



Nom de la source

Libération

Type de source

Presse • Journaux

Périodicité

Quotidien

Couverture géographique

Nationale

Provenance

France

p. 34



Samedi 20 mai 2006

Libération • QUOTIDIEN PREMIERE EDITION • no. 7785 • p. 34 • 657 mots

Le guide création. Hactivisme.

«La dépendance aux gadgets high-tech nous rend plus faibles»

La fondatrice du collectif d'artistes Futurefarmers, Amy Franceschini, explique pourquoi politique, nature et technologie sont au coeur de son travail.

LECHNER Marie

Amy Franceschini, 35 ans, a grandi à San Francisco en pleine bulle de l'Internet. Loin de l'hystérie collective, elle développe très tôt un regard critique sur les technologies. En 1995, elle fonde le célèbre collectif d'artistes et de designers Futurefarmers, dont les oeuvres ont été récompensées par de prestigieux festivals d'art électronique comme l'Ars Electronica. L'artiste, qui enseigne les nouveaux médias à l'université de Stanford, questionne dans ses installations, jeux, sculptures et sites Internet, les implications sociales et les répercussions environnementales de ces technologies pour tenter de sensibiliser le public, de «cultiver les consciences», selon le slogan du collectif. Elle était à Paris pour animer un atelier intitulé «Politique du jeu» à Mains d'Oeuvres (1), dans le cadre du festival Mal au Pixel.

Quelle est l'origine de Futurefarmers?

Je suis née dans une grande ferme industrielle, qui utilisait les pesticides. Lorsque ma mère a divorcé, elle s'est lancée dans l'agriculture biologique. Moi, j'ai grandi entre ces deux conceptions opposées. C'est de là que vient Futurefarmers. J'ai toujours été préoccupée

par la question de l'alimentation et de l'impact des hommes sur leur environnement. Quant à la technologie, je baignais dedans parce que j'étais à San Francisco au début des années 90. L'agriculture est également très liée à la technologie, c'est un secteur qui a su faire preuve d'innovation. La technologie m'intéresse la manière dont elle influe sur nos vies, comment elle connecte les gens et m'effraie en même temps.

Votre collectif a été parmi les premiers à détourner les jeux à des fins politiques.

Le jeu est une manière ludique d'impliquer les gens, c'est aussi un leurre, un piège. Dans Kosovo Elf, les joueurs avaient pour mission de sauver des Albanais au Kosovo, et se retrouvaient à devoir réfléchir à ces questions. C'était une manière simple de les éveiller à la politique. Quand les Etats-Unis ont envahi l'Irak, on était dans une telle rage qu'on a mis notre site en veille. Antiwar Game fut un réflexe épidermique, on voulait faire quelque chose de rapide et de bête pour exprimer notre ressentiment. Mais nous ne sommes pas vraiment des gamers, ce qui nous préoccupe ce sont les questions sociales.

Vos derniers travaux comme le Photo-

© 2006 SA Libération. Tous droits réservés. Le présent document est protégé par les lois et conventions internationales sur le droit d'auteur et son utilisation est régie par ces lois et conventions.



Certificat émis le 24 mars 2022 à FNSP-SCIENCES-POLITIQUES-PARIS à des fins de visualisation personnelle et temporaire.

news-20060520-LI-01i20060520541



synthesis Robot ou le DIY Bioreactor mettent l'accent sur la pression exercée sur l'environnement.

Mon premier site était déjà un site d'information sur les OGM. Avec le robot photosynthétique, je souhaitais renverser le propos : c'est un système naturel, une plante qui pilote une machine (elle la fait avancer par phototropisme). Pour le bioréacteur, on a collaboré avec un important labo américain qui travaille sur les énergies renouvelables, à qui Bush a coupé les subsides. En réaction, on a décidé de faire un kit pour que les gens produisent eux-mêmes leur propre énergie, à partir de l'hydrogène produit par une algue. Avec le scientifique Jonathan Meuser, nous avons créé ce bioréacteur encore embryonnaire à partir de matériel de récupération que chacun a chez soi.

Vous avez créé une montre cadran solaire, une invention ancestrale sous forme d'accessoire chic.

Je suis excitée par l'innovation, mais je questionne aussi cette dépendance croissante à la technologie. Je trouve que cette dépendance aux gadgets high-tech nous rend plus faibles. Que se passerait-il si tout s'écroule, on ne serait plus capable de rien faire. C'est pour ça que j'ai appris à me guider à partir des étoiles, à lire l'heure en fonction du soleil, d'où cette montre, qui existe en versions hiver et été. Plus la technologie est sophistiquée, et plus on est réduit à pousser des boutons, sans savoir comment ça fonctionne. Mais, en réalité, l'ordinateur est stupide, ce n'est pas magique. Le magazine Make: (2) est devenu un phénomène à San Francisco (lire ci-contre). Beaucoup de gens cherchent à nouveau comment faire les choses de leurs propres mains. La mentalité «do it your-

self» gagne du terrain.

Les sites pollués de la Silicon Valley sont le cadre de votre prochain projet?

La Silicon Valley concentre le plus grand nombre de sites (vingt-neuf) hautement contaminés, la plupart par des firmes high-tech qui fabriquaient des microprocesseurs, des produits que j'utilise. Le programme national de nettoyage de ces sites (estampillés Superfund, c'est-à-dire à dépolluer en priorité, ndlr) n'a jamais abouti et tout le monde a oublié. Nous y organisons cet été un tour de bus (au biocarburant) à l'occasion d'ISEA, le Symposium international sur les arts électroniques, pour inciter les entreprises à prendre leurs responsabilités. Et, pour voir ce qu'il reste de cet esprit pionnier de la Silicon Valley, de cette utopie développée par de brillants programmeurs comme Steve Jobs ou Bill Gates, pilotés désormais par le profit. Ce n'est pas le cas de Lee Felsenstein qui a fait partie de cette bande de geeks originels. Lui récupère les vieux ordi, les transforme en machines Linux et les envoie dans les pays du tiers-monde, mais la plupart préfèrent expédier les ordinateurs usagés dans les décharges chinoises, pakistanaïses ou sud-africaines.

(1) www.futurefarmers.com/play/

(2) www.makezine.com/