburg ou au Centre d'Art Contemporain de Genève. Ils vivent et travaillent tous deux à Bâle.

Tabita Rezaire - Matrixx II

Tabita Rezaire fait flotter un utérus géant au-dessus du service d'obstétrique de la clinique universitaire de gynécologie-obstétrique de Bâle, au milieu d'un système solaire imaginaire - comme une nouvelle puissance planétaire. *Matrixx II* célèbre la sagesse de l'utérus en tant que force de guérison et de transformation. Dans ses vidéos et ses installations de réalité virtuelle et de réalité augmentée, Rezaire se sert de sa connaissance de l'amour et de la guérison pour traquer les pratiques racistes et sexistes qui ont fait de l'utérus un lieu contesté – notamment à travers l'exploitation des femmes de couleur jusqu'à la maternité de substitution.

Matrixx II agit comme une bénédiction virtuelle au-dessus du service de maternité, afin de diffuser de l'amour ainsi qu'une énergie puissante, et de soutenir toutes les futures mères sur leur chemin vers la maternité. *Matrixx II* n'est pas seulement une ode à toutes les mères, mais aussi une réflexion métaphysique sur la naissance comme commencement universel. C'est pourquoi la matrice d'or donne naissance ici à notre système solaire, quasiment en tant qu'origine cosmique.

L'utérus, symbole de sagesse et de force, revient sans cesse dans l'œuvre de Rezaire. *Matrixx II* est la deuxième installation en réalité augmentée de cette série continue. Rezaire décrit l'utérus comme un « portail pour recevoir des informations, pour télécharger tout le savoir et la sagesse stockés sur nos disques durs ». En tant qu'artiste, elle crée des œuvres fascinantes qui allient bien-être spirituel et technologie. Elle développe ainsi une esthétique très personnelle, inspirée à la fois des traditions de ses ancêtres et d'une culture numérique mondialisée en réseau.

Tabita Rezaire (France) vit à Cayenne, en Guyane française, où elle est actuellement en train de bâtir AMAKABA, un centre spirituel de guérison collective. Elle a étudié au Central Saint Martin de Londres, elle est professeur de yoga et activiste pour la guérison numérique. Ses œuvres ont été présentées à l'échelle internationale dans le cadre d'expositions individuelles et collectives, notamment au Centre Pompidou à Paris, au MASP à São Paulo, aux Serpentine Galleries à Londres, au MoMA et au New Museum à New York, au Gropius Bau à Berlin, au MMOMA à Moscou, au Museum of Contemporary Art à Chicago, à l'ICA à Londres, au V&A à Londres, à la Galerie nationale du Danemark à Copenhague, au Tate Modern à Londres, au Musée d'Art Moderne à Paris et lors des biennales de Shanghai, Guangzhou, Kochi, Athènes et Berlin.

“Lorsque j'ai commencé à produire des œuvres, j'ai abordé toutes les choses qui me rendaient furieuse, à savoir les injustices historico-politiques et les mécanismes de l'oppression, notamment en ce qui concerne la race, le genre et la sexualité, en ligne et hors ligne.”

“Mon travail était en fait un exutoire à ma colère et à la douleur qui m'habitait. Je creusais dans les blessures, je cherchais à savoir d'où venaient ma douleur et notre souffrance collective.”

Manuel Rossner - Peinture spatiale

La *Spatial Painting* de Manuel Rossner relie deux lieux centraux de Bâle : la place du marché et la foire. Une immense forme sculpturale, composée de lignes tridimensionnelles et de formations semblables à des bulles, occupe l'espace, serpente vers le ciel pour trouver son prolongement et son équivalent à l'autre extrémité. La sculpture numérique de Rossner s'inscrit dans la tradition de la peinture abstraite, elle est colorée et riche en contrastes et renvoie à l'esthétique fluide de l'ère numérique. Elle nous invite à tenter l'expérience sensorielle de la couleur, de la forme et de la matière dans l'espace. La sculpture n'est pas statique, mais se modifie de manière rythmique, elle se dilate et se rétrécit à nouveau - une structure qui respire et qui semble réagir à l'espace environnant.

Sur la sculpture numérique se déplace un petit personnage blanc artificiel que Rossner utilise souvent comme alter ego numérique dans ses œuvres. Le personnage explore les lignes et les utilise comme point de départ de ses explorations dans l'espace. Les formes sphériques représentent des obstacles et des erreurs de représentation numérique, appelées glitches, se produisent lorsque le personnage les rencontre. Cette composante ludique fait partie de la pratique esthétique de l'artiste et renvoie à la gamification croissante de notre monde, à la flânerie dans des univers de jeux numériques. Ici, ces expériences immatérielles rejoignent l'expérience d'environnements physiques.

En plus de l'expérience AR au moyen d'un smartphone, Rossner présente d'autres prises de vue dans l'application, dans lesquelles l'œuvre d'art est illustrée par des photomontages dans toute sa dimension sur l'ensemble de Bâle.

L'artiste Manuel Rossner (Germany), qui vit à Berlin, a étudié à la HfG (Hochschule für Gestaltung) d'Offenbach, en Allemagne, ainsi qu'à l'École des Arts Décoratifs de Paris et à la Tongji University de Shanghai. En 2012, il a lancé la galerie virtuelle « Float », qui présente des expositions dans l'espace numérique. Rossner conçoit des espaces numériques et des mondes virtuels par le biais de la réalité virtuelle (VR) et de la réalité augmentée (AR), dans lesquels il étudie l'impact des développements technologiques sur la société et l'art. Ses œuvres ont notamment été exposées à la König Galerie de Berlin, au musée des Beaux-Arts de Leipzig, au NRW-Forum de Düsseldorf, au Frankfurter Kunstverein (Francfort), au Grand Palais Éphémère de Paris, à la galerie Roehrs & Boetsch de Zurich, à la biennale Art Safiental et à la Kunsthalle de Hambourg.

Studio Above & Below – Digital Exchange

Digital Exchange du duo d'artistes Studio Above & Below simule une ronde virtuelle de feuilles d'arbres locaux que l'on trouve sur la place Saint-Pierre. La forme et la structure des feuilles numériques correspondent à leurs modèles réels, notamment des feuilles de hêtres, de châtaigniers, de frênes et de noyers. Pourtant, dans la sculpture virtuelle, elles ont reçu d'autres « chloroplastes » numériques, qui sont généralement responsables de la photosynthèse dans la cellule végétale. L'œuvre est connectée à

Internet, ce qui permet de collecter des données en temps réel afin de transférer l'intensité du rayonnement solaire et de la lumière UV sur la structure de surface des feuilles dansantes. Les données environnementales locales stimulent les « pigments végétaux » numériques et modifient l'apparence des feuilles en fonction des conditions météorologiques. Des phénomènes réels sont mis en dialogue avec des structures numériques.

Dans *Digital Exchange*, le Studio Above & Below transpose des phénomènes et des processus naturels dans l'espace numérique. La vie numérique n'a pas besoin de l'oxygène que les plantes produisent par leur photosynthèse, mais le duo d'artistes montre clairement que les « écosystèmes » numériques ont également besoin d'énergies et de ressources pour leur vie numérique. Dans leur travail, ils se demandent qui et quoi nourrit cette vie. Le rapport de l'homme à son environnement se situe au centre de leurs travaux. Dans leurs œuvres en réalité augmentée, ils rendent perceptibles des effets et des structures écologiques invisibles et donnent ainsi une voix à l'environnement afin de nous inciter à agir pour une meilleure cohabitation avec notre écosystème.

Studio Above & Below est un duo d'artistes et un bureau de design basé à Londres, fondé par Daria Jelonek (Allemagne) et Perry-James Sugden (Royaume-Uni). Dans leur travail, ils combinent le design informatique, la narration spéculative et l'art numérique afin de thématiser les liens invisibles entre les hommes, les machines et l'environnement. Ces dernières années, ils ont développé à cet effet des œuvres immersives et interactives basées sur des données en temps réel. Les travaux du duo ont été exposés au niveau international dans des institutions telles que la Royal Academy, le Tate Modern, le V&A Museum de Londres, le Today Art Museum de Pékin, ainsi qu'aux biennales WRO de Wrocław en Pologne, au SONAR, au WIRED Japon, au Hyundai Motorstudio ou au Festival international du court métrage d'Oberhausen. Ils ont déjà reçu de nombreux prix.

Mélodie Mousset & Eduardo Fouilloux - The Jellyfish

Les méduses lumineuses virtuelles (Jellyfish) créées par Mélodie Mousset et son studio Patch XR s'ébattent dans plusieurs fontaines de Bâle. Ces fantomatiques créatures marines flottent au-dessus des bassins et incitent les utilisateurs de l'application à interagir avec elles. Il est possible de guider les méduses en chantant ou en fredonnant. La hauteur, la vibration et l'intensité de la voix des utilisateurs animent les créatures virtuelles. Cette nouvelle œuvre s'appuie sur un projet de réalité virtuelle réalisé précédemment, qui plongeait les visiteurs dans un paysage sous-marin interactif de rêve, dans lequel il était également possible d'entrer en dialogue avec les créatures marines virtuelles en chantant. Grâce à l'interaction harmonieuse et à l'échange synesthésique entre les visiteurs et les créatures virtuelles, les artistes ont créé, de manière poétique et ludique, un sentiment de connexion avec une autre espèce.

Les œuvres de Mousset défient nos sens et nous invitent à participer. C'est précisément ce qui rend les technologies VR et AR si passionnantes pour l'artiste : ici, on n'est plus seulement spectateur/trice, mais on devient partie intégrante de l'œuvre, on se trouve au cœur de celle-ci. Ses œuvres oscillent souvent entre sa propre corporalité et les extensions virtuelles que ces technologies nous permettent. Dans ses premières œuvres, Mousset externalisait encore son propre corps grâce aux technologies d'imagerie

médicale comme l'IRM ou l'impression 3D. Ses œuvres actuelles nous plongent dans ses mondes virtuels merveilleux et singuliers, dans lesquels nos corps nous permettent d'interagir.

Mérodie Mousset (Émirats arabes unis) est une artiste française qui vit à Zurich. Elle a étudié l'art à Rennes, Lausanne, Londres et Valencia en Californie. Ses œuvres oscillent à l'intersection du monde virtuel et du monde physique et se déploient dans les milieux les plus divers, tels que la performance, la vidéo, l'installation, la photographie, la sculpture et les médias interactifs. Son travail a été exposé dans des institutions, des galeries et des festivals du monde entier, notamment au Centre Culturel Swiss à Paris, au MOCA à Los Angeles, au Musée Bund à Shanghai, à The Metropolitan Art Society à Beyrouth, au SALTS à Bâle, au Helmhaus à Zurich ou au Beijing VR Festival, au VR Arles Festival et à la Zabudowicz Collection à Londres. En 2020, elle a cofondé Patch XR, un studio spécialisé dans le développement d'outils musicaux et d'expériences ludiques pour la réalité étendue (Extended Realities - XR).

Eduardo Fouilloux (Mexique) vit et travaille à Copenhague. Il travaille à la création de nouvelles possibilités de jeu avec des médias audiovisuels interactifs en temps réel. Monsieur Fouilloux est directeur et cofondateur de Patch XR.

Tamiko Thiel - ARpothecary's Garden

Dans son intervention dans le Solitude Park, Tamiko Thiel aborde le thème de la production de médicaments à base de plantes. L'artiste a choisi plusieurs plantes connues pour leurs vertus médicinales et utilisées depuis longtemps dans des remèdes, notamment le pavot à opium, la digitale rouge, l'adonis et l'arbre à ricin ou arbre miracle. Elle fait ainsi référence à la fois au domaine d'activité de Roche et à la fresque "Plantes médicinales" de Niklaus Stoecklin, datant de 1936, qui se trouve dans le bâtiment 21 de Roche. Lorsque l'on clique sur les flacons de pharmacie dans l'application, des plantes animées sont libérées. Le type d'animation renvoie directement à la force d'action spécifique des plantes. Ainsi se forme lentement un champ de fleurs qui chante avec des voix humaines dans une ronde joyeuse et enjouée, célébrant le pouvoir de guérison.

Thiel fait partie des pionnières importantes de l'art avec VR et AR, ayant réalisé des mondes virtuels interactifs en 3D dès les années 1990. À plusieurs reprises déjà, elle a généré une flore virtuelle sur la base de plantes réelles. Avec ses œuvres, elle évoque de manière ludique des thèmes écologiques et les modifications de notre écosystème dues au réchauffement climatique. Au moyen de la RA, elle crée pour cela des réalités alternatives qui sont reproduites en temps réel dans l'espace, nous permettant de "voir dans une autre dimension", comme elle le dit, tout en nous incitant à réfléchir sur notre monde réel.

Tamiko Thiel (États-Unis) vit et travaille à Munich. En tant qu'artiste, elle explore l'interaction entre le lieu, l'espace, le corps et l'identité culturelle. Elle travaille avec une grande variété de médias, allant des impressions numériques et des vidéos aux environnements interactifs en 3D et aux installations VR et AR. Elle a commencé sa carrière en tant que designer de produits et a travaillé pour de nombreuses entreprises de haute technologie. Elle est l'un des membres fondateurs de Manifest.AR, un groupe d'artistes qui s'intéresse à la réalité augmentée et avec lequel elle a mis en scène des interventions spontanées depuis 2010, notamment des actions de guérilla à la Tate Modern de Londres ou à la

Biennale de Venise. Les œuvres de Thiel ont été présentées dans de nombreuses expositions à travers le monde et font partie de nombreuses collections importantes, comme le MoMA à New York, le SAN JOSE MUSEUM of ART ou le Whitney Museum à New York. Elle a reçu de nombreux prix pour son travail de pionnière dans le domaine des nouveaux médias.

"La création artistique est souvent, sinon toujours, une pratique de prestidigitation, qui consiste à amener ce qui est là mais invisible - pensées, idées, souvenirs, souhaits, fantasmes - dans le domaine visible."

"Les œuvres d'art AR tridimensionnelles engagent les spectateurs non seulement en tant qu'images, mais aussi en tant qu'objets avec une présence étendue dans l'espace, en particulier lorsque l'œuvre d'art s'étend au-delà de l'affichage."

"Vous ne regardez pas une "image" sur votre téléphone - vous regardez à travers votre écran une vision spéculative de l'avenir."

"Les gens ont tendance à mieux absorber les informations lorsqu'elles sont présentées sur un support agréable, et la RA permet aux gens d'interagir avec le monde mais aussi de sentir qu'ils font partie de l'exposition."