

Dans *Vivisector*, de Klaus Obermaier, c'est la chorégraphie qui devient le support de la création vidéo. Les corps des quatre danseurs, utilisés comme surface de projection, donnent vie à la vidéo. Le vidéaste autrichien joue sur l'illusion entre réel et virtuel, transforme et décompose les corps physiques «virusés» en essaim vibrant de pixels.

Matrice en 3D. En matière d'interaction son-image, les innovations étaient plutôt du côté des anciens ateliers et chantiers navals, qui accueillient le Scopitone Jour, préfiguration d'un futur centre de création multimédia, conviant le public à des ateliers de sensibilisation à l'art numérique, des

conférences et une dizaine d'installations. Parmi elles, l'impressionnant dispositif du collectif belge Lab [au], *Spa [z] e 360°*, qui propose une expression spatiale de la musique et du son. Le spectateur est immergé dans un environnement audiovisuel, entouré de quatre écrans et d'un son quadripophonique. Ce sont les déplacements dans cette matrice numérique en 3D qui créent l'univers sonore. Lab [au] invite régulièrement des musiciens à s'approprier le dispositif.

Improvisation. Dans une veine plus minimale et abstraite, l'artiste-programmeur Antoine Schmitt présentait sa *Nanomachine*, programme d'improvisation audiovisuelle, où l'artiste construit et déconstruit des mécaniques musicales complexes à base de cylindres et de cubes. On n'est plus dans l'illustration du son: ce que voit le spectateur est ce qu'il entend et vice versa. Quant au collectif d'art sonore nantais Apo33, il proposait, lui, une matérialisation physique et spatiale du réseau Internet, invitant l'auditeur à écouter les streams (diffusion en temps réel) de leur webradio, soit depuis un taxi connecté par la CB, soit dans un blockhaus ou dans des appartements privés. ◆

MARIE LECHNER

(envoyée spéciale à Nantes)