

Olivier Auber



RESUME BIOGRAPHIQUE

Olivier Auber est né en 1960 à Sainte-Adresse en Normandie. Il vit et travaille à Paris depuis 1982. Il est père de deux enfants (7 et 15 ans). Il est titulaire d'un diplôme d'ingénieur délivré par l'Ecole Nationale Supérieure des Arts et Métiers et d'un DEA de Design de la même école. Sa première passion et spécialité était l'optique non linéaire (les hologrammes), ce qui lui a permis de travailler au tout début de sa carrière, d'abord dans la division avionique de Thomson Csf (réalisation du premier hologramme pour le viseur de l'avion Rafale), puis au CERN à Genève (conception de systèmes de prise de vue 3D pour les détecteurs de particules).

En 1984, il prit le statut d'ingénieur conseil indépendant et a trouvé comme premier client la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette, alors en cours de construction, pour travailler d'abord sur la mise au point des éléments d'exposition, puis rapidement en tant que chef de projet chargé de la conception et du développement de plusieurs expositions permanentes et temporaires à caractères scientifique et culturel. A ce titre, entre 1984 et 1996, il a conçu le scénario et piloté la réalisation d'un nombre important d'expositions fortement technologiques et multimédia sur des sujets aussi divers que : *le soleil, les mathématiques, l'électricité, la symétrie dans les arts et sciences, les comportements humains non-verbaux...* Dans cette période, il a aussi développé des projets d'exposition pour d'autres établissements culturels parisiens: le Centre Georges Pompidou, l'Institut du Monde Arabe, le Palais de la découverte, et pour des centres de culture scientifique et technique en province. La conception pour la CSI de l'exposition *Expressions et comportements*, inaugurée début 1987 (1000 m², 3 M€) a marqué une étape importante dans son parcours, le faisant passer d'une culture essentiellement scientifique et technique à une autre plus artistique et ouverte à toutes les composantes des sciences humaines.

Fin 1987, alors qu'il collabore avec Tod Machover (MIT, Medialab) et Catherine Ikam (plasticienne) pour la mise en scène de l'opéra de musique contemporaine *VALIS*, basé sur l'œuvre de Phlipp K. Dick, il conçoit ce qui deviendra sa première œuvre en tant que telle, le *Générateur poïétique*, un

dispositif d'interaction graphique collective synchrone en réseau. Cette même œuvre est devenue en 1988 le concept central d'un projet monumental, architectural et technologique, l'un des sept lauréats du concours international pour la création du *Monument France-Japon* sur l'île d'*Awaji* dans la baie de *Kobé*, lancé sous l'égide de François Mitterrand. Ce Monument ne vit jamais le jour, mais le *Générateur Poiétique* continua son chemin. Ses diverses mises en œuvre furent exposées au Centre Georges Pompidou (exposition *Communication et Monumentalité*, 1989), à la Cite des Sciences et de l'industrie (exposition *Machines à communiquer*, 1994) et dans diverses galeries et manifestations artistiques, notamment *ARSLAB* en 1995, où il lui fut décerné par la ville le *prix Art & sciences* de la ville de *Turin*.

En 1995 toujours, il fût artiste invité de l'Ecole Nationale Supérieure des Télécommunications (aujourd'hui Telecom ParisTech) pour développer son projet, non pas seulement sur le web, mais sur un réseau acentré expérimental préfigurant la future forme de l'Internet (IP v.6) qui devrait voir le jour en 2011. Il put réaliser sur ce réseau ce qui restera peut-être comme la première expérience à l'échelle planétaire d'interaction collective a centrée synchrone. En 1996, il développa avec l'aide de la même école une version du *Générateur Poiétique* pour le web afin que tous les internautes puissent y avoir accès. Plusieurs expériences suivirent dans le cadre de festivals d'art électronique et de recherches universitaires, *Ljubljana* 1998, *X-00* en 2000, Conférence Interaction Homme-Machine *IHM-UTC* 2002, *L3D Lab*, University of Colorado at Boulder 2002, etc.

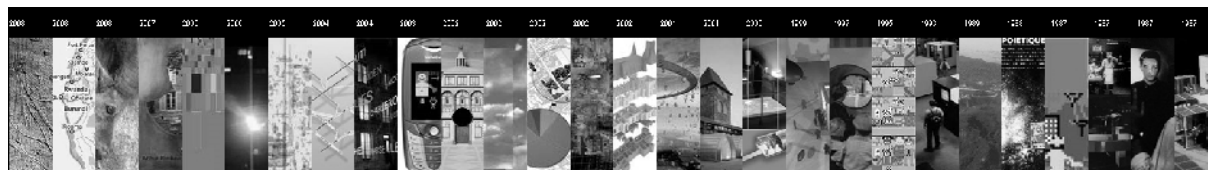
Dès 1986, il théorisa le *Générateur Poiétique* en tant qu'expérience d'une nouvelle forme de perspective ; une *perspective temporelle*, en rupture avec la *perspective spatiale* de la Renaissance. En 1995, sa théorie se prolongea sous la forme d'une conjecture : celle de la *perspective numérique*, sur laquelle il écrivit plusieurs articles dont les termes ont été repris dans les ouvrages de plusieurs philosophes et historiens de l'art et des sciences, notamment Anne Cauquelin (*L'Art Contemporain*, PUF 2010), Mario Costa (*Phenomenology of new tech arts*, University of Salerno 2005), Jean-Michel Cornu (*Prospectic*, Fyp 2008) , Jean-Louis Boissier (*Machines à communiquer*, 1994), Edmont Couchot et Norbert Hilaire (*L'Art numérique*, Flammarion 2003), Jean-Paul Fourmentaux (*Art et Internet, Les Nouvelles figures de la création*, CNRS Ed. 2005), etc. Les termes de cette conjecture ont été débattus dans le cadre de nombreux séminaires ou de correspondances, avec Paul Virilio, Francisco Varela, Isabelle Stengers, Jean-Pierre Dupuis, Pierre Lévy, Bernard Stiegler, etc.

En 1997, il fonda le *Laboratoire Culturel A+H*, avec l'architecte et urbaniste Bernd Hoge, le développeur de réalité virtuelle Emmanuel Mâa Berriet et le producteur de cinéma Philippe Braunstein, afin de développer des projets transdisciplinaires. L'un des premiers sera la création du *Nibelungen Museum*, à Worms en Allemagne, un musée virtuel édifié sur la base d'un mur d'enceinte du XIIIe siècle consacré au mythe européen des *Nibelungen* (5 M€, inauguré en 2001). L'une des pièces de ce musée, l'installation de réalité virtuelle *Le trésor des Nibelungen*, fut aussi exposée dans de nombreux festivals, notamment *ISEA 2000*, Paris et au Boston *CyberArts 2001*. De nombreux autres projets ont suivi : de nombreuses créations de cartes interactives, qui ont donné lieu à la fondation d'une société spécialisée (*Navidis*, toujours en activité en 2010), *Trévarez : rêver la modernité* : projet d'aménagement d'un château du XIXe siècle en réalité augmentée, interrompu en 2003, *l'@rbre* : logiciel 3D permettant de visualiser et d'échanger des données généalogiques en pair-à-pair, appliqué en 2005 aux descendants de 40000 migrants en Nouvelle-France, en partenariat avec l'Université de Montréal et le Gouvernement canadien, *le Roc-aux-Sorciers* : centre d'interprétation d'une frise magdalénienne (15000 BP) restituée numériquement, ouvert en 2008 près de Poitiers, etc. En 2010, d'autres projets de ce type sont en cours.

En 2004, Olivier Auber a aussi fondé avec l'artiste plasticien Yann Le Guennec le groupe de recherche *ANOPTIQUE* qui développe des expériences de visualisation sur l'Internet. A ce titre ont été menés plusieurs projets en partenariat avec la Fondation Internet Nouvelle Génération (FING), Orange Lab/France Telecom R&D et l'INRIA, qui ont débouché à partir de 2005 sur la mise au point de nombreux outils de visualisation dynamique des groupes. *ANOPTIQUE* conseille couramment des organismes tels l'UNESCO, le Ministère de la Culture, l'Agence Française de Développement, sur leur stratégie en matière de logiciels libres, de travail collaboratif, de cartographie interactive et d'ouverture des données, notamment pour des projets en Afrique (Congo RDC, Mali).

En 2010, Olivier Auber partage son activité entre des activités de conseil, de conception et de maîtrise d'œuvre de projets culturels dans le cadre du *Laboratoire Culturel A+H* et du groupe *ANOPTIQUE*, des contributions à de nombreux groupes de travail : Fondation Internet Nouvelle Génération (FING), Société Française de l'Internet (SFI), P2P Foundation (il en est le représentant en France), groupe @Large de l'Internet Engineering Task Force (IETF), Association pour l'Instauration d'un Revenu d'Existence (AIRE), la rédaction d'articles de recherche, l'enseignement et la tenue de

conférences et séminaires sur les toutes les questions liées à la culture numérique, aux usages et à la politique de l'Internet. Depuis avril 2010, Olivier Auber contribue, à l'appel du philosophe Pierre Musso, à la création d'une Chaire de Recherche pluridisciplinaire consacrée aux « modélisations des imaginaires », fondée à l'initiative de Télécom ParisTech et de l'Université Rennes 2, en partenariat avec le Médialab du MIT et le MINATEC, avec pour mécènes : Dassault System, Ubisoft, Orange Lab, PSA Peugeot Citroën, et pour autres partenaires : Alcatel-Lucent Bell Labs et la Datar.



Sélection d'articles théoriques ou de prises de position

- *Ipv6, une nouvelle perspective pour les réseaux sociaux* : conférence dans le cadre des « entretiens du nouveau monde industriel », Centre Georges Pompidou, Institut pour la Recherche et l'Innovation (IRI), Cap Digital, octobre 2008.
- *Game Over, changeons l'Internet* : contribution pour les Assises du Numérique du Secrétariat à l'Economie Numérique, juin 2008.
- *Cartographie numérique et développement des territoires* : étude prospective commandée par le l'Observatoire des Territoires Numériques, OTEN, 2008.
- *Le Net, un Bien Commun*, Libération, rubrique Rebonds, mars 2007.
- *Du Générateur Poïétique à la perspective numérique* : in *La revue d'esthétique*, dirigée par Anne Cauquelin. Janvier 2005.
- *Esthétique de la perspective numérique*, colloque ARTMEDIAX, Paris 2004.

Sites web

K M 2 . N E T (projets transdisciplinaires)

<http://km2.net>

P E R S P E C T I V E N U M E R I Q U E

(wiki de travail sur les "perspectives anoptiques" des réseaux)

<http://perspective-numerique.net>

Olivier Auber. 103 rue Victor Hugo 94200 Ivry-sur-Seine France

+33 (0)951 008 911 / +33 (0)6 7503 8880 (mob) olivierauber2@gmail.com