

Nomadic Chess est un jeu d'échecs mobile, en «vie réelle» constitué de carreaux en cuir synthétique qui peuvent être portés comme éléments de costume et être joués en tant que pion d'échecs. Le jeu est transportable et peut s'installer ou se replier en quelques minutes. Chaque élément est connecté aux éléments adjacents par des anneaux métalliques. Lorsqu'ils sont connectés ensemble, les anneaux permettent à l'utilisateur, ou au joueur, de porter le cuir comme une veste.

Nomadic Chess est conçu comme une unique entité de cases et de pièces d'échecs. À la fois tapis et jeu d'échec à porter il peut facilement être assemblé ou démantelé.

Il existe actuellement quatre familles d'échecs. Deux familles de pièces noires (nommées "Confusion" et "Capital") et deux blanches (nommées "Facilité" and "Hit Populaire").

CONVENIENCE	CONFUSION	MOST POPULAR	CAPITAL
Pion AMAZON	Pion ANONYMOUS	Pion JUSTIN BIEBER	Pawn BITCOIN
Cavalier LINKEDIN	Cavalier THE PIRATE BAY	Cavalier TEXAS HOLD'EM	Knight M-PESA
Fou GOOGLE+	Fou WIKILEAKS	Fou OBAMA	Bishop FLATTR
Tour TWITTER	Tour SILK ROAD	Tour THE SIMPSONS	Rook GOOGLE WALLET
Reine SKYPE	Reine TOR	Reine RIHANNA	Queen AYN RAND
Roi FACEBOOK	Roi MEGA	Roi LADY GAGA	King KARL MARX

Le design de l'échiquier combine l'iconographie de la géopolitique (jeux de pouvoirs à l'échelle mondiale) et la mode. La mode peut être considérée comme une contrepartie naturelle de la géopolitique: ses codes de communication et ses modes de production relatent en soi la dynamique du monde par le spectre de ses obsessions visuelles et ses modèles de consommation. Un jeu devient réalité.

À ses débuts, ce que l'on appelle "post-Internet" "New Aesthetic," ou "Tumblr aesthetic" a semblé détacher le capitalisme mondial de n'importe laquelle de ses valeurs ou connotations politiques « positives », y compris celles de la démocratie libérale, utilisant l'image au lieu d'une confrontation brute entre la raison et le réseau, la haute et la basse résolution tout à la fois. Ces nouvelles politiques ont été plaquées sur une grille virtuelle tout ce que l'on veut, en allant des dauphins, aux boissons énergisantes et aux panneaux solaires – soulignant les racines esthétiques d'Internet dans l'image GIF animée, la 3D primitive et d'autres techniques, en célébrant l'échec de ces techniques à créer un tout illusoire et sans faille.

Lorsque la chanteuse de R&B Rihanna a adopté la New Aesthetic dans la vidéo de sa chanson *Diamonds* (2012), Internet s'est plaint de son larcin au profit d'une sous-culture populaire. Mais la vidéo et la chanson de Rihanna ambitionnaient clairement de ne pas simplement « posséder » une esthétique Tumblr mais de porter ce dont rêve cette esthétique :

Find light in the beautiful sea
I choose to be happy
You and I, you and I
We're like diamonds in the sky

You're a shooting star I see
A vision of ecstasy
When you hold me, I'm alive
We're like diamonds in the sky

Dans l'approche post-Internet, le royaume de la consommation visuelle devient une circulation interchangeable d'images, de valeurs et de prothèses – une piscine du pop attendant de passer sous la coupe du capital mondial.

Ce fut précisément la vidéo d'*Atlantis* par Azealia Banks (2012) qui a rendu corporate la New Aesthetic, la drapant autour de la figure centrale de la chanteuse. Le rachat de Tumblr par Yahoo pour 1,1 Milliard de dollars reflète la rupture esthétique de Rihanna en termes économiques.

Il est devenu quasiment impératif d'abandonner l'esthétique post-Internet après qu'elle ait été si ouvertement saisie et sur-utilisée, mais un tel renoncement apparaît plus facile à dire qu'à faire. Elle a toujours été saisie, ne serait-ce que par ses propres obsessions. Ensuite, sommes-nous capables d'imaginer une nouvelle esthétique sans Internet?

Nomadic Chess répond en biais à cette question en convertissant des phénomènes semi-visibles et subversifs d'Internet comme Silk Road et Anonymus en tenues vestimentaires.

Ce ne sont pas uniquement la mode et le style mais aussi le conflit qui sont de plus en plus vus selon les mêmes lignes que la New Aesthetic. Tout d'abord, le spectre du terrorisme et particulièrement sa répercussion dans des politiques gouvernementales répressives, rend chaque menace imaginable dans « une virtualité réelle. » Comme les menaces sont redéfinies d'actes physiques réels vers la simple pensée de tels actes, en même temps le phénomène de cyberconflit commence à apparaître indistinctement sur toutes les autres sortes d'antagonismes; supérieur, dans le sens qu'il englobe une totalité de menaces qui ne portent plus uniquement sur la réalité physique, mais sur son infrastructure et son idéologie. De telles notions pourraient-elles trouver un jour leur voie dans un échiquier contemporain ?

Des jeux de sociétés inspirés de la vie réelle sont utilisés depuis des siècles. De la même façon Nomadic Chess dépend de la faculté humaine de jouer et de faire en sorte d'endosser ce jeu. La combinaison entre l'iconographie, l'habillement, la jouabilité et les qualités sculpturales vise à créer une relation entre ce que nous voyons sur les écrans de nos ordinateurs et le sol sur lequel nous marchons.

Entretien publié dans *Libération*, le 30 mai 2013 :

Metahaven, collectif de designers basé à Amsterdam, opère sur le fil entre politique et esthétique. Fasciné par les recoins obscurs du réseau, ce studio singulier fondé par Vinca Kruk et Daniel Van der Velden, qui répond à nos questions, utilise le design graphique pour questionner le pouvoir de l'image à l'ère d'Internet.

Pour le festival du graphisme de Chaumont, ils ont réalisé une nouvelle oeuvre, *Nomadic Chess: Geography*, jeu d'échecs grandeur nature pavant le sol de la Chapelle des jésuites. L'échiquier est constitué de carreaux en skaï sérigraphié, dont les motifs s'inspirent de l'iconographie pop du Web, créant un intrigant dialogue visuel avec les ornements baroques de l'église. Il met en scène les protagonistes d'Internet et les luttes de pouvoir qui s'y trament: Amazon, Facebook, Google versus Anonymous, WikiLeaks, communisme versus hyperindividualisme, anonymat versus popularité, censure versus liberté d'expression. À la fois jeu et sculpture, les carreaux amovibles peuvent être portés comme un habit et se propager dans le monde physique.

Quelle est la spécificité de Metahaven?

Metahaven a débuté il y a six ans, avec l'intention de combiner le design avec de l'investigation et de la recherche, l'envisager comme un mode de production qui peut proposer des choses par lui-même et non répondre uniquement à des commandes. Aujourd'hui, nous sommes cinq personnes partageant un intérêt pour Internet et les questions géopolitiques.

Pourquoi cherchez-vous souvent à représenter des phénomènes intangibles ?

Ce qui nous intéresse, c'est comment les choses deviennent visibles, comment elles deviennent remarquables. C'est l'une des fonctions importantes du design. Sur Internet, il y a beaucoup d'exemples d'entités qui gèrent leur visibilité différemment de la publicité et des canaux de communication traditionnels. C'est un terrain d'essai pour de nouvelles manières de devenir visible. WikiLeaks en est un exemple extrême. Au départ, il n'existait que sur le réseau, site web sans visage qui publie des documents confidentiels. Il était puissant parce qu'il était sur Internet et qu'on ne pouvait le fermer. À l'époque, personne ne s'intéressait à la coiffure de son fondateur, ce qui a changé entre temps.

Cette entité insaisissable, progressive et provocatrice, basée uniquement sur les standards du réseau, a évolué de manière étrange vers une notion de marque au sens plus traditionnel. À partir du moment où les médias ont pu mettre la main sur son représentant, ils ont réduit WikiLeaks à Julian Assange, stratégie classique. Nous nous intéressons à ces choses intangibles et cherchons à créer un langage visuel pour traduire cette esthétique de la résistance. Non dans le but de s'attribuer ou d'exploiter la marque, comme l'a fait cet entrepreneur français avec le logo des Anonymous, mais plutôt de créer une présence. Anonymous, WikiLeaks, The Pirate Bay ne sont pas seulement des infrastructures, ils appartiennent à la culture visuelle. Nous cherchons à créer des modes de mémoire pour ces phénomènes autres que l'expérience online.

Ce qui vous a amené à étudier plusieurs symboles de l'anarchisme d'Internet...

Nous avons commencé à nous intéresser à la principauté de Sealand, une micronation offshore dans la mer du Nord qui s'est déclarée indépendante en 1967. À l'ère des « .com », il y eut cette tentative, avortée, d'en faire un « paradis des données » hors de portée des gouvernements. Nous nous sommes demandé quel genre d'identité visuelle on pouvait créer pour ce lieu qui associe réseau et territoire. Nous avons revisité des symboles traditionnels de l'État (timbre, passeport) avec ce que Google Images proposait en rapport avec Sealand.

Comment êtes-vous entrés en contact avec WikiLeaks ?

En postant la vidéo Collateral Murder, ils ont montré ce qui se passait et qu'on n'était pas autorisé à voir, faisant apparaître les structures de pouvoir. Immédiatement on a voulu collaborer avec eux. Nous leur avons envoyé un mail pour leur proposer de travailler sur leur identité. Puis nous avons rencontré Assange pour lui montrer nos propositions, mais il ne nous a pas vraiment pris au sérieux et nous a suggéré de travailler plutôt sur du merchandising. Ça a remis le design graphique à sa place: une activité qui sert un intérêt économique. WikiLeaks souffrait alors de l'embargo et cette question financière était devenue centrale. Le problème, c'est que ça tend à réduire vos supporters en consommateurs

de tee-shirts et de mugs. Mais on a joué le jeu et réfléchi à des produits dérivés qui exprimeraient mieux l'enjeu de WikiLeaks, d'où ces foulards, mix entre opacité et transparence. L'un joue avec les initiales de WikiLeaks pour créer une sorte de contrefaçon de Louis Vuitton. Nous sommes en train de finir un livre sur cette expérience, *Black Transparency*, qui inclut aussi nos essais *Captives of the Cloud*, sur le fonctionnement de l'infrastructure qui régit le « nuage » informatique, ainsi qu'une analyse de la culture visuelle autour de la transparence, de Walter Benjamin aux Google Glasses.

Vous êtes aussi impliqué dans Nulpunt, projet sur la liberté d'information...

L'an passé, une parlementaire de la gauche écologique a proposé une nouvelle loi de l'infrastructure aux Pays-Bas dont l'une des composantes essentielles était que toutes les informations publiques seraient disponibles en ligne. Le problème était la manière de gérer cette surcharge d'informations et la rendre accessible à tous. Nous avons commencé à travailler avec l'artiste Jonas Staal sur cette interface qui ressemble à une combinaison entre WikiLeaks et Twitter. Mais cette parlementaire a démissionné, et nous essayons de poursuivre avec le Parti pirate. Aujourd'hui, la transparence n'est pas vraiment la priorité, tout le monde se concentre sur l'économie, sans réaliser que ces choses sont intimement connectées.

L'explosion des données annonce-t-elle un nouvel âge d'or pour le graphiste chargé de les visualiser ?

Je ne suis pas si enthousiaste. Souvent, la visualisation des données donne le sentiment aux gens de comprendre un problème. Ce n'est pas parce qu'un krach boursier est cartographié à la milliseconde que ça rend le phénomène plus intelligible. Et au lieu de punir les banquiers, nous regardons des graphiques de leurs méfaits. La visualisation devient son propre spectacle. Ça donne une illusion de compréhension et de contrôle mais, fondamentalement, ça ne change rien. Le débat sur l'intégrité financière et les taxes ne peut être gagné sur le terrain de graphiques compliqués, parce que ça renforce le sentiment des gens que ça les dépasse et qu'ils ne peuvent rien faire contre ça.

Recueilli par MARIE LECHNER

NOMADIC CHESS

Concept et design: Metahaven, Amsterdam, 2013

Équipe design: Daniel van der Velden, Vinca Kruk, Manon Kersten, Louise Drulhe

Sérigraphie: Lezard Graphique, Brumath

Vidéo production: Radek Leski

Produit par le Festival international de l'affiche et du graphisme de Chaumont, 2013

Nomadic Chess is a real life, mobile chess game consisting of flexible leather tiles which are wearable as garments, and playable as chess pieces. The game is portable and can fold itself in and out in a matter of minutes. Each field is connected to its adjacent fields with metal rings. When tied together, the metal rings enable the user, or the player, to wear the leather tiles as jackets.

Nomadic Chess is conceived as a single entity of chain linked chess pieces and chess fields. Both a carpet and a wearable chess set, it can be easily assembled and dismantled.

There are presently four chess sets. Two black sets (titled “Confusion” and “Capital”), and two white ones (titled “Convenience” and “Most Popular”).

CONVENIENCE	CONFUSION	MOST POPULAR	CAPITAL
Pawn AMAZON	Pawn ANONYMOUS	Pawn JUSTIN BIEBER	Pawn BITCOIN
Knight LINKEDIN	Knight THE PIRATE BAY	Knight TEXAS HOLD’EM	Knight M-PESA
Bishop GOOGLE+	Bishop WIKILEAKS	Bishop OBAMA	Bishop FLATTR
Rook TWITTER	Rook SILK ROAD	Rook THE SIMPSONS	Rook GOOGLE WALLET
Queen SKYPE	Queen TOR	Queen RIHANNA	Queen AYN RAND
King FACEBOOK	King MEGA	King LADY GAGA	King KARL MARX

The design of the game board combines an iconography of geopolitics (power relations on a global scale), and fashion. Fashion can be considered a natural counterpart to geopolitics: its codes of communication and means of production inherently narrate the dynamics of the world through the spectre of visual obsessions and consumption patterns—a game made real.

The so-called “post-Internet”, “New Aesthetic,” or “Tumblr aesthetic” in the beginning seemed to unlink global capitalism from any of its “positive” political values or connotations, including those of liberal democracy, taking the image instead to be a raw confrontation between the ground and the network, low res and hi res together. This new politics were set against a virtual grid of anything from dolphins, to energy drinks, to solar panels—emphasizing the Internet’s aesthetic roots in the animated GIF image, primitive 3D, and other techniques, while celebrating the failure of those techniques to create any illusory, crackless totality.

When R&B singer Rihanna embraced the New Aesthetic in her video for *Diamonds* (2012), the Internet complained about her theft from a grassroots subculture.

But Rihanna’s video and song were clearly hoping to not just “own” the Tumblr aesthetic but to emphasize what that aesthetic dreamt of:

Find light in the beautiful sea
I choose to be happy
You and I, you and I
We’re like diamonds in the sky

You’re a shooting star I see
A vision of ecstasy
When you hold me, I’m alive
We’re like diamonds in the sky

In the post-Internet approach, the realm of visual consumption becomes a bathrooomesque interchange of images, values, and protheses—a swimming pool of pop, waiting to be under the roof of geocapital. It was especially the video of *Atlantis* (2012) by Azealia Banks which made the New Aesthetic corporate, wrapping it around the central figure of the singer. Yahoo!’s USD 1.2 bn takeover of Tumblr in May, 2013 mirrors Rihanna’s aesthetic seizure in corporate terms.

It has now become imperative, almost, to abandon the post-Internet aesthetic after it has become so obviously seized and overused, but such a departure turns out to be easier said than done. It always already was seized, if only by its own obsessions. Then, can we imagine a new New Aesthetic without the internet?

Nomadic Chess answers this question sideways by the conversion of semi-visible, subversive internet phenomena like Silk Road and Anonymous into wearable garments. Not just fashion and style but also conflict are increasingly viewed along the same lines as the New Aesthetic. To begin with, the spectre of terrorism, and especially its backlash

in repressive government policies, renders every imaginable threat into a “real virtuality.” As threats are redefined from actual physical acts into mere thoughts about such acts, at the same time the phenomenon of cyberconflict begins to loom over all other kinds of antagonisms; superior, in the sense that it embodies a totality of threat not just over the physical reality but over its infrastructure and ideology. Might such notions one day find their way into a contemporary chessboard?

Real life board games have been played since centuries. Similarly, Nomadic Chess depends on the human as a player, and makes the game wearable. The combination between iconography, wearability, playability and sculptural quality aims to create a relationship between what we see on our computer screens, and the ground that we walk on.

NOMADIC CHESS

Concept and design: Metahaven, Amsterdam, 2013

Design team: Daniel van der Velden, Vinca Kruk, Manon Kersten, Louise Drulhe

Silkscreen: Lezard Graphique, Brumath

Video production: Radek Leski

Produced by the International Poster and Graphic Design Festival Chaumont, 2013

metahaven.net
twitter.com/mthvn
cig-chaumont.com