

MUDAM
LUXEMBOURG

DESIGN FUTURE

TOMORROW NOW

SCIENCE FICTION
MINIGUIDE

- WHEN DESIGN MEETS SCIENCE FICTION

FORÊT AUTOMATIQUE

Forêt automatique Travaillant l'électronique, la robotique et la vidéo, Paul Granjon interroge ici avec humour l'évolution des relations entre l'homme et la machine. Sa *Forêt Automatique*, oiseaux robotiques contrôlés par deux ordinateurs obsolètes et un circuit électronique bricolé par l'artiste, campe une atmosphère douce-amère dans une nature recomposée en forme de papiers-peints figurant un sous-bois générique. Le tout évoque non sans ironie, un futur dans lequel, une nature oubliée serait reconstituée artificiellement à partir d'images d'archives et des lieux communs d'une mémoire impersonnelle.

Automatischer Wald Auf humorvolle Weise untersucht Paul Granjon in diesem Werk die Entwicklung der Beziehung zwischen Mensch und Natur. Er bedient sich hierbei technischen Mitteln aus den Bereichen Elektronik, Robotik und Videotechnik. Sein *Automatischer Wald*, bevölkert von Vogelrobotern, die anhand von zwei veralteten Computern und einem eigens gebastelten elektronischen System gesteuert werden, verbreitet eine süßlich-bittere Atmosphäre. Die umgebende Natur wird durch Bildtapeten erschaffen, die mit einem Unterholz-Muster bedruckt sind. Das Ganze als eine ironische Andeutung an eine Zukunft in der eine längst vergessene Natur auf künstliche Weise und mit Hilfe von Archivbildern und Gemeinplätzen einer unpersönlichen Erinnerung ersetzt wird.

Automated Forest Working with electronics, robots and video, Paul Granjon questions, not without humour, the evolution of the relations between man and machine. Controlled by two obsolete computers and an electric circuit built by the artist, *Automated Forest* maintains a bitter sweet atmosphere, set in a reproduction of nature; a wall paper representation of a typical woodland scene, conjuring up, with a hint of irony, a future where a forgotten nature will be artificially replaced by help of archive pictures and common places of an impersonal memory.

