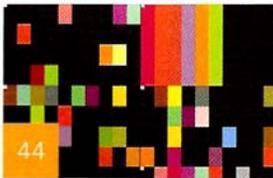
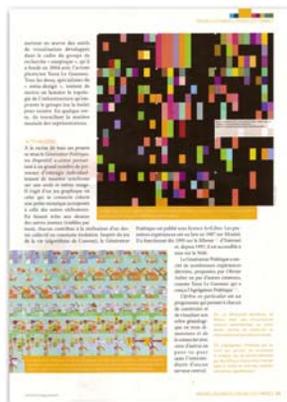


Olivier Auber : la perspective numérique



Artiste inclassable, ingénieur, muséographe et inventeur inspiré, Olivier Auber est l'auteur d'une œuvre étonnamment variée qui se polarise autour d'un thème central : celui de l'intelligence collective.

Elen S. Riot



Elen Riot est diplômée de l'ENS de Lyon et de HEC Paris. Elle rédige actuellement une « cyberthèse » sur le thème des nouveaux usages et du lien entre l'art et l'innovation dans le numérique.

NOUVELLES IMAGES, NOUVELLES FORMES

# Olivier Auber : la perspective numérique

Elen S. Riot

Artiste inclassable, ingénieur, muséographe et inventeur inspiré, Olivier Auber est l'auteur d'une œuvre étonnamment variée qui se polarise autour d'un thème central : celui de l'intelligence collective.

Développeur informatique adoptant une posture critique à l'égard des dispositifs réticulaires<sup>(1)</sup> qui aujourd'hui hybrident et mélangent tout sur la Toile, Olivier Auber prône l'alternative et se veut « a rebel with a cause ». Par opposition aux dispositifs actuels s'articulant le plus souvent autour d'un serveur central, il construit patiemment des outils a-centrés permettant à tous d'échanger de manière autonome et réciproque. Défendant un projet de société, il n'est pas seulement un partisan du logiciel libre et des wikis, il est avant tout un concepteur de mondes numériques.

## PASSERELLES

Diplômé des Arts et Métiers, Olivier Auber commence très tôt à lancer ses propres projets qu'il développe en dehors des institutions dans une microcommunauté de chercheurs et de créateurs. Il s'intéresse à toutes sortes de représentations nouvelles et fonde le laboratoire culturel A+H pour créer des passerelles et faire naître des synergies entre ses différents projets. Il s'agit « d'imaginer les identités

*de demain en tenant compte du croisement des territoires physiques et numériques et d'inventer de nouvelles*

*pratiques collectives dans le cadre des réseaux* ». Ses partenaires peuvent être des collectivités locales, comme pour la conception/création du musée des Nibelungen à Worms ou le projet Rimbaud à Charleville-Mézières, ou bien des PME innovantes comme la société Navidis dont il est l'un des membres fondateurs.

## UNIVERS EN GESTATION

L'ensemble de son œuvre redessine les frontières entre le réel et le virtuel et entre l'individuel et le collectif, si bien qu'elle se situe aux confins de l'art et du social, dans un domaine que l'auteur assimile à l'anthropologie. La plupart des projets ainsi développés sont présentés sur le site du laboratoire culturel (<http://km2.net>) renvoyant vers de nombreux wikis qui sont autant d'archives ou de supports pour le développement de projets. La plupart d'entre eux



© Olivier Auber

[1]. En référence aux réseaux qui se tissent sur la « Toile » avec les risques de capture de l'individu que peuvent comporter ces dispositifs.

La première expérience du Générateur Poétique eut lieu en 1987 sur Minitel. Le jeu devint accessible à tous sur Internet en 1997.

mettent en œuvre des outils de visualisation développés dans le cadre du groupe de recherche « anoptique », qu'il a fondé en 2004 avec l'artiste plasticien Yann Le Guennec. Tous les deux, spécialistes du « méta-design », tentent de mettre en lumière la topologie de l'infrastructure qu'emprunte le groupe (ou la foule) pour exister. En quelque sorte, ils travaillent la matière mentale des représentations.

#### AUTOPOÏÈSE

À la racine de tous ses projets se situe le *Générateur Poïétique*, un dispositif a-centré permettant à un grand nombre de personnes d'interagir individuellement de manière synchrone sur une seule et même image. Il s'agit d'un jeu graphique où celui qui se connecte colorie une petite mosaïque juxtaposée à celle des autres utilisateurs. En faisant écho aux dessins des autres joueurs (visibles par tous), chacun contribue à la réalisation d'un dessin collectif en constante évolution. Inspiré du jeu de la vie (algorithme de Conway), le Générateur

Poïétique est publié sous licence ArtLibre. Les premières expériences ont eu lieu en 1987 sur Minitel. Il a fonctionné dès 1995 sur le Mbone<sup>[2]</sup> d'Internet et, depuis 1997, il est accessible à tous sur le Web.

Le Générateur Poïétique a suscité de nombreuses expériences dérivées, proposées par Olivier Auber ou par d'autres créateurs, comme Yann Le Guennec qui a conçu l'*Agrégateur Poïétique*<sup>[3]</sup>.

L'*@rbre en particulier* est un programme qui permet à chacun de construire et de visualiser son arbre généalogique en trois dimensions et de le connecter avec ceux d'autrui en peer-to-peer sans l'intermédiaire d'aucun serveur central.

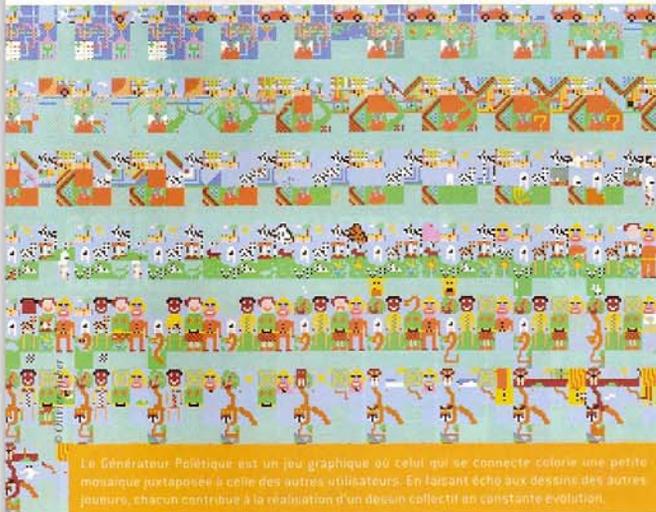
[2]. Le Multicast® Backbone, ou Mbone, était une infrastructure Internet expérimentale qui reliait divers centres de recherche en télécommunications dans le monde.

[3]. L'Agrégateur Poïétique est un outil qui permet de visualiser le contenu des actualités délivrées par flux RSS par divers sites Internet sous la forme de matrices colorées rafraîchies régulièrement.

NOUVELLES IMAGES, NOUVELLES FORMES



La Big Picture est un widget qui permet à l'utilisateur de visualiser en temps réel les mises à jour opérées par des amis sur des sites comme Facebook ou Twitter.



Le Générateur Poïétique est un jeu graphique où celui qui se connecte colorie une petite mosaïque juxtaposée à celle des autres utilisateurs. En faisant écho aux dessins des autres joueurs, chacun contribue à la réalisation d'un dessin collectif en constante évolution.

NOUVELLES IMAGES, NOUVELLES FORMES

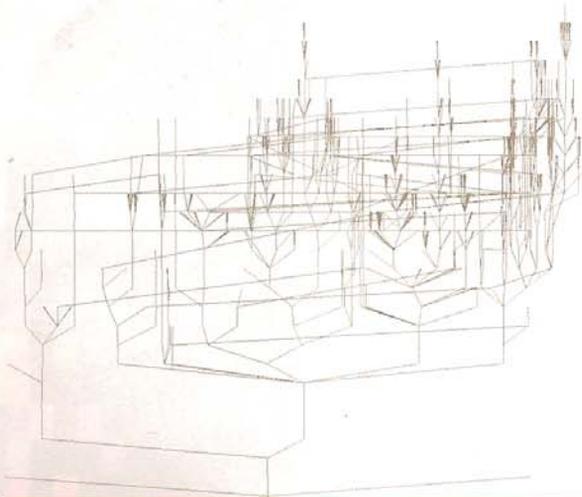
→ Ce projet, réalisé en collaboration avec l'École Française d'Électronique et d'Informatique et l'École Nationale Supérieure des Télécoms de Brest, a été soutenu par le gouvernement canadien.

*L'invisible monument* est un projet d'urbanisme à venir qui consiste en un parallélépipède de 24 m de large et de 30 m de haut. Au gré du temps, il superposera le ciel et l'image du ciel en 3D à travers des miroirs mobiles robotisés. Aux yeux d'Olivier Auber, ce qui est intéressant dans ce projet, c'est moins de réaliser l'invisibilité optique que de montrer le processus qui la rend possible : « *L'intelligence toujours en éveil qui pilote les miroirs pour tenter de s'adapter au mieux aux variations du ciel.* »

LA PERSPECTIVE NUMÉRIQUE

Cartographie, arbres généalogiques, Générateur Poétique, toutes ces créations s'inscrivent dans la vision d'une nouvelle « perspective numérique » chère à Olivier Auber qui l'a définie ainsi en référence au Quattrocento et à la révolution du mode de représentation introduit par les peintres florentins. La mutation en cours ne consiste pas seulement à penser dans l'immédiateté et la simultanéité des réseaux, mais dans l'espace et le temps propres au code informatique. On peut voir l'ensemble de cette œuvre comme l'équivalent de l'expérience de la Tavoletta de Brunelleschi devant la cathédrale de Santa Maria della Fiore<sup>[4]</sup>. À la frontière du poétique et du politique, il s'agit aujourd'hui de bâtir tous ensemble « *des formes légitimes de partage du code, de façon à ce que chacun puisse accepter de succéder à l'autre pour contempler le spectacle sublime du réseau.* » ■

[4]. En 1415, Filippo Brunelleschi démontra le principe de perspective centrale en réalisant une expérience sur la place San Giovanni à Florence. Il peignit les bâtiments devant lui sur une petite plaque en bois (la « tavoletta »), puis y perça une petite ouverture. Grâce à un miroir, il put voir à travers le trou les bâtiments peints s'intégrer aux bâtiments réels. Cet épisode démontre qu'une perspective « non naturelle » peut structurer les représentations visuelles qu'elles soient architecturales ou picturales.



© Olivier Auber

L'@rise en particulier est un programme qui permet à chacun de construire et de visualiser son arbre généalogique en trois dimensions et de le connecter avec ceux d'autres en peer-to-peer.



© Olivier Auber

L'invisible monument est un projet d'urbanisme qui consiste en un parallélépipède de 24 m de large et de 30 m de haut permettant de superposer le ciel et l'image du ciel en 3D à travers des miroirs mobiles robotisés.

[Hyper] actualité :

- <http://perspective-numerique.net>  
[Hypertexte sur la notion de perspective numérique]
- <http://www.albertinemeunier.net/BigPicture/>  
[Expérience de visualisation globale de Facebook, en collaboration avec Albertine Meunier et Yann Le Guennec]