



**NOW HERE**





# NOW HERE

LE VIGAN / BAGNOLS-SUR-CÈZE / MONTPELLIER / NOVEMBRE-DÉCEMBRE 2013

*Tu veux savoir mon nom le plus connu, Cyclope ? Eh bien,  
Voici ; mais fais-moi le présent que tu m'avais promis.  
Pour moi, je m'appelle Personne, et Personne est le nom  
Que mon père et ma mère et tous mes compagnons me donnent.<sup>1</sup>*



## SOMMAIRE

|  |      |
|--|------|
| Ici, maintenant, nulle part  | p.4  |
| Territoires et événements  | p.10 |
| Thierry Guibert<br># Enveloppes temporelles, Solaris, Mécanique Générale   | p.14 |
| Le degré zéro du film, c'est le pixel / Entretien avec Thierry Guibert   | p.20 |
| La représentation à l'heure du virtuel...  | p.29 |
| Laurent Lévesque<br># Friendly Floatees  | p.30 |
| Retours / Entretien avec Laurent Lévesque  | p.36 |
| Cécile Babiolle, Jean-Marie Boyer<br># C.G.E., Copies non conformes, Bzzz ! Le son de l'électricité<br># Jackovic was here | p.40 |
| Satellites   | p.48 |
| # Screenshot, brigade d'intervention éditoriale  | p.49 |
| # Reading Club   | p.51 |
| # Extrasystole, Ayato, Red Alert   | p.55 |
| # Pascale Gustin   | p.56 |
| # 857 clusters, « opus 2 »   | p.58 |
| # Gendang battles  | p.64 |
| Soutiens et partenaires  | p.66 |

## Ici, maintenant, nulle part.

À l'évocation de l'univers et de l'infiniment petit, il est tentant de rapprocher les systèmes d'amas, de flux et de points nodaux des réseaux et de l'internet. L'internet est un univers virtuel en expansion, telle est l'image pleine d'espoir que l'on voudrait garder de sa naissance. Pourtant, l'internet est borné par des frontières et sa matérialisation prend la forme de serveurs, de systèmes de refroidissement, de câbles sous-marins et de la multitude d'humains nécessaires à sa maintenance. L'expérience de cet univers - avec lequel nous communiquons grâce à des traducteurs automatiques - réalise une distorsion de soi. Être ici, maintenant, nulle part.

Oudeis est dans sa neuvième année d'existence. Le projet n'a pas commencé au Vigan et n'avait pas cette vocation publique qui la caractérise aujourd'hui. Oudeis n'avait pas de territoire. Il n'y avait aucune nécessité ni envie de s'ancrer en un endroit, de se matérialiser en un lieu, de s'adresser à un public, seulement de créer.

Cela, c'était avant l'installation d'Oudeis au Vigan, avant une série de rencontres qui ont animé un désir nouveau, avant l'irrésistible ambition de questionner les nouvelles technologies dans leur rapport social et politique au cœur d'un environnement peint comme difficile, voire hostile. La notion de territoire, obsolète à l'heure de l'internet, retrouvait grâce à nos yeux. Justement, parce que laissé pour compte, l'idée d'un territoire meurtri, stigmatisé, isolé nous stimulait. Ce territoire en négation assimilé à un rebut nous révélait pourtant son potentiel d'inventivité, de réappropriation et de liberté. Tout comme ces technologies dont les objets dérivés trouvent une seconde vie, de nouveaux usages, libérés des contraintes du formatage social, intellectuel, industriel, au moment où, abandonnés, ils sont transformés. Nous croyons en une poésie du rebut. Pas seulement parce qu'elle est souvent poussée par la nécessité, mais parce qu'elle met en œuvre des énergies et des savoir-faire autrement canalisés et épuisés par le quotidien.

Notre postulat était le suivant. Les TICs présentaient un potentiel de liberté gagné par la dilution des territoires dans le réseau, ce qui supposait un développement à diverses échelles (activité socio-économique, éducation, culture). Au-delà du discours, nous voulions réaliser ce potentiel et le mener aussi loin que possible, comme un test grandeur nature, comme un projet politique sur la base des arts numériques, électroniques et médiatiques. Oudeis est donc entrée dans une nouvelle configuration en 2008, en commençant par des expositions et des événements de diffusion, puis par un soutien aux artistes via des dispositifs de production et de résidences et, enfin, en menant des projets pédagogiques. Ce schéma, bien que classique, nous a permis de créer une véritable dynamique au Vigan, au cœur des Cévennes, et bien au-delà de son territoire.

Oude s'ouvre et les donne le moyen de rester sur sa ligne directrice de problématiques induites par les nouvelles technologies. Les Rencontres des arts numériques, électroniques et médiatiques posent ces enjeux spécifiques et restituent des réflexions et positionnements à l'égard des œuvres et des pratiques artistiques.

« Piégés par la liberté » < Art Fair(e) », « Jusqu'ici, tout va bien », « Silence Vert », les éditions précédentes étaient marquées par une nécessité de comprendre le monde et les transformations sociales opérées par l'usage des nouvelles technologies. Cette édition se inscrit dans une même réflexion en s'appuyant sur l'expérience vécue d'Oude en tant que structure culturelle dédiée aux arts numériques en situation de deterritorialisation. La cinquième édition des Rencontres des arts numériques, électroniques et médiatiques NOW HERE a amorcé un nouveau cycle où il était question de repli et, paradoxalement, de satellisation voire d'explosion.

Comme pour les éditions précédentes le point de départ était l'observation d'un phénomène marquant, que nous avons pu discuter et analyser avant d'en restituer sous une forme curatoriale des tenants et aboutissants. À travers NOW HERE, il ne s'agissait pas de faire cas de la nécessité d'une transition subie, mais de comprendre pourquoi notre postulat premier résultait en sa trahison.

Y a-t-il une géopolitique de la société TIC ?

La question d'un territoire à l'ère du numérique a-t-elle un sens ?

Comment s'adresser aux publics et les en faire maîtres réels et virtuellement ?



Pour cela, il est nécessaire de faire face aux paradoxes de la monstration des arts numériques, électroniques et médiatiques. Celle-ci ne se départit pas des codes classiques de l'art contemporain et les commissaires d'exposition sont dans une recherche de transposition des créations actuelles dans les mêmes espaces dédiés, identifiés, scénographiés, auxquels viennent s'adjoindre les services d'accompagnement des publics et de ressources. Ces lieux sont des interfaces nécessaires tant les créations technologiques intègrent des outils et des méthodologies complexes qui ont besoin d'un espace propre, sécurisé, d'une régie, d'un équipement parfois onéreux, etc. Quant aux œuvres sur des supports médiatiques ou communicationnels (internet, applications, édition, radio, etc.) elles posent toujours la question de l'adresse au public, qui potentiellement peut être bien supérieure à celle rendue possible dans l'accueil d'un lieu physique, mais qui est, dans les usages, limitée. La liberté supposée des nouvelles technologies n'est pas si simple à transposer dans la création. Le territoire demeure une problématique et un enjeu. Que faire, alors, lorsqu'il n'y a plus de lieu ?

C'est pour répondre à cette question que cette dernière édition adopte une toute autre organisation, à savoir des interventions dans l'espace public et une satellisation de la manifestation. Jusqu'à présent, les Rencontres des arts numériques, électroniques et médiatiques se déroulaient en grande partie au château d'Assas, ancienne demeure bourgeoise investie comme lieu social puis réhabilitée. Ce lieu, identifié comme pôle culturel, était le seul à proposer des conditions d'accueil pour une exposition. Paradoxalement, cet espace dédié à l'accès culturel s'est replié sur lui-même, allant jusqu'à se préserver du public, de la jeunesse, du bruit, du vivant en somme.

La métaphore du bunker de « Silence Vert » n'a été que trop juste.

Après la catastrophe, il faut sortir en plein air, s'adapter à l'environnement altéré et se mouvoir jusqu'à créer de nouvelles conditions d'existence. Subjugués par le territoire, subjugués par son spectacle, NOW HERE nous met pourtant au défi de tisser des liens nouveaux et d'activer d'autres pratiques curatoriales, artistiques, d'utiliser de manière émancipatrice les outils technologiques.

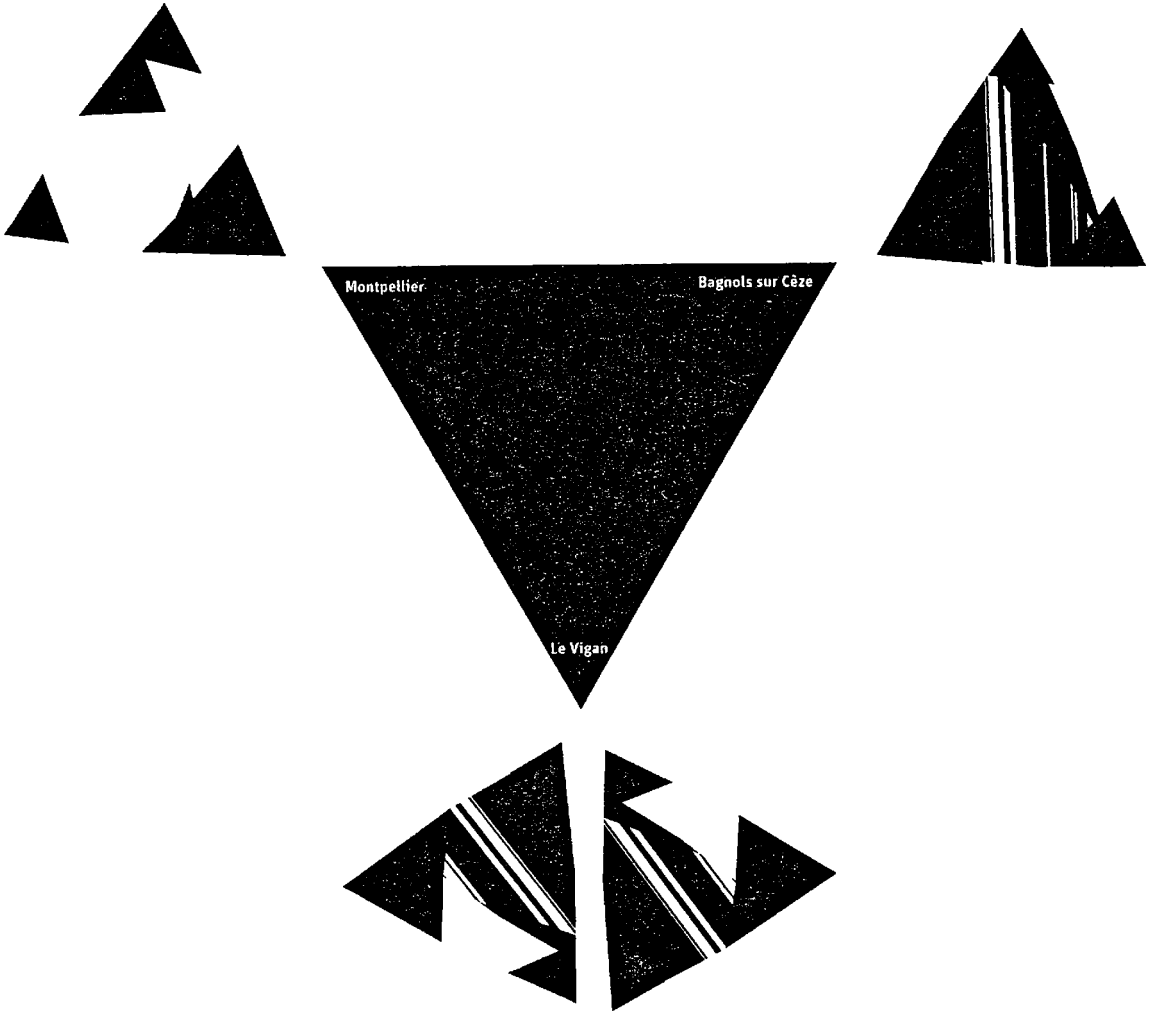
NOW HERE fut un événement  
satellisé dans trois villes de la  
Région aux profils différents :

Le Vigan, territoire rural ;  
Montpellier, fief urbain régional ;  
Bagnols-sur-Cèze, synthèse des deux contextes,  
au carrefour de trois régions.

Chaque ville accueillait une partie de la  
programmation constituée d'expositions, de  
performances, d'ateliers, d'interventions dans  
l'espace public et, enfin, d'un travail d'édition  
en temps réel.

La quasi intégralité de la programmation a  
été constituée de productions inédites. La  
création artistique était ainsi à l'honneur, avec  
la participation et l'engagement des artistes à  
ce méta-projet d'Oudeis.

Il n'y a plus d'espace.  
Nous sommes ici, maintenant, nulle part.





*La temporalité est certainement l'une des caractéristiques de la société moderne.*

*Devant le temps, pour reprendre l'expression de Didi Hubermann, où toujours, un temps d'avance, dans une logique préconstruite et rationnelle, le temps se défile au fur et à mesure des flashbacks, post-traumatismes historiques, reconstitutions des marasmes génocidaires, perpétuation des guerres saintes et laïcismes poreux petit à petit défailants. Le prétexte à toute reconstitution pour nostalgiques d'une époque, non, non, nous ne sommes pas devant le temps, nous sommes totalement empêtrés dedans, la capacité à se situer partout et ailleurs, surtout dans le futur, c'est ça le fantasme.*

*C'est la pensée préconçue et admise qui suppose que chacun pense et perçoit le monde selon les mêmes principes. La question du temps se pose par les rythmes de vie, cadre où selon les rites établis, nous vaquons, dégageons notre énergie selon notre propre urgence.*

Slackspace : vers un techno-nomadisme dissident. Art-Act, 2005

# TERRITOIRES ET ÉVÉNEMENTS

Annie Abrahams  
et  
Emmanuel Guez

Performance reading Club  
<http://readingclub.fr/>

06 décembre, à partir de 11h00

Espace public Le Vigan  
04.67.68.87.19  
Du 05 au 07 décembre. De 17 à 18h00

Gendang  
Battles

Le Quai, Le Vigan  
04.67.68.87.19

Laurent  
Lèvesque

Vernissage le vendredi 29 novembre  
Dates : du 29 novembre au 14 décembre  
Horaires : tous les jours sauf dimanche

Screen Shot  
Expérience éditoriale éphémère,  
fragile et subversive.

Du 1er au 14 décembre 2013

Screen Shot  
Sorjin-Rétière et  
Julia Delcambre

Cécile Babiote et  
Jean-Marie Boyer

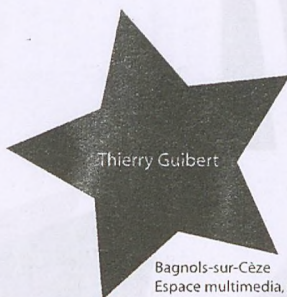
Galerie Plein Art, Le Vigan  
Place Quatrefoies de la Roquette  
04.67.68.87.19

Vernissage le vendredi 29 novembre, à partir de  
Dates : du 29 novembre au 14 décembre  
Horaires : tous les jours sauf dimanche et lundi

Performances  
Extrasystole  
+ Ayato

Galerie Plein Art, Le Vigan  
Place Quatrefoies de la Roquette  
04.67.68.87.19  
Vendredi 29 novembre, à partir de 18h00

à partir de 18h00  
bre.  
e. 10h00-13h00 / 16h00-19h00



Thierry Guibert

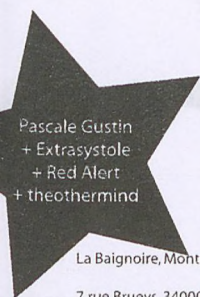
18h00  
0h00-13h00 / 16h00-19h00

Bagnols-sur-Cèze  
Espace multimedia, 8 rue Fernand-Crémieux. 30200 Bagnols-sur-Cèze

Vernissage le mardi 19 novembre à partir de 18h00  
Dates : du 19 novembre au 04 décembre.  
Entrée libre.

Horaires :  
mardi, jeudi, vendredi : de 15h à 19h.  
Mercredi et samedi : de 10h à 12h et de 15h à 19h.

Mairie de Bagnols-sur-Cèze, 04.66.50.50.18 / Oudeis, 0467688719



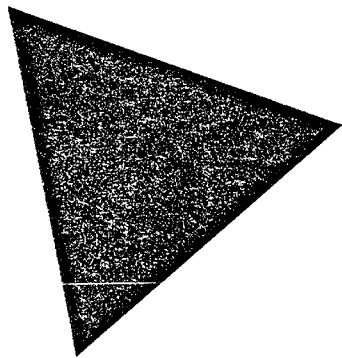
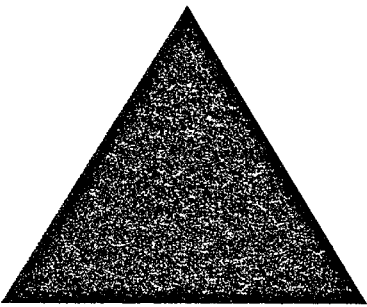
Pascale Gustin  
+ Extrasystole  
+ Red Alert  
+ theothermind

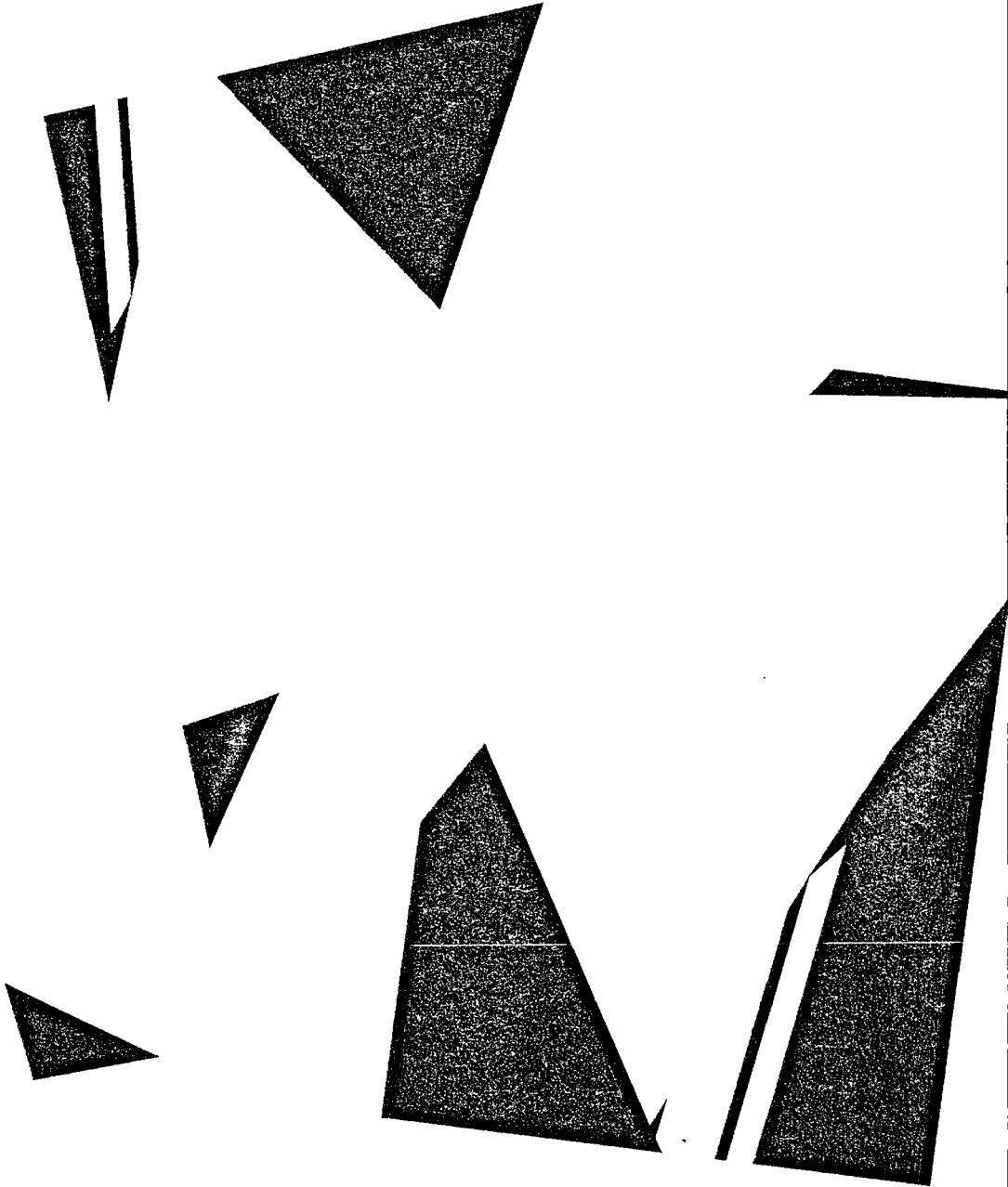
La Baignoire, Montpellier

7 rue Brueys, 34000 Montpellier  
06.01.71.56.27 / 04.67.68.87.19

Soirée du 28 novembre, à partir de 19h00.  
Prix libre.









# THIERRY GUIBERT

# Enveloppes temporelles / Mécanique générale / Solaris



## Enveloppes temporelles

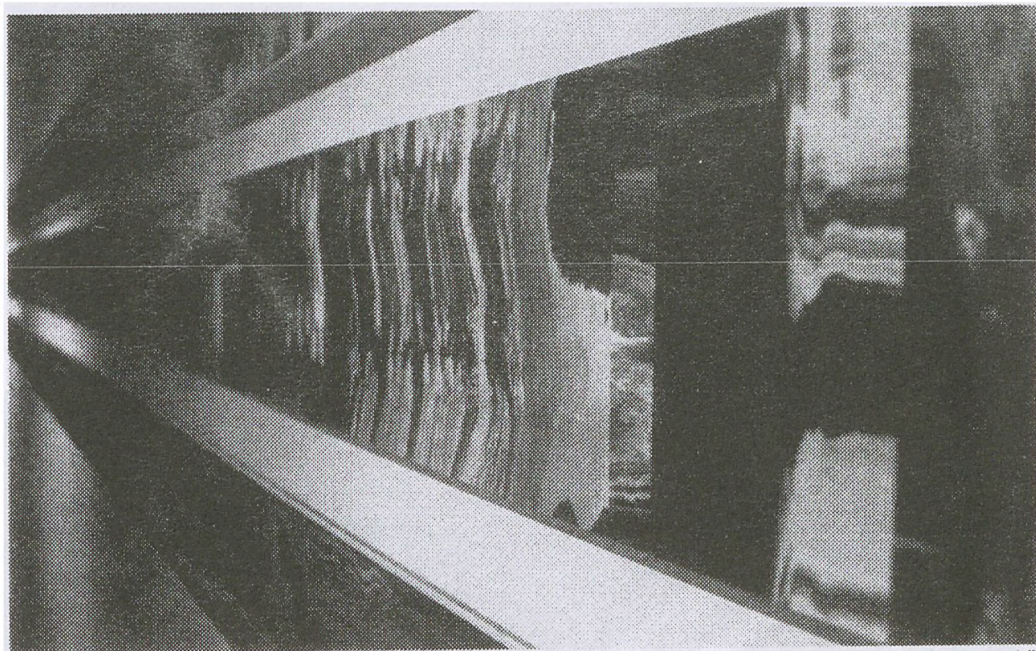
### # Thierry Guibert

Photographies panoramiques, tirages Forex.  
Production Oudeis.

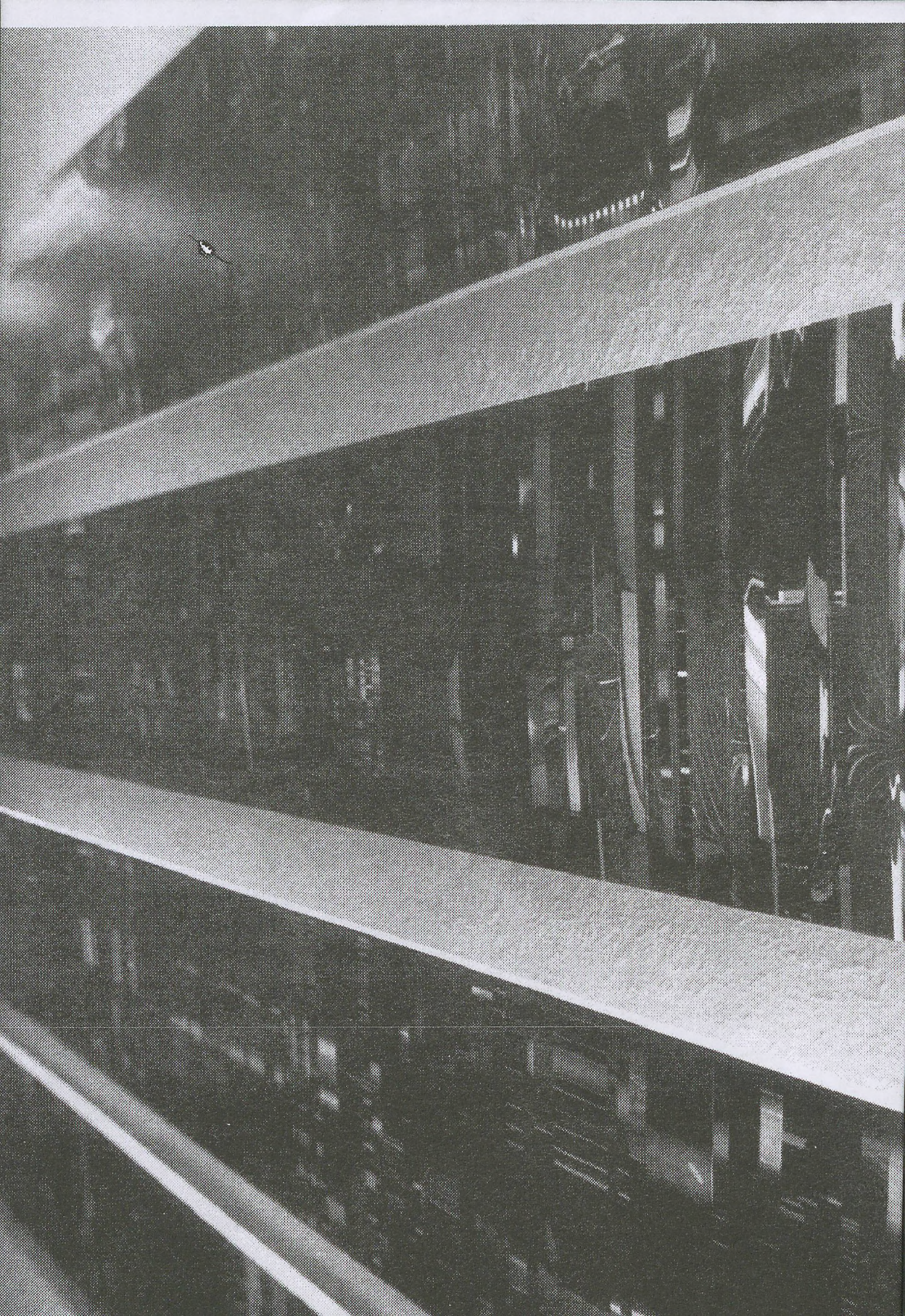
Si Thierry Guibert est un plasticien inscrit dans le champ des arts numériques, sa démarche s'appuie sur une analyse et une culture de l'image, plus particulièrement celle du cinéma. Ce nouveau travail, *Enveloppes temporelles*, consiste en la captation globale d'un film et vise à retranscrire sa totalité en une seule et même image. Celle-ci prend la forme d'un panoramique et s'étale sur plusieurs mètres. Fondé sur la technique du *slitscan* - procédé consistant à analyser et assembler des tranches de pixels de façon récursive les unes à la suite des autres - *Enveloppes temporelles* retourne l'enveloppe du film pour en révéler, de façon fantomatique, sa part invisible. La temporalité est subitement altérée, déroulée, le mouvement n'est pas figé mais au contraire fait l'objet d'une révélation, une transformation permanente incapable de fixer l'instant.

Quatre photographies panoramiques ont été réalisées suivant ce principe

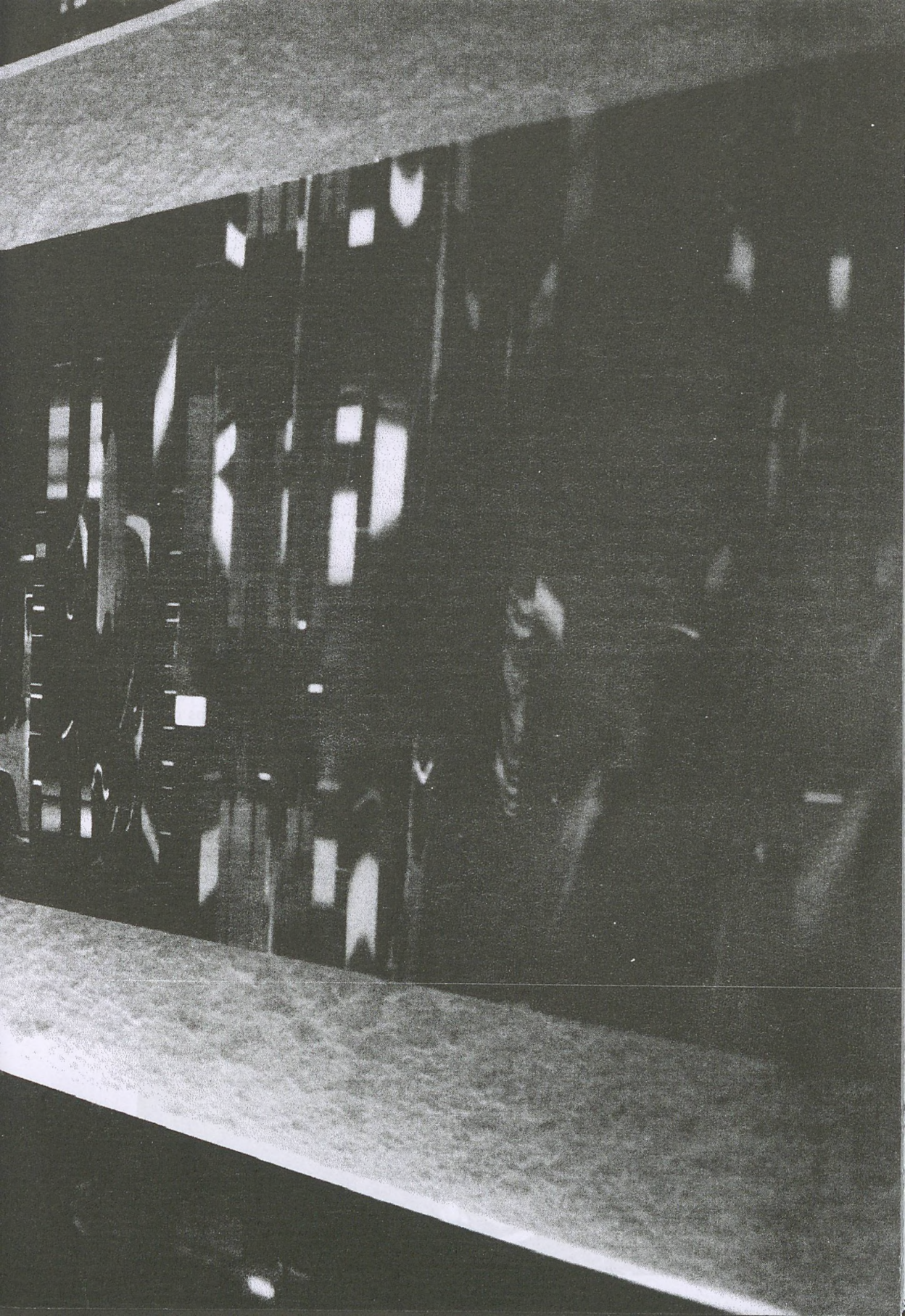
*L'Arche Russe* d'Alexandre Sokourov et *L'homme à la caméra* de Dziga Vertov ont été les deux premiers films traités. Plusieurs tests ont également été produits avec *THX 1138*, *Solaris*, *Stalker*, *2001 Odyssée de l'espace*, *Mulholland Drive* et quelques autres... Il s'agit de mettre en évidence la structure particulière de montage (fragmentée ou non) qui organise chacun de ces films mais aussi leur palette de couleur et les apparitions/disparitions dans l'image (sur les bords du cadre ; fantômes, zombies, formes géométriques).









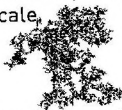




## Mécanique générale

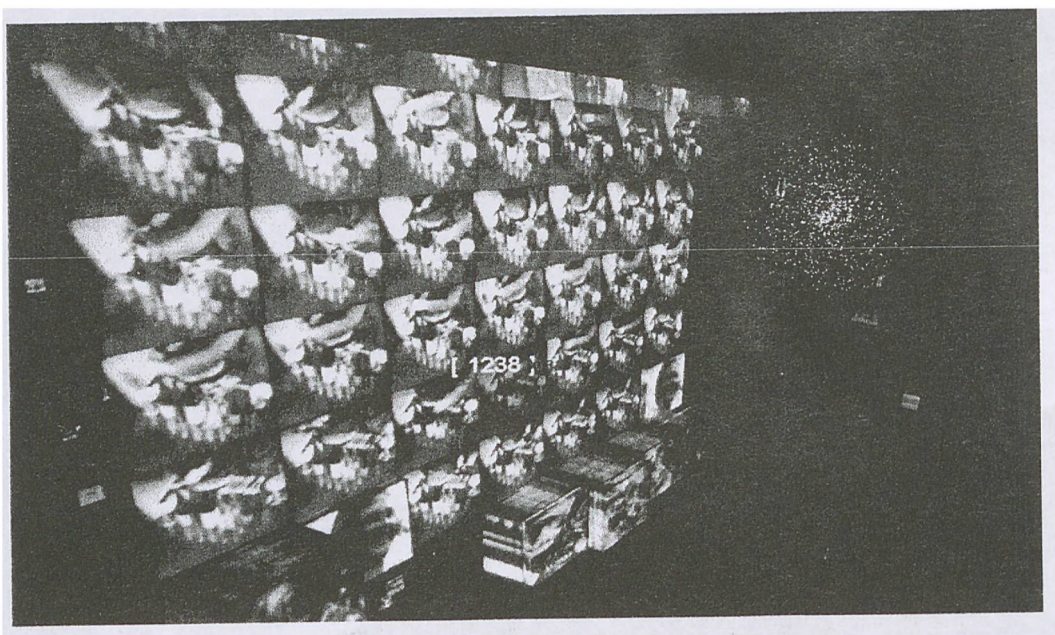
### # Thierry Guibert

Programmation du moteur graphique n°1 (spatialisateur de photogrammes) et du moteur son et programmation de l'automate de génération des textures, Benoît Courribet.  
Programmation du moteur n°2 (base de données 3D) Simon Laroche.  
Production : CIAM (Centre Inter-universitaire des Arts Média(t)iques) de l'UQAM, Bandits-Mages, CICM (Centre Informatique de recherche et de Création Musicale).



*Mécanique générale* est un projet artistique de film interactif. En prenant pour matériau, mais aussi pour modèle le film *L'Homme à la caméra* de Dziga Vertov, en le déconstruisant totalement, Thierry Guibert imagine une nouvelle structure plastique rendant le film jouable. Réparties dans un espace virtuel à trois dimensions et indexées dans une base de données, les 110000 images du film deviennent manipulables. Au moyen d'une manette de jeu vidéo, le visiteur traverse « la galaxie des images » et les réorganise, construisant ainsi une variante du film original. *Mécanique générale* interroge le cinéma à deux niveaux : le dispositif et son langage.

Le projecteur réversible du cinématographe est désormais simulé par une machine virtuelle qui lui ajoute des possibilités : variation des vitesses, interactivité avec les images, spatialisation et navigation dans l'espace du film. La narration qui en découle mute vers une nouvelle forme *rhizomatique* mixant à la fois le catalogue et la linéarité. Dans *Mécanique générale*, le temps du film est d'abord gelé. On navigue au dessus de blocs d'images. Ces blocs plus ou moins longs selon la longueur des plans-séquences du film original sont manipulables comme des legos. Au hasard de son voyage ou bien en interrogeant le moteur de recherche, le visiteur assemble des lignes de temps qu'il pourra ensuite visionner. C'est toute la matière filmique de *L'homme à la caméra* qui devient ainsi modulable sous forme de lignes de temps. Il faut désormais avancer dans la construction temporelle pour voir la séquence s'activer.

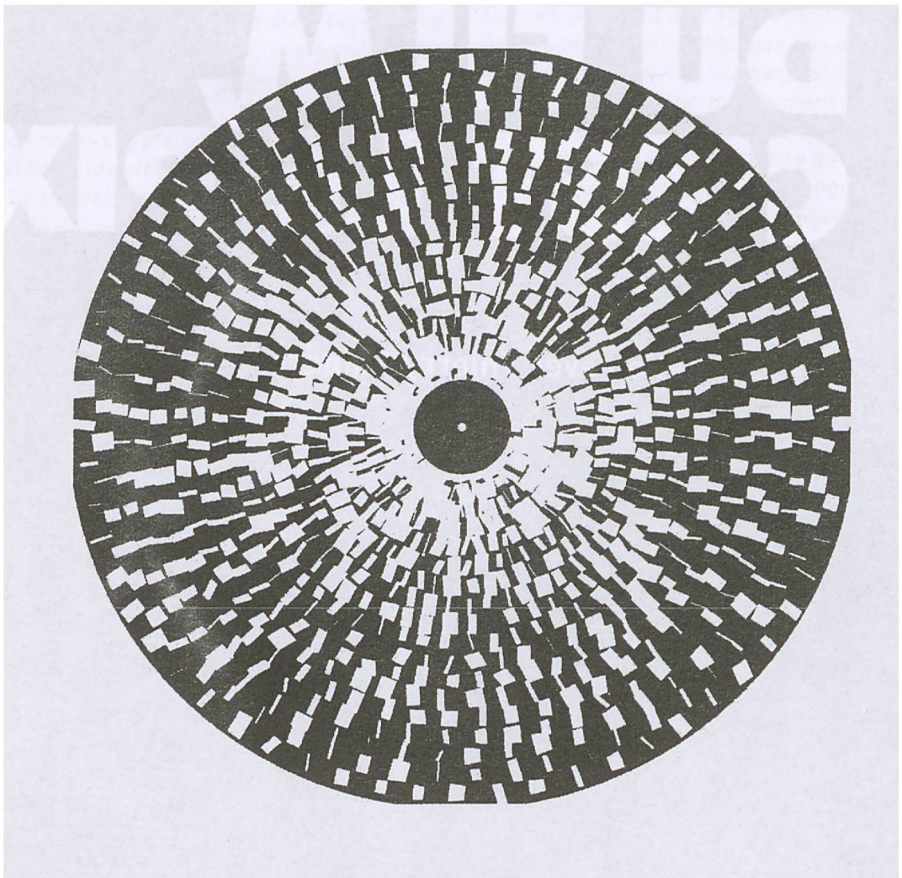


# Solaris

## # Thierry Guibert et Emmanuel Hourquet

Installation, impression forex. Coproduction Guibert, Hourquet, Oudeis.

Dans la continuité du travail mené par Thierry Guibert, *Solaris* traite de la question d'une temporalité en permanente évolution, linéaire certes, mais défragmentée. *Solaris* est un projet qui crée des disques graphiques, lesquels, lorsqu'ils sont mis en mouvement produisent des images mobiles interprétées également comme sons. À l'intersection de l'ombro-cinéma et de la performance sonore, ce projet questionne le disque comme support mais aussi comme objet évolutif et visuel. La retranscription sonore ne peut fonctionner que lorsque le mouvement est engagé, ce qui, d'une certaine manière, confirme par l'inverse la mécanique opérée dans les *Enveloppes temporelles*. Ainsi, le mouvement révèle, rend visible une part fugitive, immanente et propre à l'œuvre.





# LE DEGRÉ ZÉRO DU FILM, C'EST LE PIXEL

Entretien avec Thierry Guibert

↑ <http://www.thierrygubert.fr/>

Cet entretien a été réalisé par Gaspard Bébié Vaurian en décembre 2013

*Dans ta dernière pièce, Enveloppes temporelles, nous retrouvons un certain nombre d'éléments déjà visibles dans tes travaux précédents. Je pense notamment à la notion de fragment mais aussi à la picturalité, une picturalité qui en devient abstraite alors qu'elle s'appuie sur des images. Ceci est très visible dans l'Enveloppe temporelle réalisée à partir du film d'Alexandre Sokourov, L'Arche russe.*

Bien sûr. La lumière est très importante chez Sokourov et le film est tourné à l'Ermitage de Saint-Petersbourg. Donc les toiles, la peinture elle-même, ressortent avec les palettes de couleurs évoquant le baroque.

*Il y a des notes végétales, voire minérales. Cela nous évoque les strates géologiques ou même l'eau, le reflet, des mouvements aquatiques. C'est cela qui est étonnant, retrouver de la vie dans une procédure de calculs.*

C'est exact.

*Et c'est une procédure de calculs sur laquelle il n'y a pas de filtre, juste une inversion temporelle.*

Le processus est très simple. Il n'y a pas de transformation. C'est une saisie et une accumulation, c'est-à-dire une collection. Et même au niveau de la captation, par exemple, on aurait pu demander non pas un filtre qui traverse le film sur le côté, mais un filtre qui traverse le film par la ligne du milieu. Ce que j'ai déjà imaginé pour Solaris et qui produirait une nouvelle visualisation.

*On peut penser que la déformation de cette captation à 24 images par secondes résulte en un mille-feuille. Celle-ci est très organique, très en torsion. Le résultat n'est pas rectiligne.*

En effet. Ce qui est du au fractionnement de la procédure alors que l'image est un *continuum*. Si on n'explique pas le *process*, lorsqu'on observe l'image on ne se rend pas compte des frontières. On voit quelque chose qui ressemble à une forme moulée, surtout avec *L'Arche russe*.

*Tes images sont des continnum, par contre, les films ne le sont pas.*

*L'Arche russe est un continuum. Un plan séquence est un continuum. C'est ce qui le définit. Mais les déformations de l'image résultent du mouvement sur les bords du cadre.*

*On retrouve ces déformations aussi dans le centre.*

Oui, et pourtant le résultat est différent des autres films. On ne retrouve pas des bandeaux comme dans *Tron* ou *Stalker*, car il s'agit ici d'un plan séquence en un mouvement circulaire. On pourrait replier l'image sur un parallélépipède. Et ce qui m'étonne est la perte de repères dans l'espace, comme pouvoir distinguer le bas du haut. Cela crée une peau complète.

*De toute manière, ces images n'ont pas vocation à être réalistes, même si parfois des fragments nous ramènent à la réalité du film. Ces fragments vont au-delà du film et c'est ce qui les rend intéressants.*

Je pense que c'est une nouvelle perspective sur les films.

*Mais ce n'est pas seulement cela. Ce n'est pas juste une réponse au film, ni une sorte d'analyse filmique. Cela va bien au-delà. On ne voit plus les films. Ce ne sont plus des films en soi. Ils sont des supports. Ils réapparaissent de manière fugitive, parfois, mais le résultat est quelque chose qui n'appartient plus au film. Ce qui en émane n'est ni un acte de transformation ni de déformation, comme on le ferait avec un miroir.*

Je pense que c'est un autre angle de vue sur un matériau. Un angle de vue qui est particulier puisque on est sur la tangente, sur tous les



bords, de tous les côtés, ce qu'on ne voit jamais, en fait, au cinéma.

C'est un œil global parce qu'on voit tout le film dans le même instant, on voit tous les bords du cadre dans le même temps, sans pour autant voir le centre ni les temps individuels du film. Il n'y a pas d'image par image, il n'y a pas une image centrale du film. On voit ce que l'on ne voit pas habituellement, c'est-à-dire les bords du cadre – en haut, en bas, à gauche, à droite – et de surcroît, on le voit sur toute la temporalité du film ce qui n'est autrement pas possible en un seul instant *t*. Ce n'est donc pas tellement une déformation, c'est une perspective temporelle où tout est dans le même temps.

C'est la même chose au niveau de l'espace. On enlève l'espace central pour ne travailler que sur l'espace périphérique, ce qu'on ne voit jamais, en fait. Mais je suis d'accord avec toi. C'est une autre manière de reconfigurer le film.

*Je fais quand même une différence avec le sample ou le mashup, et ce que je vois dans cette œuvre ne s'y assimile pas. C'est un révélateur. Et ce qui est révélé est propre au registre de l'image, de notre relation à l'image. En fait, on produit des images, on analyse des images, on les partage, sans pour autant se rendre compte à quel point elles sont versatiles et complexes, à quel point elles peuvent mentir ou receler quelque chose d'insoupçonné. Et le simple fait de les manipuler, de les ralentir par exemple, peut produire – comme cela est le cas dans Mécanique générale – une expérience esthétique quasiment subliminale.*

Mais ici, il n'y a rien à inventer. Je n'ai inventé aucune image. J'ai pris un ensemble d'images pour faire une nouvelle image. Cette image-là elle existe mais on ne peut pas la voir. Mais ce que je fais la révèle.

Cette image existe en soi. Elle existe comme potentiel. Elle est l'ossature du film.

On est entre le potentiel et l'actuel de Deleuze. C'est-à-dire qu'intrinsèquement, cette image est

là mais on ne la voit pas. Et moi, je la fais voir tout en enlevant la chair du film. Je ne garde que son enveloppe externe. C'est une sorte de découpage, au final, plutôt qu'une reconfiguration. C'est comme si en choisissant une diapositive, tu n'en découpais et ne gardais que le pourtour très fin. Ce seul cadre est insignifiant. Mais il devient signifiant à partir du moment où tu as une certaine quantité d'éléments – comme dans un film composé de milliers d'images – qui vont commencer à fabriquer des figures ensemble et vont faire apparaître soit des figures abstraites, soit des figures iconiques dans lesquelles on va reconnaître un personnage en action. Et cela devient signifiant par le côté récursif du processus. Mon propos n'est pas de dire que la récursivité en soi est signifiante mais on ne peut pas l'ignorer ici, car on épuise toutes les images du film.

*D'autant qu'être ramené à des éléments signifiants du film raisonne avec une culture collective du cinéma. On pourrait imaginer la même chose avec des éléments populaires comme les cartoons.*

Oui et j'ai déjà eu la possibilité de faire des tests, notamment pour la palette des couleurs, avec le film d'animation *L'Âge de glace* avec lequel je ne suis pas à l'aise. Ce titre n'est pas dans la logique du projet qui est relatif au cinéma, et en particulier aux films qui me plaisent. Je passe beaucoup de temps dans les films et j'en ai une perception de navigation proche du jeu-vidéo, où je suis immergé dans la pensée filmique. Dans ce projet, je rentre dans le film en introspection, en apnée, et je trouve qu'il y a une certaine légitimité dans l'image finale, au vu du temps passé dans le film, au regard du voyage effectué. Celle-ci n'est pas gratuite. Il me reste encore d'autres essais à effectuer sur divers supports filmiques comme les films pornographiques pour l'aspect chair.

Par exemple, pour le film *THX 1138*, on perçoit beaucoup plus les corps que le processus transforme en anamorphose. Le résultat donne la sensation d'un emprisonnement des corps par la machine, ce qui révèle un propos de film

*J'ai le sentiment qu'il y a un profond amour pour les films que tu as choisis*

Oui et c'est pour cela que je n'ai pas retenu ce *cartoon* contrairement aux autres films que je connais bien, que j'ai vus et revus et qui constituent une sorte de cinémathèque idéale. Il ne s'agit pas de choisir un film au hasard ou de manière gratuite. Je veux garder le plaisir de retourner voir ces films. Le résultat que j'ai obtenu sur *L'Age de glace* révélait une palette de couleurs totalement artificielle, pas du tout naturelle, étonnamment belle avec de superbes aplats graphiques. Pour moi, seul un dessin-anime de science fiction pouvait se connecter à cet univers et le seul que je connaissais en rapprochant était *Tron* dont les couleurs avaient été réalisées par Moebius. *Tron* est une sorte d'entre deux, avec un côté film de science fiction et un autre côté film d'animation. De plus la palette graphique, typée années 80, a un côté *old school* qui me plaisait. Grâce à un test, à une prévisualisation, j'ai pu confirmer mon choix.

*Le signifiant est donc une chose, mais il y a aussi toute la dimension formelle qui va au-delà des enjeux propres à l'image, des enjeux esthétiques de lecture d'image. Les images sont belles et présentent des aspects étonnants. Il y a des structurations graphiques en mosaïques ou glitches, il y a des mille feuille, parfois presque naturalistes. Tu évoquais la mer, la vibration, des répertoires mis en évidence sur des univers filmiques, des œuvres cinématographiques connues et identifiées qui sont radicalement transformées et que l'on accepte de voir différemment. Alors, on ne s'y réfère plus de la même façon, on dépasse les œuvres originales et on accepte les images comme telles. Et c'est là qu'intervient une dimension arbitraire dans ton travail, comme le choix du haut et du bas au lieu de la position centrale*

Justement, il faut que je précise que ces images me plaisent. Je n'ai aucun complexe à dire que je les ai trouvées belles et que je les ai sélectionnées. Il y a eu plusieurs tests, et juste pour NOW HERE, une dizaine d'images ont été

généreuses, mais au final, je n'en ai retenues que trois. Le choix a été rapide et s'est fait sur une palette de couleurs et des structures temporelles intéressantes, ou bien sur de la répétition, ou encore de la fragmentation. .

Puis est venu s'ajouter la science-fiction car c'est un univers qui se connecte bien au projet, comme pour l'exploration du temps et de l'espace, par exemple. Je m'intéresse aussi aux films qui sont structurés autour d'une boucle temporelle comme dans *Amours chiennes*, et je me demande ce que cela donnerait dans une image linéaire. On y retrouverait *Différence et répétition* de Deleuze.

Mais pour revenir au système de sélection, il est simple ça me plaît ou ça ne me plaît pas. Par exemple pour *Stalker*, il y avait une évidence car je savais que le temps était très étiré, qu'il y avait une palette de couleurs particulière, des couleurs sépia, des décors peints, une structure chromatique qui changeait à partir du moment où on pénétrait la Zone. Cette fracture du noir et blanc, sépia, avec la couleur se situe au moment du passage entre le monde du fantastique et le monde du réel. On retrouve aussi cette rupture dans le son. Je savais donc qu'on allait retrouver les passages du film, du noir et blanc à la couleur verte puis aux effets de matières. Ces effets se retrouvent dans le bord du cadre comme s'ils sortaient du film.

Mais je ne m'attendais pas à retrouver, à ce point, des matières géologiques comme la pierre, la terre, l'eau. C'est la matière filmique de Tarkovski. Simplement, c'est une autre manière de la voir. Un autre angle de vision. Ce qui est intéressant, c'est que l'ordinateur, qui est un méta-outil par excellence, a été reconfiguré pour aller scanner ce matériau image-mouvement. Vertov disait que l'œil-machine captait le mouvement. Il disait aussi que dans le monde il existait des mouvements humains et des mouvements machines qui sont décalés par ce qu'il appelle des intervalles. Et ce qui était pour lui capable de relier les micro-mouvements des hommes, des machines, des animaux, c'était l'œil-machine, c'est-à-dire l'œil de la caméra. C'est un peu ce que l'on a fait avec ce projet

en reconfigurant un appareil photo particulier qui voit avec une extrême précision et une extrême lenteur, qui entre dans les entrailles du film et qui va effacer les intervalles pour entrer dans un *continuum*. Mais il n'invente rien. C'est sa manière de revisiter qui fait que l'on voit autrement.

*Tu me disais aussi, plus tôt, que tu désirais évoluer vers un logiciel capable de réaliser une extrapolation entre des images passées et de potentielles images futures.*

Pour faire vite et simple, le *slitscan* permet de révéler un potentiel jusque-là invisible. Dans cette évolution que j'imagine, tout est là, simplement on joue avec l'entre-image en immisçant un objet qui pourrait avoir potentiellement du sens ou aucun sens.

*Mais l'entre-image est mécaniquement créée par cet intervalle qui peut aller de quinze à cent, voire plus, images par seconde. C'est notre cerveau qui comble naturellement cette illusion.*

Tout le cinéma joue sur ce défaut de lenteur de l'œil. Il y a une rémanence qui fait que l'on ne perçoit pas le noir entre deux photogrammes. Dans *Mécanique générale*, il s'agit justement de remettre en jeu cette forme de standardisation du cinéma.

Il y a l'écartement entre les deux photogrammes, la transparence et l'opacité, la vitesse de navigation qui correspondrait à la vitesse du projecteur ou encore l'ordre des photogrammes.

Je dis de *Mécanique générale* que le mètre-étalon, le modèle au niveau machinique, c'est la machine-cinéma, et le modèle au niveau filmique, c'est *L'Homme à la caméra*. Et à travers ce projet, tout est jouable, la machine redevient modelable, paramétrable, ouverte et totalement élastique. Mais le film aussi. Ainsi j'ai ouvert les deux : contenant et contenu. Si l'on regarde simplement le contenu, on peut mettre le film totalement dans le désordre. On peut considérer qu'il y a un modèle, c'est le mètre-étalon, par contre à l'inverse on pourrait regarder les images n'importe comment. C'est

tout-à-fait légitime. On pourrait regarder les 115000 images du film comme on l'entend.

*Il y a effectivement une quantité phénoménale d'images et, le spectateur, spontanément, ne serait-il pas dans une navigation, une lecture et une reconstitution du film aléatoire ?*

C'est ce qui me plaît. On ne voit pas cela au cinéma. Au cinéma on est forcément dans une situation où l'on subit. Le spectateur a été dressé à un certain comportement qui diverge de nos jours de celui de l'époque du cinéma muet avec son bonimenteur agissant comme maître de salle. On a dompté, depuis, le spectateur qui a intégré de manière collective les codes du cinéma. Ce qui m'intéressait, d'un point de vue conceptuel, était d'arrêter le temps et a contrario tout montrer en même temps.

Dans *Mécanique générale*, j'ai voulu, entre autres, dire que l'on a un matériau-monde fait de milliers d'images. C'est un peu comme de la glaise que l'on modèle au début un peu comme on veut, en boule, en petits cubes. Puis on recommence et on donne une nouvelle forme. Comme disait Burman : « informer, c'est mettre en forme ». Au bout du compte, le plasticien informe la matière, c'est lui qui conceptuellement, avec des degrés plus ou moins scientifiques, poétiques, hasardeux, systématiquement décide d'opérer sur la matière et d'en faire ce qu'il veut. Pour ma part, au lieu d'opérer sur le monde, je prends un monde déjà tout fait qui est *L'Homme à la caméra*, ou encore *Stalker*, que je décortique, que je réagence et met à l'envers, à l'endroit, déplie... Ce qui est intéressant est que l'on a affaire à des objets particuliers, des objets filmiques, que j'ai choisis car ils sont spatiaux, temporels et sémantiques. Ils sont complexes et, pour moi, ce sont les premiers objets multimédia.

*Des objets spatiaux et temporels, oui, mais tu introduis aussi la sémantique.*

Non, parce que le texte est toujours présent, ne serait-ce que dans le scénario. Par exemple, Vertov a créé une sorte de base de données avant de créer son film linéaire. Le film est censé

être le portrait d'une ville moderne russe des années 30, mais en vérité elle est composée de trois villes filmées. C'est une sorte d'hyper-ville, une ville qui n'existe pas et qui est fantasmée. C'est une ville de loisirs, de temps, mais une ville de stéréotypes et d'échantillonnage. Une exemplification, ou comme disait Goodman, de catégorisation de villes, de gestes, de mouvements. Vertov crée des étiquettes, une taxinomie sémantique, sur les images. On retrouve cette même banque de données dans le film à travers la monteuse et la pile de bobines sur les étagères. Il nous montre comment le film se fait. Et l'on retrouve tout cela à travers l'analyse filmique ou bien comme je l'ai fait en dépliant le film dans l'espace et le temps, en le mettant à plat. Cela fait apparaître les structures comme avec la technique du *slitscan*.

En plus de cela, je mets des mots sur les images. Par exemple « tourner », dans Vertov, cela veut dire tourner avec un outil, quelqu'un qui tourne, une machine qui tourne, et c'est la sémantique qui relie les plans séquences. Je n'ai rien inventé, seulement mis en évidence les catégories qui doivent être quelque part dans les notes de Vertov. Avec la méthode du *slitscan*, on verrait probablement la même sorte de mouvement sur le côté, c'est-à-dire qu'il y aurait une liaison visuelle au même titre qu'une liaison sémantique. Soit par la répétition de familles iconiques, par exemple un enfant - image iconique très précise - soit par des mouvements qui vont lier les blocs de plans séquences entre eux, comme le zoom avant. Car, pour Vertov, le mouvement de la caméra exprime la modernité. Elle est là pour capter le mouvement, les intervalles entre les choses.

La densité de mouvement, quelque part, est dans l'image mais aussi dans les bords de l'image avec cette technique que nous avons mise au point. Et j'aime passer sur les bords de l'image parce que l'on se concentre plus sur les intervalles de mouvement - qui permettraient de monter une entité filmique - que sur le degré iconique. Je trouve qu'à cet endroit on est vraiment dans les discours de Vertov. On est dans le rythme et on se détache de la représentation. C'est pour cela que Vertov voyait ce film comme

un manifeste. Pour lui, ce langage rythmique des images se dégage de la littérature ou du théâtre. Il y a une volonté de filmer le monde réel et le mouvement des gens.

*Pourtant il y a des mises en scène.*

Oui, mais l'intention de capter le mouvement domine. Il inclut aussi des techniques comme le *splitscreen* le fondu, des effets qui ne sont pas gratuits et répondent à une logique de liaison, à sa théorie des intervalles qu'il applique à tous les niveaux du film : photogramme, plan séquence, film entier. Dans la base de données et dans le jeu vidéo, on voit un certain nombre d'itérations, non pas de photogrammes, mais des itérations d'associations, de plans séquences.

*Cela donne envie de voir le film avant de se confronter à ton œuvre. D'ailleurs est-ce que l'on a affaire à un logiciel, à un jeu ou à une installation ? Pour ma part, j'ai plutôt l'impression d'expérimenter un jeu avec une logique de modules individuels que l'on pourrait appréhender comme installations à part entière, laissées au choix et à la manipulation de l'utilisateur. Par la construction et l'architecture générale, on rentre beaucoup plus dans une logique de jeu. Tu en as fait quelque chose de très complexe avec beaucoup de fonctionnalités.*

Il y a pas mal de mes recherches et d'expérimentations qui se sont mélangées dans ce projet. C'est pourquoi on ne peut pas tellement dire que c'est une approche qui viendrait de la théorie du cinéma ou de l'analyse filmique. Je ne suis pas non plus un grand spécialiste du cinéma mais j'aime les films comme objets multimédia, j'aime les décortiquer, les triturer.

*On le voit parfaitement avec Mécanique générale qui donne l'impression que tu as créé pour toi - en réponse à une nostalgie du film - l'outil idéal, celui qui te permet de redécouvrir ses éléments insoupçonnés.*

Exactement. Ce que tu dis me touche parce que tu as parfaitement compris. Et pourtant je ne l'ai pas fait de manière consciente. Je m'en suis rendu compte après et je l'assume parfaitement,

mais ce n'est pas comme cela que je l'ai fait. Il y a eu une grande part d'intuition. Je savais que Vertov a mélangé la forme linéaire et la forme encyclopédique, et que Lev Manovich dit qu'elles sont en opposition mais peuvent se croiser dans les nouveaux médias. J'ai pris cette idée au pied de la lettre tout en me disant que ce film-là faisait modèle pour ce genre d'argument. C'était une évidence outre le fait que Manovich en faisait référence. Et tout simplement j'aime l'esthétique du film, le noir et blanc. J'ai fait de véritables plongées dans ce film. À chaque fois que je revenais dans le film je découvrais une nouvelle couche.

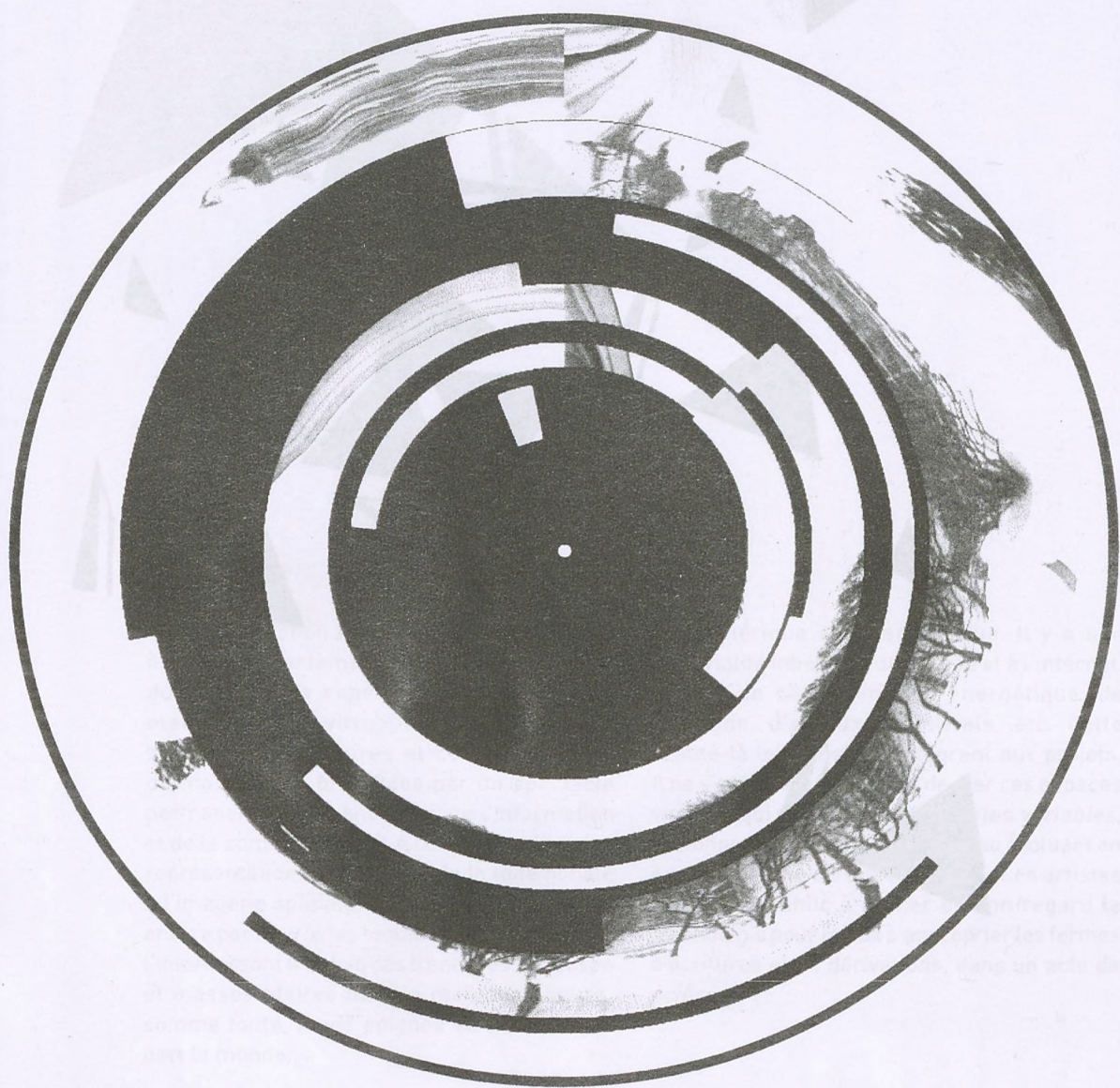
Le jeu vidéo permet de retrouver un univers englobant et très esthétique, comme dans *Myst*, et de prolonger, comme tu le disais, l'expérience du film.

*Le jeu vidéo permet de répondre à une problématique, celle de la temporalité. D'ailleurs, le jeu vidéo se rapproche de plus en plus du cinéma et le cinéma s'intéresse au jeu vidéo. Celui-ci permet d'investir de nouveaux modes d'interaction et de déroulement qui sont bien plus longs. Cela répond au désir du spectateur de prolonger son expérience de jeu. Quelque part, le jeu vidéo est une combinaison entre le cinéma et le livre.*

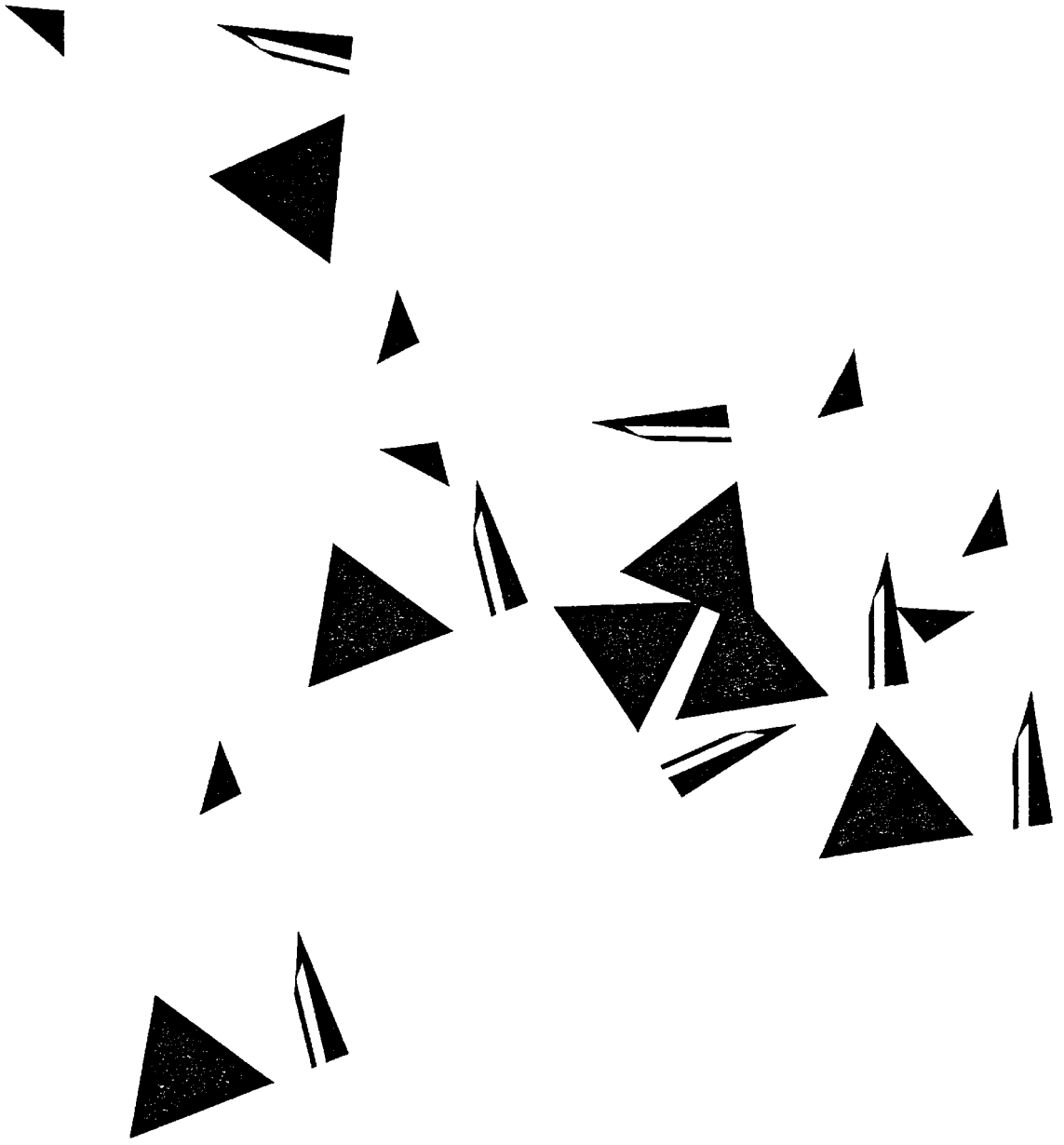
Jesuis totalement d'accord. *L'Homme à la caméra* est une sorte de poupée russe, d'imbrications du photogramme dans le plan séquence lui-même pris dans le film. *Mécanique générale* est une nouvelle imbrication du film dans une forme jeu. Cette forme je la nomme tantôt film-jeu, tantôt hyper-film. C'est un film auquel on a rajouté des dimensions : l'interactivité, la base sémantique, la navigation, la spatialisation. Et je te rejoins sur l'idée de la temporalité du jeu vidéo versus la temporalité du film, complètement différente. Elle est gelée, elle est pilotable, il y a des timers, l'horloge des machines, l'horloge interne, des temporalités multiples, ce qui nous éloigne des 24 images par seconde, dans un temps donné, du projecteur qui projette des images. Tout cela est déstructuré dans le jeu vidéo. C'est toute la mécanique de la machine-cinéma qui est réouverte, paramétrable, jouable avec des

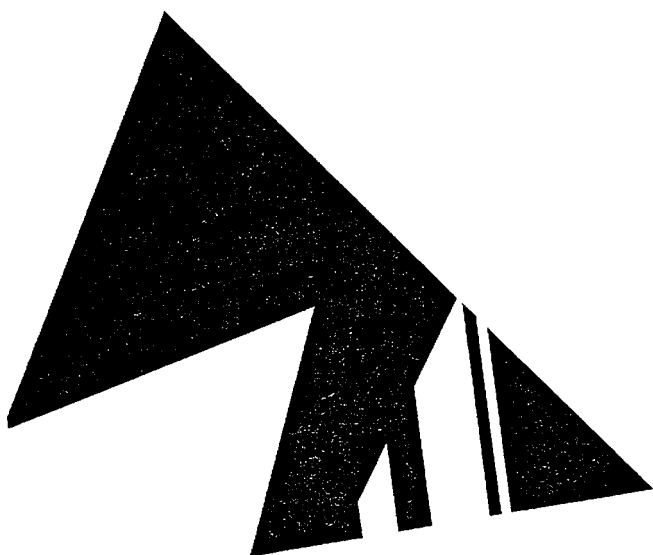
*joysticks*, des claviers, des *webcams*, qui vont potentiellement permettre de reconfigurer un œil-machine, pour le dire à la manière de Vertov. Cet œil-machine, cette vision-machine est une autre manière de voir la matière. Dans *Mécanique générale*, le temps du film est gelé mais il est pris dans le temps du jeu. Les temporalités se superposent. Le temps du jeu, c'est le temps de la personne qui va l'utiliser. Son temps à elle est un temps de manipulation sur un objet dans lequel on a déjà gelé un temps. C'est donc elle qui va donner ou enlever du temps à des objets qui deviennent purement spatiaux. En fait, on manipule le temps. Mais dans ce jeu-là, on a vu que l'espace, c'est du temps. L'espace de navigation, c'est du temps, c'est-à-dire prendre du temps pour aller d'un point A à un point B ; c'est aussi du temps quand la dimension Z, sur un volume, représente la durée d'un plan séquence ; et l'espace, c'est du temps quand il faut faire un déplacement pour avancer ou accélérer. Il y a toujours une logique d'espace temps imbriqué entre la navigation et l'association des plans. Ce que je trouve intéressant, c'est la malléabilité de la temporalité du film qui devient un matériau en soi dans le jeu, ce que l'on ne t'autorise pas au cinéma où tu ne peux que la subir. L'espace du film est aussi malléable puisque l'on peut réorganiser les fiches filmiques, que l'on a organisées dans le jeu dans une boucle de Tor.

On peut donc tordre l'espace, on peut tordre le temps, on pourrait tordre le photogramme et aller jusqu'au niveau sub-ictonique, c'est-à-dire qu'avant le photogramme, il y a le pixel. On peut considérer que le film est un ensemble de photogrammes, qu'un photogramme est un ensemble de pixels et, au bout du compte, le degré zéro du film, c'est le pixel. Le film serait alors une combinaison possible de pixels qui se balade dans le temps, un peu comme dans un accélérateur.









La représentation à l'heure du virtuel participe à un « réenchantement », une fictionnalisation du monde. Elle superpose des couches de matérialité, de virtualité et de fiction de sorte que les lectures et compréhensions du monde sont brouillées par un spectacle permanent des technologies de l'information et de la communication. À commencer par les représentations du réseau : de la toile nodale à l'imagerie spatiale ou médicale, en passant encore par *Matrix*, les tentatives de représenter l'internet sont très loin des tranchées terreuses et masses filaires dont le maillage aboutit, somme toute, à une poignée de serveurs de part le monde.

Le numérique est électronique. Il y a une matérialité inhérente au réseau et à l'internet, source de consommation énergétique, de pollution, d'enjeux industriels, etc. Cette réalité-là les artistes l'intègrent aux projets. Il ne s'agit pas pour autant de nier ces espaces virtuels qui sont des *géographies variables*, prolongement potentiel d'un « lieu évoluant en parallèle d'une certaine réalité ». Les artistes invitent le public à percer de son regard la technologie pour mieux s'appropriier les formes d'écritures et de dérivations, dans un acte de *poiésis*.





# AURENT LÉVESQUE

# Friendly Floatees



## **Friendly Floatees<sup>1</sup>** **# Laurent Lévesque**

# Photomontage numérique interactif, son,  
dispositif électronique d'interaction

La pratique de Laurent Lévesque aborde notre rapport aux objets et leur représentation dans un contexte de crise écologique, dans ce cadre particulier où leur incidence devient mesurable. Ses projets opposent le caractère tangible d'objets reproduits identiquement par milliers à celui, imprévisible, de l'environnement. Il façonne des paysages habités d'objets du quotidien au cœur desquels se jouent des instants de tension. L'accumulation et la conjonction de ces instants distord les perceptions temporelles et spatiales, faisant basculer la représentation dans le domaine de l'in vraisemblable et des géographies interchangeables où des propositions rhizomatiques se déploient pièce par pièce au rythme de diffusions et/ou de dispersions. Menant cette démarche, Laurent Lévesque s'intéresse au potentiel de l'objet à générer de nouvelles dynamiques au sein du paysage, des paysages dont les qualités intrinsèques sont contestées par un morcellement radical.

Ainsi, les objets viennent se substituer aux composantes naturelles et construites comme points de repère qui permettent d'appréhender l'espace. L'installation numérique, construite par l'artiste dans le cadre de la résidence à Oudeis, est un vaste paysage interactif constitué de plusieurs photomontages panoramiques reliés entre eux par des hyperliens.

Présentée en projection, elle devient un environnement immersif dans lequel le visiteur peut mouvoir son champ de vision comme s'il était lui-même dans l'espace. À travers la sélection d'hyperliens, le visiteur se déplace d'un photomontage à l'autre. C'est de cette interaction

que se dégage une narrativité se renouvelant au contact de chaque utilisateur.

*Friendly Floatees* se veut une construction chimérique s'interrogeant sur la relativité géographique et temporelle de l'environnement. En naviguant dans l'oeuvre, le spectateur se déplace virtuellement vers une vaste structure faite de représentations totalement décalées du ciel. Cette structure est constituée d'une multitude de photomontages, tous des ciels factices, sans astres, sans nuages et sans horizon, au cœur desquels sont figés plusieurs milliers de sacs plastiques. La gravité, le vent et la lumière y modifient l'aspect de chaque objet, leur insufflant une position, une forme et une luminosité différentes. Une fois à l'intérieur, le visiteur erre dans les dédales de cet univers dystopique sans autre repère que ces sacs figés en plein vol.

Les récits générés sont également ancrés dans la réalité. Ils s'ouvrent sur des lieux anonymes, de différentes régions ; ces points d'ancrage permettent ainsi d'établir la structure multiforme, labyrinthique et invraisemblable du projet sur des assises géographiques authentiques.

La présentation de *Friendly Floatees* dans le cadre de NOW HERE, à l'occasion d'une exposition individuelle, constitue la première présentation du travail de l'artiste en Europe.

Ce projet, qui a été intégré dans le programme de résidences : « Géographies Variables », a reçu le soutien de la Région Languedoc Roussillon, du Ministère des relations internationales du Québec et du Consulat de France au Québec. L'artiste a par ailleurs bénéficié d'une bourse du Conseil des arts et des lettres du Québec lui permettant d'être présent lors du vernissage et de proposer une conférence publique sur son travail.

En 2015, l'oeuvre *Friendly Floatees* sera montrée dans le cadre d'une exposition personnelle à Sherbrooke (Canada).

1. Le 10 janvier 1992, une tempête balaie le Pacifique nord. Coïncé dans le tumulte, un cargo en provenance de Hong Kong y perd accidentellement près de 30 000 canards jaunes, tortues bleues, grenouilles vertes et castors rouges de marque Friendly Floatees. Ces jouets de plastique se mettent alors à dériver pendant de nombreuses années, échouant pratiquement sur tous les continents.

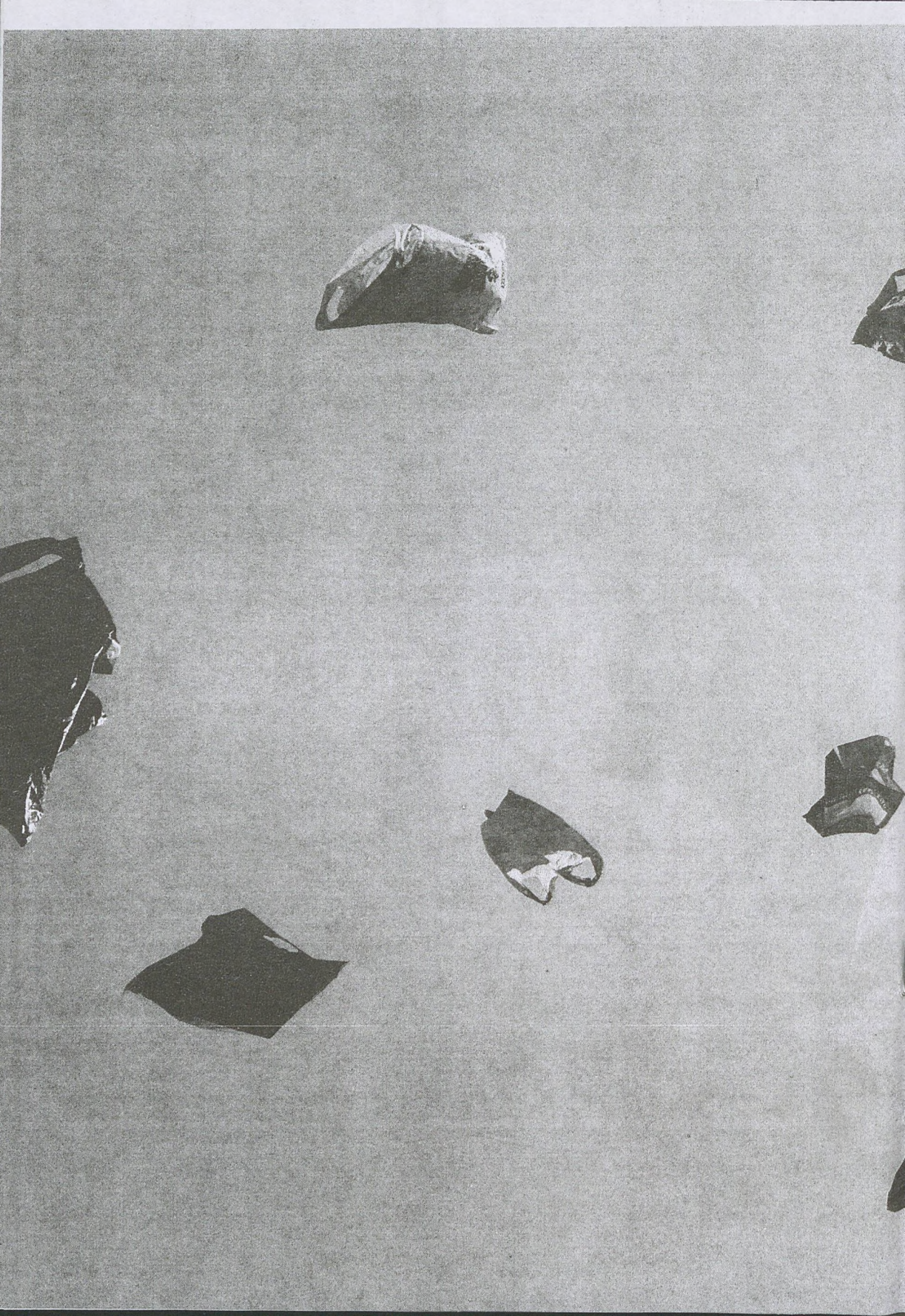
Les Friendly Floatees deviendront rapidement source de fascination. Les océanographes en feront notamment un mode d'étude des courants marins. Les écologistes quant à eux utiliseront ce fait divers comme outil de sensibilisation à la pollution des océans, attirant notamment l'attention sur la plaque de déchets du Pacifique nord (Great Pacific Garbage Patch), une zone de l'océan Pacifique évaluée à plusieurs millions de kilomètres carrés où les déchets s'accumulent au gré des courants marins dans un lent mouvement de rotation pratiquement infini.

Extrait du site de Laurent Levesque :  
<http://llevesque.com/>

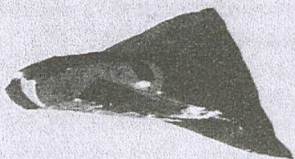














## Friendly Floatees / Retours

Entretien · Laurent Levesque et Manuel Fadat, réalisée en février 2014.

*Laurent Levesque, peut-on revenir de façon synthétique sur le projet Friendly Floatees qui a été développé en résidence à Oudeis ? Quelles sont les origines du projet, les objectifs, les enjeux au début de la résidence ?*

*Friendly Floatees* est un espace paysage qui est abordé à la manière d'un lieu davantage qu'à celle d'un paysage traditionnel, généralement contraint dans un cadre. Les différents volets du projet sont des documentations de ce lieu qui existerait en parallèle de notre monde, dans le ciel. Le volet de *Friendly Floatees* réalisé en résidence à Oudeis est une installation numérique qui détourne des technologies vouées à des applications de réalité virtuelle sur Internet. Dans cette installation, le visiteur se déplace dans un ensemble de représentations totalement décaïées du ciel où il n'y a ni horizon, ni nuages, ni astres. Il n'y a que la lumière et le bleu du ciel qui s'étendent dans toutes les directions. Toutefois des multitudes de sacs de plastique flottant en l'air y sont figés, tous à des moments différents de leur interaction avec l'environnement. Les objets captent ainsi des informations sur le vent, la gravité et la lumière au moment de la prise de vue. Dans ces ciels bleus, les sacs deviennent alors les outils de nos perceptions nous permettant d'appréhender l'espace.

*Friendly Floatees* s'ouvre « à partir de » et « sur » différents lieux de par le monde, des paysages réels altérés, génériques et anonymes. Ainsi, l'installation est aussi un réseau où géographies et temporalités sont flexibles. Ses récits se déroulent dans des instants recomposés et suspendus. Passant d'un ciel à l'autre par le biais d'hyperliens, le visiteur se perd rapidement dans les espaces labyrinthiques qu'il traverse et qui le mèneront d'un continent à l'autre, traversant des espaces qu'il comprendra comme des paysages mais

qui pourtant déjouent les notions de temps et de distance.

La réalisation de cette installation numérique est une tâche monastique pour reprendre le qualificatif consacré lors de la résidence. En début de séjour, les enjeux étaient davantage liés au temps d'exécution du travail. Le Vigan étant une commune plutôt isolée, elle convenait bien à la réalisation de ce type de projet qui demande qu'on y devote tout son temps. Il fallait donc composer les diapositives de photomontages qui forment l'installation puis documenter un espace réel dans les Cévennes.

*Lors de la résidence, et c'est précisément l'un des bénéfices d'une résidence, il y a eu, manifestement, des évolutions dans le projet Friendly Floatees. Peut-on évoquer, justement, les évolutions du projet, les éventuelles transformations, mutations ? Où en est, par exemple, le projet, au moment où nous parlons ?*

J'envisageais la résidence comme un moment pour effectuer les tâches très répétitives qui impliquent la réalisation de ce projet. Pourtant, elle aura aussi permis de transformer fondamentalement l'installation. Ce, surtout au niveau de la relation entre ce qui s'y déroule dans les espaces fabulés du ciel et les espaces réels auxquels est ancrée la structure. Le projet est soutenu par un discours plus fort, il est plus abouti sur le plan théorique. Au moment d'écrire ces lignes, *Friendly Floatees* en est à sa première version, c'est-à-dire qu'il est à une étape où il peut être présenté au public mais il est toujours un work-in-progress. Petit à petit, la structure continuera de prendre de l'ampleur, ce pour les deux prochaines années.

*Est-il possible de nous dire comment s'inscrit le projet Friendly Floatees dans ton parcours artistique ? Comment tu arrives à la photographie, comment tu en arrives à Friendly Floatees, et ses multiples dimensions, plastiques, poétiques, technologiques, critiques ?*

Sur le plan artistique je me suis d'abord intéressé à l'objet manufacture et aux

représentations et symboliques qu'il pouvait désormais avoir dans un monde faisant face à une crise écologique sans précédent. Ce sont les temporalités malléables de la photographie qui m'ont d'abord mené à ce médium. Dans mes premières œuvres, j'isolais des éléments physiques de l'environnement dans des mises en scène altérant les perspectives sur l'objet. Au cours des années qui ont précédé le début de ma pratique artistique, je me suis engagé très activement dans le mouvement environnementaliste. D'une certaine manière, mon travail d'artiste est devenu le prolongement de cet engagement. Pourtant, j'ai tendance à rejeter l'idée de l'existence d'une dimension écologiste prédominante dans mes œuvres. C'est qu'en fait je préfère les questions aux réponses, je préfère l'ambiguïté à l'évidence. Dans mes projets les plus récents, je me suis intéressé au potentiel de l'objet à générer de nouvelles dynamiques au sein du paysage, des paysages dont les qualités intrinsèques sont contestées par un morcellement radical et où les objets se substituent aux composantes naturelles et construites comme points de repère qui permettent d'appréhender l'espace.

Ces représentations sont métaphoriques d'une nature contemporaine, toujours plus fragmentée, aux repères toujours plus flous, en pleine crise et en plein déni. Toutefois, elles sont aussi des expériences esthétiques qui dégagent de la beauté, parfois même un sentiment d'apaisement. Dans la mouvance de la lumière qui mesure les jours face à l'immobilité de l'installation dans *Daylight* (2011) ou face aux froides mécaniques d'*Axes* (2012) dont les récits s'éparpillent dans le temps et l'espace, ce sentiment côtoie aussi celui de la désolation. *Friendly Floatees* s'inscrit en continuité avec cette position ambiguë, il en est même exemplaire.

*Pourrions-nous aborder désormais la question des dimensions technologiques ? Les nouvelles technologies employées, qu'apportent-elles de singulier, qu'est-ce qu'elles permettent de mettre en évidence, de « faire percevoir » ?*

Les technologies utilisées dans *Friendly Floatees* servent le récit de l'œuvre autant que son déploiement et sa forme. Avec le projet *Daylight*, je me suis intéressé à la possibilité de construire une sorte de méta-projet au rythme de diffusions et de dispersions successives. Bien que chaque partie du projet soit complète en elle-même, elle participe à un ensemble plus vaste aux volets multiples, au développement rhizomatique. Ainsi *Daylight* découpe les jours qui passent dans un paysage donné mais plus globalement toute une année dans un territoire composé par l'ensemble de ces paysages. Dans ce cas-ci, le paysage est un espace réel et le territoire un espace virtuel, un espace imaginé.

*Friendly Floatees* est en perpétuelle expansion, comme une sorte de phénomène que l'on ne cesse de découvrir. La référence anecdotique du titre avec la grande plaque de déchets du Pacifique réfère à cette idée d'un monde qui évolue en marge du nôtre et que l'œil humain ne peut appréhender que partiellement. En se construisant ainsi, le projet est à l'image de ce qu'il est formellement : un réseau virtuel dynamique. Chaque diffusion suivant celle des Rencontres des arts numériques, électroniques et médiatiques de 2013 – qui est la première – sera une nouvelle vue parcellaire sur ce lieu impossible.

À l'image d'une pollution qui se répand, l'œuvre se ramifie, se complexifie ; elle n'est pas statique. C'est ici qu'elle renvoie à la notion de lieu plus qu'à la notion de paysage. C'est d'abord à cette fin que servent les technologies utilisées dans la construction du projet.

*Quelles en sont les dimensions poétiques ?*

Je n'ai jamais eu une réelle réflexion sur la charge poétique de mon travail, je crois qu'elle réside davantage dans le regard qu'y pose le visiteur de l'exposition. Toutefois, ce qui m'apparaît transversal à cette question est le rapport singulier à la lumière qui existe dans tous mes projets.

*J'aimerais aborder la question de l'adresse aux spectateurs. Il ya dans ton travail, dans tes dispositifs, une invitation à vivre une expérience singulière, et une volonté de modifier, toutes proportions gardées, la « perception » du spectateur.*

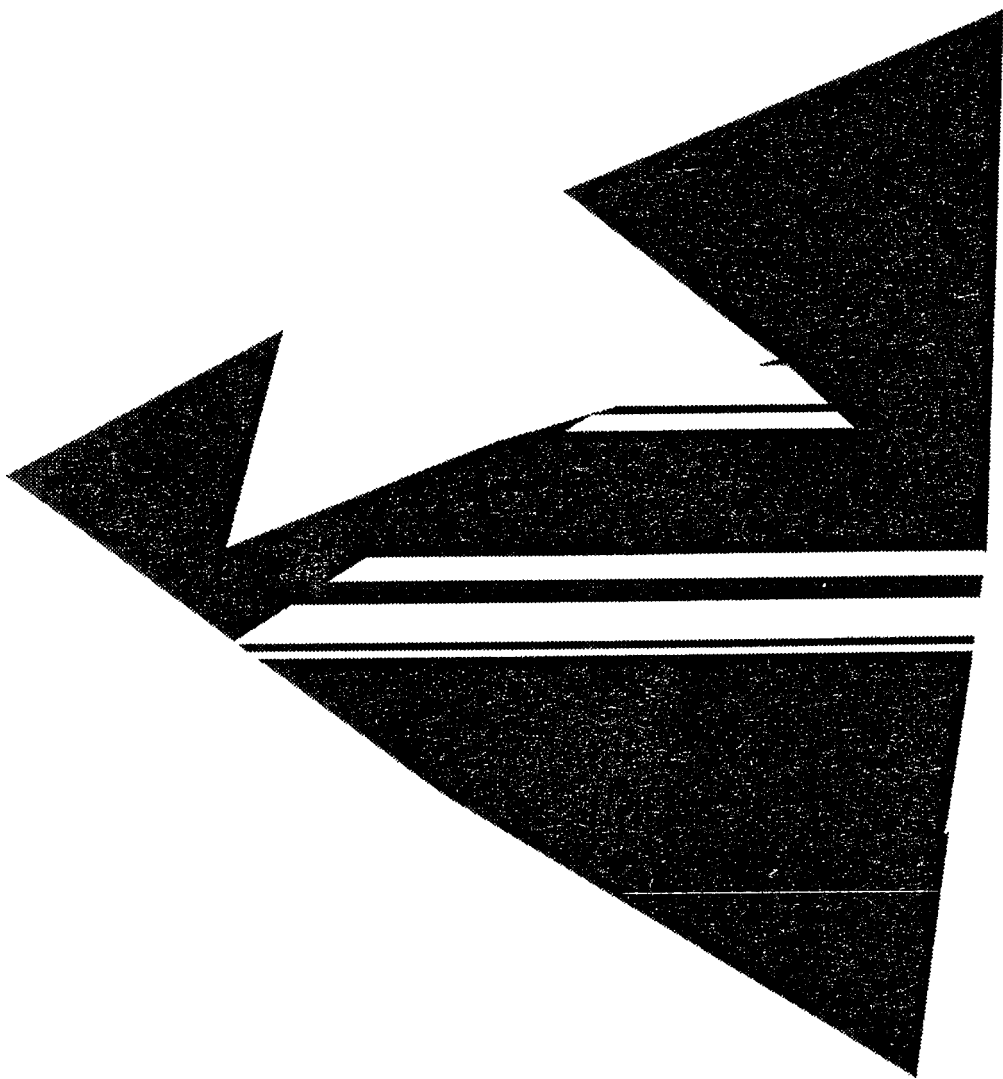
La plupart des artistes sont également de grands consommateurs d'art. C'est aussi mon cas. J'ai toujours eu de la difficulté à apprécier les œuvres qui n'existent que dans le cadre qui les enserme. Pour moi la mise en espace est d'une importance capitale, c'est pourquoi j'ai tendance à considérer toutes mes expositions comme des installations même si elles ne présentent parfois que des œuvres photographiques bidimensionnelles. Mes projets sont soit des séries, soit des œuvres à volets multiples et sont conçues comme des mécanismes qui rejouent plusieurs fois la même situation de différentes façons. Dans ces répétitions, le propos autant que l'esthétique se font insistants, il est plus difficile d'échapper à l'expérience.

Comme l'essentiel de ma démarche repose sur la construction de perceptions, à la fois celles de l'espace et du temps, de la distance, de la perspective et du paysage, il est essentiel que mon travail puisse engager le spectateur, c'est avec l'aide de son esprit que ce qui se perçoit est construit.

*Il y aura donc une suite au projet ?*

Bien qu'elle en soit le principal, l'installation numérique réalisée à Oudeis et présentée lors des Rencontres n'est qu'un des volets de l'œuvre. Des séries de photographies imprimées documenteront également l'espace de *Friendly Floatees*, comme autant de cartes s'ancrant dans des « géographies variables ». À son terme, le projet fera l'objet d'une publication relatant ses récits à la manière d'un atlas.







# CÉCILE BABIOLE, JEAN-MARIE BOYER

- # C.G.E.
- # Copies non conformes
- # Bzzz ! Le son de l'électricité
- # Jackovic was here



# Codification Générale à l'Eau

# Cécile Babiole, Jean-Marie Boyer

# Composants électroniques, tuyaux, pompe, valves, dimensions variables. 2013

Ce projet a bénéficié d'une aide à la résidence de la Région Languedoc-Roussillon et participait au programme de résidences : « Géographies Variables »



**GÉOGRAPHIES  
VARIABLES**  
Programme d'Art et de Création

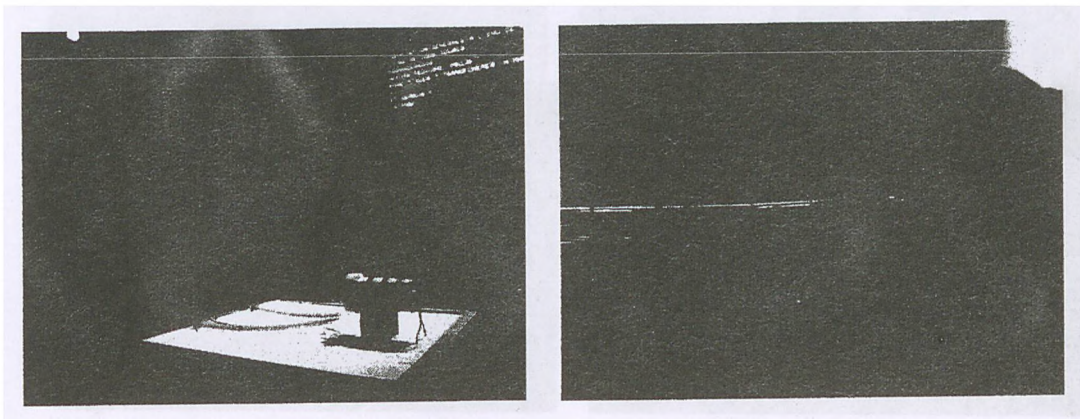
CGE est un réseau local de transfert de données basé sur l'eau comme véhicule: une circulation d'eau se charge du processus de transport des données et permet de transmettre des messages textuels. C'est le double aspect, contenant et contenu, infrastructure et messages, qui constitue le projet artistique.

## *Le principe de la transmission par voie aqueuse*

L'émetteur écrit un texte dont les caractères sont encodés en morse et traduits en « paquets » d'air et d'eau et transportés via un tuyau jusqu'au poste du récepteur pour y être décodés et ainsi reconstituer le texte d'origine. Il va de soi que cette méthode délibérément artisanale et rétrograde entraîne quelques erreurs de transmission et que ces bugs font partie intégrante du projet.

## *Les messages*

L'installation invite les visiteurs à rédiger de courts messages textuels transitant par ce dispositif en répondant à la question suivante : « En attendant l'année dernière, que faisiez-vous demain ? ». Cette question science-fictionnelle, librement inspirée de Philip K. Dick vise à stimuler leur inspiration, et à les faire s'interroger sur leur conception du temps, de l'histoire (des techniques), sur leur rôle « dans tout ça », leur vigilance et sur la nature-même du dispositif.



En proposant ce système de transmission alternatif qui peut paraître original ou gentiment poétique (faire flotter les mots au fond de l'eau) notre idée est de pointer le consensus général autour des technologies qui régissent nos vies. Ce n'est pas un hasard si les marchands d'eau ont mis à transporter des données, mais parce qu'ils possédaient déjà les tuyaux, ainsi la Compagnie Générale des Eaux, a organisé spécialement dans la distribution de l'eau, et devenue leader mondial de la communication et du divertissement sous le nom de Vivend.

*Un projet downgrade*

Avec CGE (Compagnie Générale des Eaux), nous débroussons symboliquement et littéralement le chemin parcouru par la CGE (Compagnie Générale des Eaux). Nous proposons un trajectoire « downgrade » au sens informatique de revenir à une version antérieure d'un logiciel, alors que tout nous pousse à un « upgrade » frénétique et généralisé.

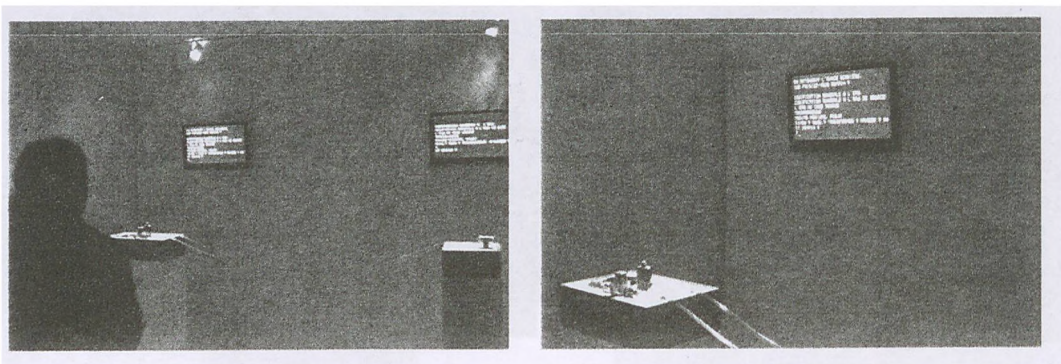
*Description de l'infrastructure réseau*

Dans le lieu d'exposition, l'installation présente dans toute sa physikalité et sa visibilité le mouvement des données transférées. Ce processus est ordinairement invisible, en tout cas ignoré, le réseau est souvent considéré par les non-spécialistes comme une entité immatérielle, alors qu'il n'en est rien. C'est avant tout une infrastructure très matérielle avec ses serveurs, ses câbles, etc. L'installation prend la forme d'un dispositif symétrique composé de deux boîtes contenant d'un côté le poste émetteur, de l'autre le poste récepteur. Les deux boîtes sont surplombées chacune par un écran.

Les deux postes sont reliés par un tuyau en plastique transparent dans lequel on peut observer une circulation d'eau colorée (un deuxième tuyau double le premier et permet le retour de l'eau au poste émetteur, le système fonctionnant en circuit fermé).

L'installation nécessite la participation des visiteurs. Du côté du poste émetteur, un écran invite le visiteur à taper un texte court de 40 caractères maximum pour répondre à la question : « En attendant l'année dernière, que faites-vous demain ? »

La réponse tapée par le visiteur apparaît sur l'écran au-dessus du poste. Après avoir appuyé sur la touche « Entrée », le visiteur assiste à la transmission du texte, caractères par caractère. Les caractères vont traverser chacun à leur tour dans le tuyau, sous la forme de « paquets » d'eau et d'air, puis, une fois décodés, ils s'afficheront un par un sur l'écran du côté du poste récepteur.





### *Les messages textuels : écriture augmentée/diminuée*

L'ensemble des messages émis et reçus sont archivés. Ils constituent au fur et à mesure une base de données d'énoncés variés (politiques, poétiques, critiques, exaspérés, humoristiques, grossiers...) traduisant l'imaginaire des visiteurs.

Il faut s'attendre à ce que les messages transférés par le dispositif CGE soient émaillés de bugs (nous l'espérons réjouissants) redoublant les coquilles et les fautes d'orthographe des messages initiaux, et qu'ils génèrent ainsi une « proésie » automatique issue du système. Le cumul des erreurs humaines et des bugs intrinsèques au dispositif risque de produire une littérature hybride au style insolite et dont il est difficile de décider s'il s'agit d'écriture augmentée ou diminuée.

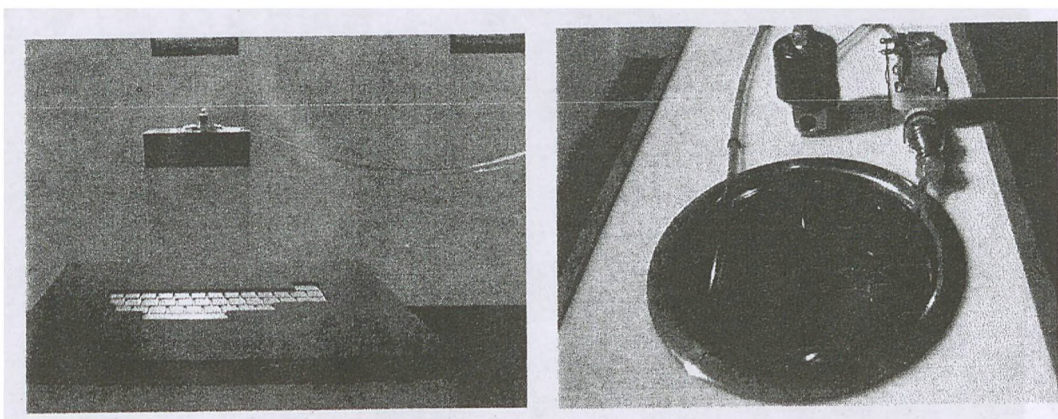
Le dispositif technique : par-delà l'incongruité du projet, il s'agit d'un véritable réseau qui fonctionne. CGE utilise le morse comme protocole de codage des caractères. Les paquets d'eau servent de séparateurs entre les paquets d'air qui représentent les signes.

Un système de pompage aspire en permanence le contenu du tuyau qui relie l'émetteur au récepteur. Un tempo est établi afin de déterminer combien d'eau ou d'air représente un signe bref ou un signe long. La détection de la longueur des paquets d'eau et d'air est réalisée grâce à deux électrodes plantées dans le tuyau au niveau du récepteur. L'ouverture du circuit ou sa fermeture permet de distinguer les paquets d'air des paquets d'eau. La durée de l'ouverture et de la fermeture permet de distinguer s'il s'agit de paquets longs ou courts.

Le système d'envoi de l'eau (du côté de l'émission) et le compteur des signaux entrant (du côté de la réception) sont contrôlés par des Raspberries qui se chargent du codage et du décodage des textes.

Ce prototype demande à être amélioré, en particulier la pompe actuellement utilisée devra être remplacée par une pompe professionnelle dans l'installation définitive, afin de pouvoir fonctionner en continu de manière fiable (l'autonomie des pompes actuellement utilisées est de 2 jours, ce qui n'est pas assez dans le cadre d'une exposition).

Texte de Cécile Babiolo et Jean-Marie Boyer





## Copies non conformes

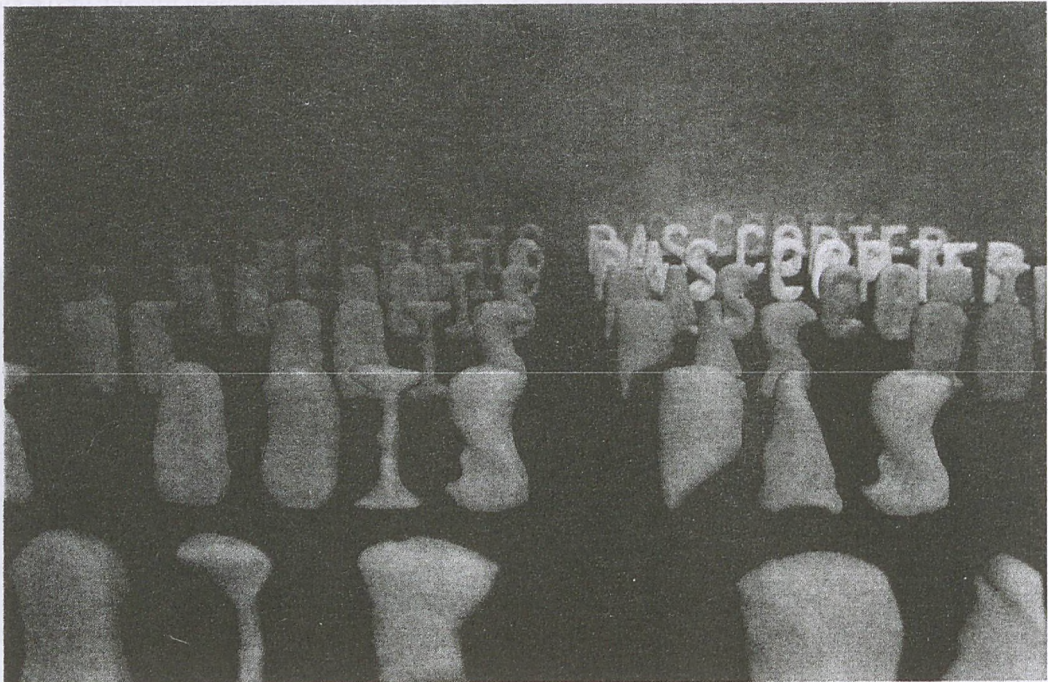
# Cécile Babiolo

# installation, 2013 Impressions 3D Production Les Ondes avec l'aide de l'ENSBA

Dans la nouvelle : "Pay for the printer", Philip K. Dick relate comment, après un cataclysme nucléaire, les humains doivent leur survie à l'apparition d'extraterrestres, les *Billongs*. Ces derniers possèdent le pouvoir de dupliquer tous les objets du quotidien, voitures, montres, nourriture, etc. Malheureusement, il s'avère que les *Billongs* sont de moins en moins opérationnels et les copies de plus en plus mauvaises jusqu'à devenir inutilisables. L'installation *Copies Non Conformes* met en scène l'érosion et les mutations à l'œuvre dans l'opération de reproduction de petites sculptures. Il s'agit des 17 caractères typographiques formant les mots : « JE NE DOIS PAS COPIER ». La formule s'inspire des punitions de notre enfance consistant à nous faire recopier des phrases sentencieuses de tous types.

Ici, ce n'est pas à la main que la phrase est recopiée mais en utilisant un procédé de fabrication numérique : chacun des signes est modélisé et imprimé en 3D, puis l'objet résultant est numérisé grâce à un scanner 3D. Ce nouveau modèle est ré-imprimé, et, ainsi de suite, un certain nombre de fois en boucle. Chaque génération accentue la dérive des formes jusqu'à ce que les derniers objets reproduits soient devenus méconnaissables. On peut interpréter cette pièce comme l'expression d'un des paradoxes de notre culture numérique : la reproductibilité infinie des informations s'accompagne d'une fragilité maximale des supports

Texte de Cécile Babiolo





# Bzzz !

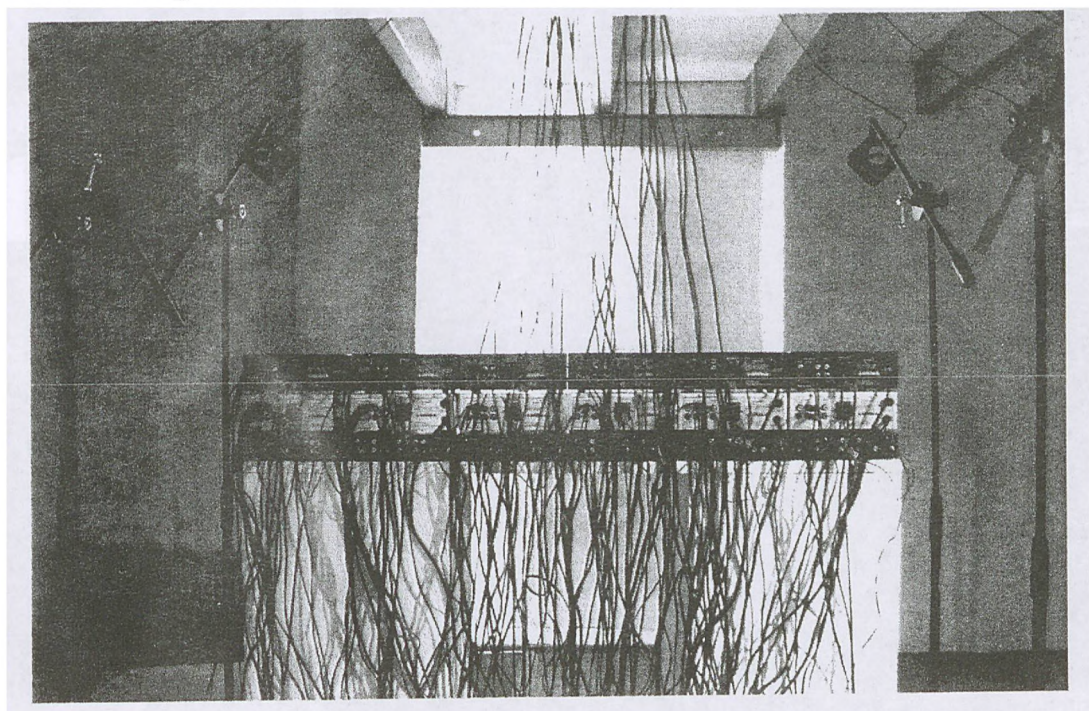
## Le son de l'électricité

### # Cécile Babiolo

Installation sonore, performance, 2013. Dispositif conçu à partir de 6 micro contrôleurs, 6 échelles de résistances, 12 petits amplis et 24 hauts-parleurs.

*Bzzz !* est une sculpture sonore qui tente de faire entendre et mettre en espace le son de l'électricité. La sculpture a une forme rayonnante, organisée autour d'un générateur d'ondes sonores situé au centre de la pièce entouré par un ensemble de haut-parleurs fixés sur des pieds de micro. Le générateur est relié aux haut-parleurs par un faisceau de câbles-audio qui traversent l'espace de bas en haut et forment une sorte d'arbre, mettant en scène le parcours des impulsions électriques.

Le générateur de fréquences est réalisé d'une manière délibérément rudimentaire ; il est composé de quelques composants électroniques basiques qui permettent de moduler le courant électrique et ainsi de générer des vibrations sonores légèrement amplifiées. Six sons simultanés sont ainsi créés et répartis dans l'espace. Le dispositif invite le spectateur à déambuler de l'un à l'autre et à expérimenter leurs frottements et combinaisons. En réinventant un générateur de formes d'ondes *lowtech* et obsolète à l'heure du tout numérique, cette sculpture s'inscrit dans une réflexion sur l'histoire des techniques et tente d'exprimer à sa manière un hommage au son analogique sans échantillonnage ni traitement, le son de l'électricité.









## Jackovic was here # Jean-Marie BOYER aka Jackovic

Programme informatique, 2013

L'installation *Jackovic was here* met en scène une nouvelle forme de graffiti à l'ère d'Internet.

Depuis la plus lointaine Antiquité, le graffiti s'exprime sous la forme de dessins et de textes à caractère provocateur et contestataire, il marque l'espace public (rues, transports publics, toilettes) de signes d'appartenances politiques, sociales, sexuelles et utilise les techniques les plus accessibles : gravure rudimentaire, dessin à la craie, au feutre, peinture à la bombe...

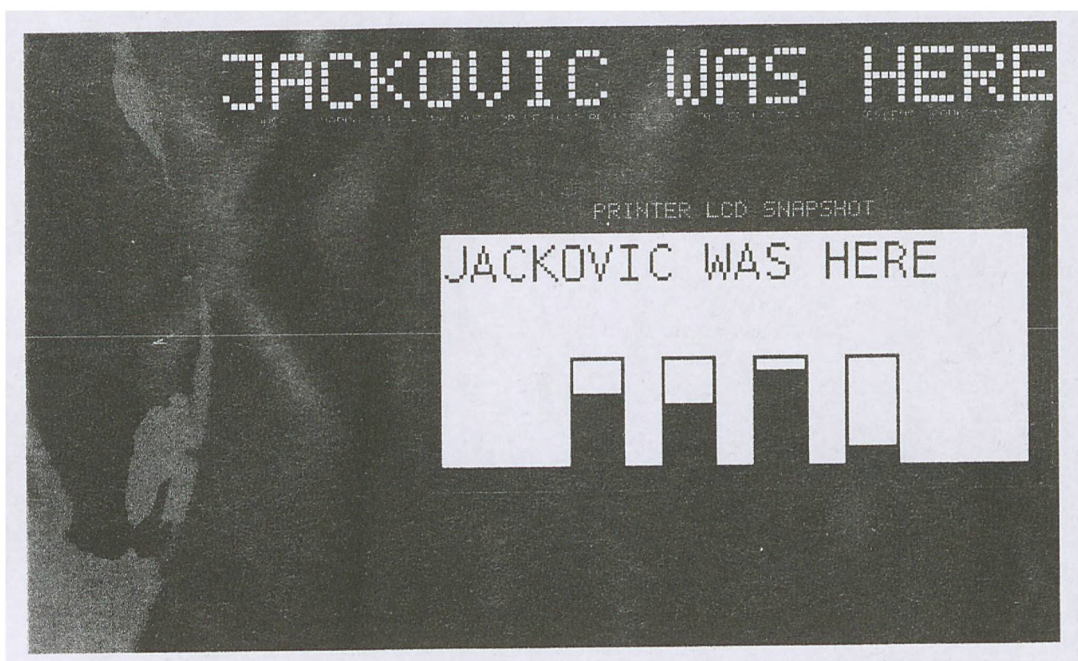
L'installation s'inscrit dans cette filiation en utilisant les outils les plus communs d'aujourd'hui : le réseau Internet et les équipements informatiques qui le composent.

L'auteur, aka Jackovic, utilise une faille de sécurité sur les imprimantes connectées au réseau Internet, s'introduit dans leur système et laisse la trace de son passage en taggant l'écran LCD de ces imprimantes avec le message : « Jackovic was here ».

L'installation telle qu'elle est montrée dans l'exposition présente le constat de ces intrusions et rapporte précisément leur contexte : lieu, date, heure, adresse IP et capture de l'écran LCD.

Par ces intrusions, cette installation pointe l'effacement de la frontière traditionnelle entre sphère publique et sphère privée sur Internet. En effet, toute imprimante connectée au réseau Internet, que ce soit à la maison ou au bureau peut être « visitée » par Jackovic.

L'agression ressentie face à l'irruption de cette signature et le sentiment d'impuissance des victimes ne peut que faire s'interroger sur la nature d'Internet et le contrôle qui s'y exerce.





# SATELLITES

**#Screenshot / Brigade d'Intervention Éditoriale**

**# Reading Club**

**#Extrasystole, Ayato, Red Alert**

**# Pascale Gustin**

**# 857 clusters, « opus 2 » / Entretien avec Pascale Gustin**

**# Gendang battle**

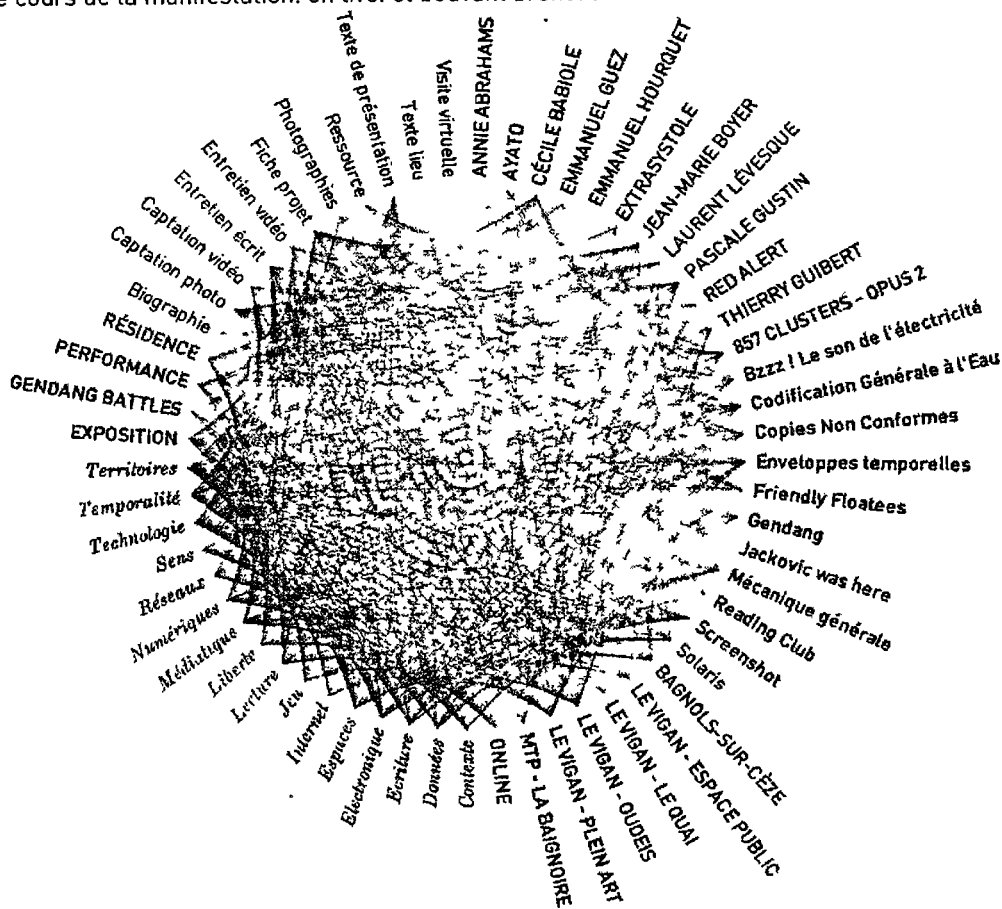
# Screenshot / Brigade d'intervention éditoriale

## # Sorin-Rétière & Julia Delcambre

Du papier à l'écran, artisanats numériques, captures de l'instant, situations médiatiques.

À travers les Rencontres des arts numériques, électroniques et médiatiques, Oudeis produit de l'expérience, du sens, du sensible, de la rencontre, du lien, de la ressource, engage des pratiques. L'art est discursif, réflexif, outil, recherche, action. Certaines formes de discussions, certaines perspectives, certaines manières de penser et de faire, naturellement, nous intéressent plus que d'autres. C'est ce que nous souhaitons mettre en avant au travers de nos choix curatoriaux et éditoriaux. Lorsque nous avons pu mettre en œuvre le catalogue de « Jusqu'ici tout va bien », troisième édition des Rencontres (2011), le travail d'écriture s'est révélé faire partie intégrante de la manifestation. C'est pourquoi pour « Silence Vert », la quatrième édition des Rencontres (2012), le travail d'écriture et d'édition a été investi en tant que recherche et création, et prolongeait la manifestation dans le temps – de la réflexion, de l'écriture – et dans l'espace, au travers de dialogues et de discussions, par des entretiens, des traductions, des retranscriptions de table ronde.

Pour NOW HERE, c'est une expérience éditoriale inédite qui a été pensée compte tenu des expériences passées. Objectif : créer une sorte de projet mutant, conçu par des artistes durant le cours de la manifestation. en live. et pouvant prendre diverses formes. Le catalogue comme





trace d'un évènement et évènement en soi, comme performance, comme œuvre, comme création de situation. C'est ainsi qu'ont procédé le duo Sorin-Rétière et Julia Delcambre, dans ce que nous avons nommé Screenshot/ Brigade d'Intervention Éditoriale, en s'immergeant dans ces Rencontres singulières, satellisées, en se projetant dans la perspective du « ici, maintenant, nulle part », en dialoguant avec les artistes, en observant les acteurs de la manifestation aller-venir-faire-penser, depuis leur base : le local d'Oudeis. Captant, explorant, synthétisant (du grec ancien σύνthesis « action de poser ensemble »), classant les informations, scrutant les attitudes, prenant le pouls de NOW HERE, les artistes ont effectué un travail d'analyse, de définition d'une forme à la mesure de l'évènement, une production multidimensionnelle, *hic et nunc*, et réticulaire. Les artistes ont toutes été témoins et interprétratrices de l'évènement NOW HERE, comme éléments extérieurs, voire perturbateurs.

Ainsi, par exemple, plusieurs des artistes ayant participé aux Rencontres, Cécile Babiole, Jean-Marie Boyer, Laurent Lévesque et Pascale Gustin, en résidence les mois précédant la manifestation, ont vu la documentation produite sur les créations en cours intégrée au catalogue : contenu sur la genèse des œuvres ainsi que leur contextualisation dans les problématiques abordées par NOW HERE.

Le duo Sorin-Rétière travaille particulièrement sur les questions d'analyse de données dont elles révèlent souvent l'absurdité de certaines lectures. Julia Delcambre est une webdesigner qui aime la recherche et les trouvailles graphiques et technologiques. Durant leur immersion au sein de la sphère esthétique que dessinait NOW HERE, elles ont donc mis au point et mis en œuvre un objet numérique hybride composé de textes, d'entretiens avec les artistes ou auteurs, de créations graphiques, de contenus multimédias, permettant de retranscrire les enjeux profonds des Rencontres, leur contexte, leur substance, leurs conditions d'existence, leurs problématiques : <http://nowhere.oudeis.fr/>

De cette aventure est également né ce catalogue papier, en totale liaison avec le catalogue numérique, deux productions inter-dépendantes, expressions de la manifestation, entre documentaire, documentation, et œuvre à part entière, diffusion de l'esprit et de la matière de NOW HERE.

## LAURENT LÉVESQUE

# LE VIGAN - LE QUAI # LE VIGAN  
http://laurentlevesque.com/ Laurent Lévesque est né à Oudeis, en 1989, et a travaillé de 2011 à maintenant à Paris.

# Exposition # Résidence

BIOGRAPHIE  
 C  
 A  
 T  
 A  
 L  
 O  
 G  
 U  
 E



PROJET

TIEN VI  
 C  
 V.  
 K.  
 L.

Entretien avec Laurent Lévesque : Retour sur Friendly Floatees.  
 Laurent Lévesque, peut-on revenir de façon synthétique sur le projet Friendly Floatees qui a été développé en résidence à Oudeis ? Quelles sont les origines du projet, les objectifs, les enjeux au début de la résidence ? Friendly Floatees est un espace paysagé qui est associé à la manière d'un lieu d'avant-garde à l'écoute d'un... :

BETIEN ECRIT



Laurent Lévesque / Friendly Floatees / Encerle la suite du projet et son développement

## PASCAL GUSTIN AYATO EXTRASYSTOLE RED ALERT

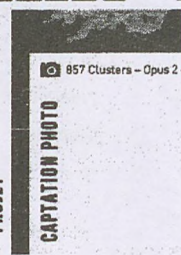
### 857 CLI

# LE VIGAN - OUDEIS # MT

Résidence - Performance

Données / Écriture / Electron  
 Lecture / Média / Numér  
 Sens / Technologie / Temporal

PROJET



857 Clusters - Opus 2 -

CAPTION PHOTO

# Reading Club

## # Un projet d'Annie Abrahams et Emmanuel Guez

Regards extérieurs : Antoine Moreau, Colette Tron. Développement : Clement Charmet.  
Partenaires : Zinc (Marseille) Furtherfield (Londres)-Jeu de Paume (Paris) OUDEIS (Le Vigan)-Poptronics Ce projet a bénéficié d'une aide à la maquette du DICRÉAM.

Le Reading Club est un projet invoquant à la fois la question de la collaboration, du net.art et de la performance. Concrètement, Reading Club est un site web pour des performances de lecture impliquant des performances d'écriture.

Lors d'une session du Reading Club, quelques lecteurs sont invités à lire en commun un texte donné. Selon une durée prédéfinie, allant de quelques minutes à plusieurs heures, les lecteurs écrivent en même temps leurs commentaires, leurs annotations, leurs propres mots, au sein même du texte, dans un espace d'écriture (un éditeur de texte collaboratif et fonctionnant en temps réel, de type etherpad), dont le nombre de caractères a été préalablement fixé.

Les lecteurs transforment non seulement le texte "original" mais aussi la lecture des autres lecteurs. Les lecteurs sont alors mis en tension par le geste même de l'écriture, impliquant notamment l'effacement et l'ajout. Le Reading Club peut être vu comme une arène interprétative dans laquelle, par un jeu intertextuel, chaque lecteur joue et déjoue l'écriture de l'autre, de l'auteur du texte "original" comme du lecteur qu'il côtoie.

Entre jeu de go et 'battle', le Reading Club trace les conditions d'une lecture et d'une écriture réalisées en commun avec l'Internet. Pour cela le Reading Club dispose de plusieurs modalités

d'exploration. Par exemple il peut anonymiser ou coloriser le nom des lecteurs. Anonymisés, les lecteurs sont invités à composer collectivement. Matérialisés par des couleurs, et donc identifiés dans leur singularité, chaque lecteur devient un élément dynamique au service d'une lecture commune.

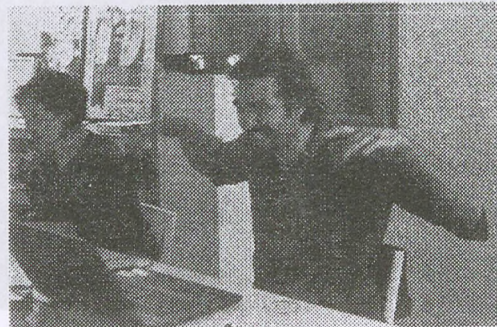
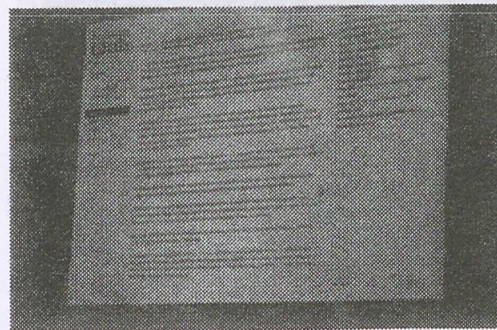
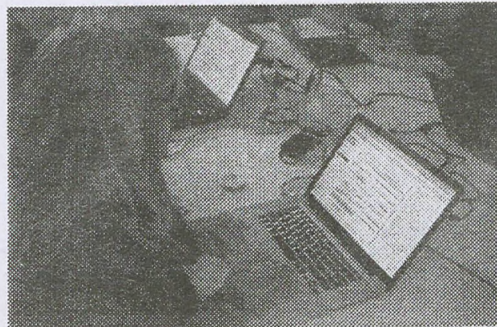
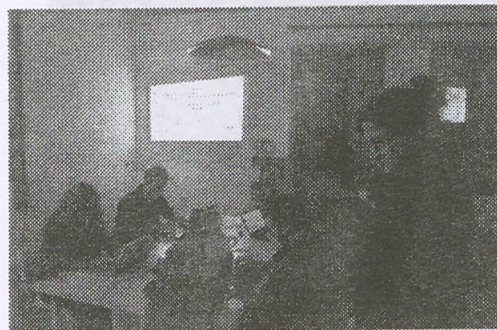
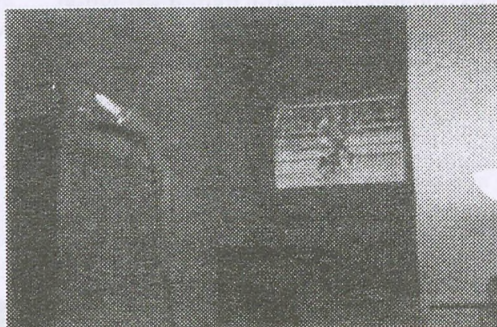
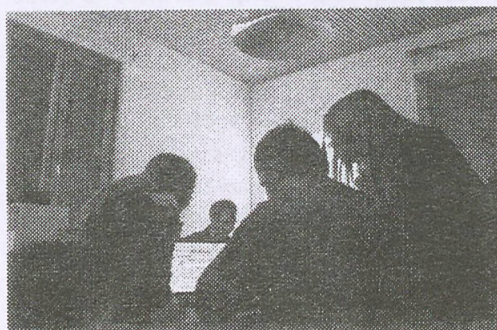
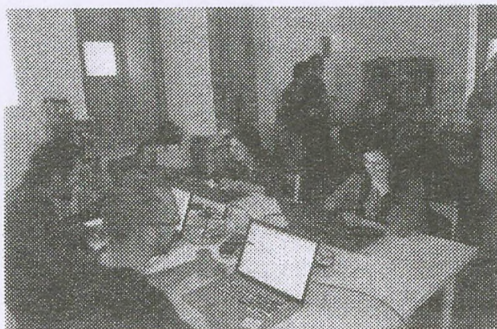
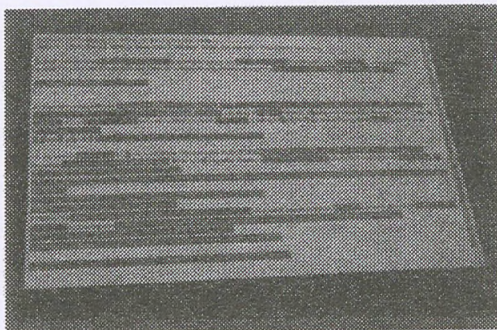
En prenant au cours de la lecture une multiplicité d'aspects le texte "original" donne naissance à un texte nouveau à la fin de la session. Convoqué pour la performance en ligne, le public assiste à ce processus. Un lecteur temporel (timeline) consultable dans les archives du site transcrite dans l'image en mouvement une pensée et une écriture collaborative en train de se faire.

Invités par Annie Abrahams et Emmanuel Guez, en coopération avec les lieux d'accueil, les lecteurs ne connaissent pas le texte avant la performance. Ils sont ainsi à égalité entre eux et avec les spectateurs. Les spectateurs, par l'intermédiaire d'une fenêtre de chat, peuvent commenter "ce qui se passe" et participent ainsi à l'écriture d'un deuxième texte. Le chat est l'espace du public, c'est-à-dire le lieu où, dans ces performances, se constitue le public, autrement dit une communauté de spectateurs réunis en un même lieu et dans un temps donné. L'historique des connexions du chat, consultable en ligne après la performance, en restitue la voix.

La particularité de cette session réalisée avec Oudeis, c'est qu'elle s'inscrivait à la fois sur internet et sur un territoire fixe. Ainsi, les bureaux d'Oudeis ont été le lieu de l'affrontement et de l'interaction des différents participants. Cette modalité enrichissait alors le dispositif tel qu'il avait été conçu jusque là et permit d'expérimenter de nouveaux modes de communication et d'écriture, en incluant notamment de jeunes publics.





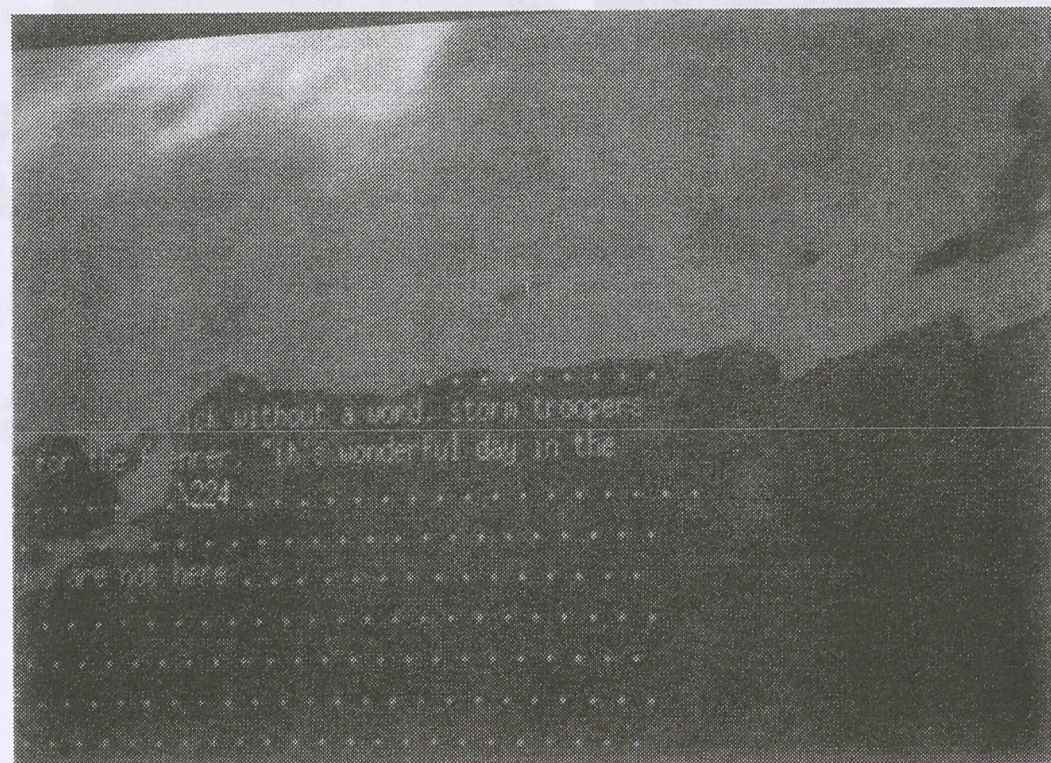




## La Baignoire, Montpellier

Dans le cadre de la satellisation de ces Rencontres, Oudeis a eu le plaisir de travailler cette année avec la Baignoire, lieu des écritures contemporaines à Montpellier. Ainsi, comme le définit son directeur Béla Czuppon, cet espace est ouvert à ceux qui triturent la langue, interrogent le signe, agacent le bon sens, ouvrent des voies singulières, trouvent des voix uniques mais pas univoques, s'attachent à démonter les certitudes. . La contemporanéité accolée à l'écriture devient l'objet de tous les fantasmes et de tous les clichés. La Baignoire reçoit donc ces contemporains qui écrivent à l'encre, à l'ordinateur, à l'image, au son, dans l'espace.

À cette occasion et dans le cadre des Rencontres des arts numériques, électroniques et médiatiques, une soirée s'est déroulée en novembre 2013 incluant tout d'abord une performance de Pascale Gustin «857 CLUSTERS - OPUS 2», mêlant l'écriture, l'oralité, la génération visuelle et l'immersion sensitive ainsi qu'une série de d'improvisations électroacoustiques jouées par Extrasystole, Ayato et le duo Red Alert.





## Performances sonores

### # Extrasystole

<http://extrasystole-music.blogspot.fr/>

De cette grande valise rouge, Extrasystole sortit des boîtes de conserve, des pédales d'effets bricolées, des circuits électroniques, des câbles et autres périphériques inconnus de ma part. Et la performance commença. L'aud'ence resta médusée, attentive, portée. Le temps sembla se suspendre ou plutôt se rétrécir. La performance devint un récit, une histoire dans laquelle nous étions plongés. L'imaginaire se déplie, le fil de soie se défait petit à petit, les esprits s'enlacent et nous, spectateurs, nous oublions être en pleine écoute. Nous étions ailleurs. Notre pensée vagabondait. Extrasystole déployait les sons, les assemblait, les manipulait avec une infinie justesse. Un compositeur qui sait dresser un univers, dense, puissant et jonché d'une multitude de détails. Une fragmentation musicale, un fil d'Ariane cohérent et qui pourtant n'hésite pas déstructurer, déconstruire, inverser.

### # Ayato

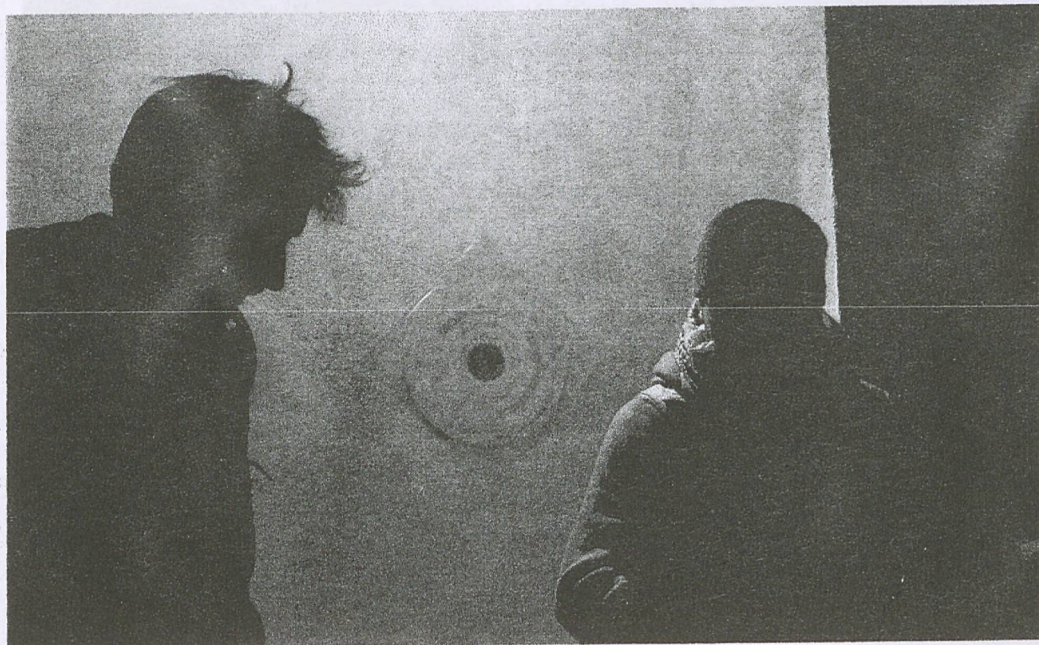
<http://ayato-sn1984.blogspot.com/>

*La proximité des rythmes nous éloigne du réel, transformant ce dernier en un entrelacs polyrythmique et interconnecté à la bande son. Cracheur, dub orbital grappillant, dissonances et consonances d'une discothèque éclectique, fragments médiatiques postillonnants dans l'entre-beat et virtuosité d'un polyinstrumentiste inconventionnel. Darby Mullins*

### # Red Alert

[https://archive.org/details/Red\\_Alert\\_CGG](https://archive.org/details/Red_Alert_CGG)

Fruit étrange d'une collaboration de longue date entre Ayato et Extrasystole, tout deux du collectif HAK lofirecord, ils accumulent les ciné-concerts, puis les improvisations, pour structurer un duo alliant leurs sensibilités (indus et concrètes pour l'un, ethniques et groove pour l'autre) c'est un kaleidoscope sans fin qui se dévoile à chaque partition, un folk mondial baignant dans les résonances urbaines, un minimalisme électronique enchevêtré dans le psychédéisme, cinématique complexe.





## 857 CLUSTERS - OPUS 2

### # Pascale Gustin

Performance. Pascale Gustin a été accueillie en résidence chez Oudeis durant le mois de novembre 2013. Son travail a fait l'objet d'une présentation publique à la Baignoire à Montpellier

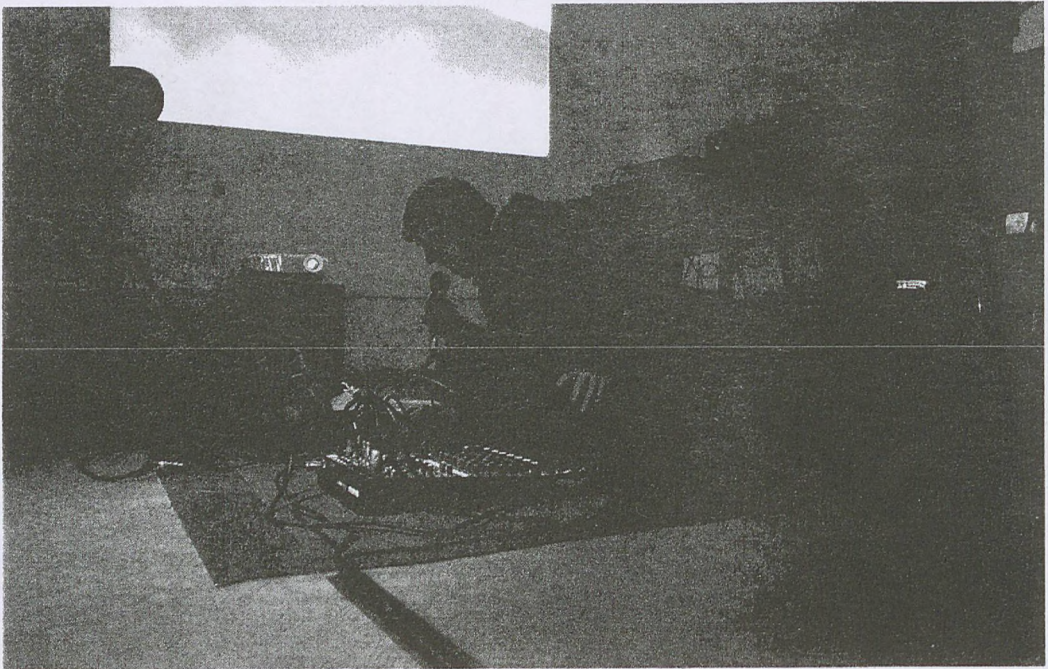
*Pascale Gustin est une performeuse dont les principaux champs de recherche se basent sur l'écriture, le code et l'électronique. Elle se situe à la fois dans une démarche d'écriture et de transformation du texte par l'intermédiaire d'outils qu'elle conçoit spécifiquement.*

*L'information qui circule entre elle, son ordinateur et le réseau est un environnement ramifié. L'univers numérique est un flux, un fleuve, qu'elle passe entre ses doigts pour y ressentir la consistance (Anne Goldenberg).*

Ce dispositif, voulu à la fois comme installation et performance s'articule autour de la problématique de l'être humain dans sa relation aux technologies numériques. Qu'est-ce que l'homme peut exiger de lui-même et de ces propres actes dans le monde ?

*857 Clusters* est un projet protéiforme, tentaculaire qui avale, se nourrit de programmes informatiques (patches Pure Data/Gem), de texte(s), de concepts, d'idées, d'images, de sons, de vidéos, de films. Mais pour lutter contre l'offre anarchique de toutes les possibilités, il faut conserver un minimum d'orientations et de choix. Ces orientations, ces choix sont issus du texte *Vecteurs* dont Pascale Gustin a assuré l'écriture et qui fait l'objet d'une lecture spécifique.

*857 Clusters* est un projet qui a commencé par l'exploration des divers paramètres d'un patch Pure Data, auquel s'est adjoint un texte par simple collage. Autour de ce noyau, sont venues





s'agrèger des notes, des réflexions et diverses recherches relatives. Des présentations, performances autour du projet ont eu lieu et, à chaque fois, en ont dévoilé l'un de ses aspects possibles ou impossibles.

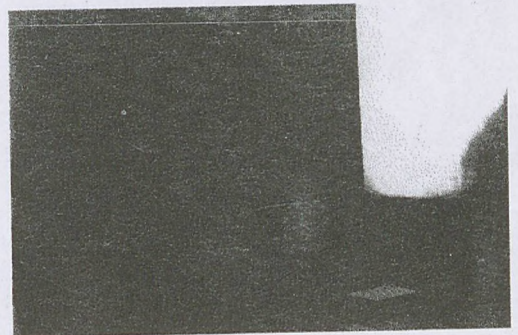
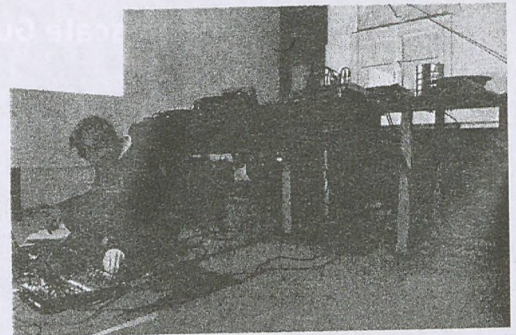
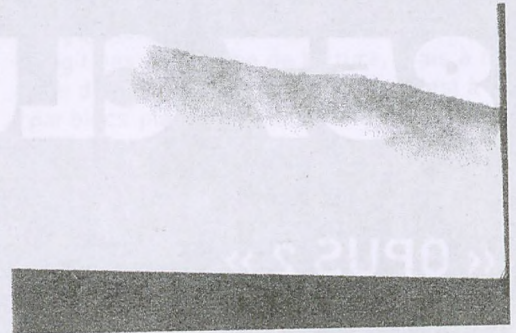
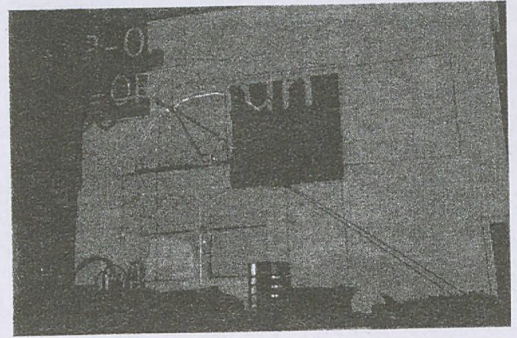
L'aspect esthétique de l'installation a rendu compte, intégré cette variabilité et instabilité des points de vues avec l'idée sous-jacente d'agrégats de multiplicités d'angles, d'absorption, de désintégration et de réinvention.

Sur les vidéoprojections étaient rendues lisibles/visibles le résultat de programmes récursifs assez simples, ou bien comme stipulés ci-dessus, de courtes séquences vidéos retravaillées, altérées par des effets, ou des mots en mouvement, du texte.

La performance a répondu à la question suivante : comment rendre tout ceci congruent ? Quelle temporalité pour tous ces éléments ? Comment faire qu'elle concerne à la fois chacun des éléments et l'ensemble sans se reposer complètement sur le hasard ? Bien sûr, une large part d'indétermination était conviée, souhaitée et souhaitable mais cette indétermination était convoquée explicitement.

De quelles manières ?

Tous ces agrégats machiniques, pour fonctionner ensemble, ont dû être tissés les uns avec les autres au sein d'un réseau, pour faire référence au texte, car le texte est un réseau de mots, d'entrecroisement de sens, de significations. Tissage qui tient sa source des quatre fonctions les plus essentielles et les plus ordinaires d'une machine informatique : déplacer, copier, coller, effacer.





# **857 CLUSTERS**

**« OPUS 2 »**

Entretien avec Pascale Gustin



↑ <http://www.pascaq.org/>

Cet entretien a été réalisé par Manuel Fadat en décembre 2013.

*Pascale, tu as effectué une résidence chez Oudeis pour développer le projet 857 Clusters « Opus 2 », suite logique, prospective, expérimentale, spiralée, aérienne de 857 Clusters, projet d'installation /performance lui-même conçu à partir d'un texte générique, Vecteur 2, inspiré tout à la fois par ta pratique, liée à l'écriture - devrais-je dire « aux » écritures - et aux nouvelles technologies, mais déclenché par un évènement existentiel intime, une perte, et une lecture consécutive (Peste de Chuck Palaniuk). Vecteur 2, c'est un texte libre, qui s'ouvre sur la question de l'identité et des technologies, qui ne pose pas une réflexion « manifeste » mais qui se veut le point de départ d'une utopie, qui est une mise en abîme, une recherche sur la problématique des langages, l'écrit au sens traditionnel mais également le code et le patch. Les installations/performances qui en découlent, toutes expérimentales, dont tu dis d'ailleurs qu'elles sont les « dévoilements » des projets, sont des créations de situations, des environnements mentaux, pour expérimenter, pour voir, où se jouent et s'agent plus ou moins librement, sensiblement, des images, des textes, des patches, des paroles, des sons, des sens autour desquels s'agrègent notes, réflexions, paroles. Le public est libre d'y entrer fonction de sa singularité, en fonction de ses perceptions, de ses éducations. Aurais-tu envie de rajouter quelque chose à partir de cette présentation synthétique du projet 857 Clusters « Opus 2 » ou envie de développer autour des enjeux du projet, éventuellement des références d'artistes ou de pairs qui t'ont marquée ?*

Tout d'abord, j'aimerais juste préciser une petite chose, le texte s'appelle *Vecteurs* au pluriel, et non pas *Vecteur 2*. Il n'y a qu'un seul texte, *Vecteurs*, et chacun peut le lire ici<sup>1</sup>. Quelque chose m'a frappé durant cette résidence, qui n'avait pas tellement retenu

mon attention auparavant, ou du moins, pas de cette manière. Je ne sais pas, mais peut-être ce micro-évènement a-t-il quelque chose à voir avec la manière dont j'ai lu ou dis plutôt, le texte (un texte) lors de ma performance du 28 novembre dernier, à la Baignoire.

Un soir, je lis un article très intéressant dans une revue. Mais à la fin de ma lecture, j'étais incapable de me souvenir si j'avais lu cet article de A à Z, de bout en bout de manière linéaire ou par fragments. Bien sûr, et ça ne date pas d'hier, il est habituel de lire les articles de presse en diagonale. Mais il ne s'agit pas de cela ici, il ne s'agit pas de ce type de lecture, mais à mon avis d'une autre forme de lecture, c'est à dire par blocs, plages avec des allers et des retours dans le texte. Et surtout, de ne plus savoir à la fin de ma lecture, de quelle manière j'avais abordé cet article : de manière fragmentaire ou linéaire ? Je pense que je l'ai lu cet article très attentivement mais de point particulier en point particulier, remontant et descendant dans le texte. Le plus étonnant, dans tout ça, c'est de m'être demandé : ai-je tout lu du texte, du début à la fin ou n'en ai-je pioché que des fragments ?

Lors de ma performance à la Baignoire, j'ai pioché des fragments dans mon carnet de travail. Souvent, des fragments qui n'avaient strictement rien à voir avec le texte *Vecteurs*. J'ai pas mal improvisé également. Et puis, tout doucement, je me suis approchée du texte *Vecteurs*, par morceaux, répétitions et j'ai fini par le lire entièrement. J'ai trouvé cette forme de lecture malléable infiniment plus intéressante. C'est comme une forme de spirale qui se dessine, comme une lecture en spirale, qui s'approche d'un texte, tout doucement, par plages, morceaux...

Pour ce qui est des références, s'il y a un premier travail, important pour moi, c'est celui de Henri Chopin. J'adore son boulot et surtout la manière dont il parle du magnétophone dans une interview<sup>2</sup>. La façon qu'il a, dans cette interview, de raconter les difficultés qu'il rencontre avec le magnétophone. C'est toujours aussi ce rapport, cette relation à l'outil qui m'intéresse et me

pose question, bien souvent. Qu'est-ce qu'on fait de nos outils techniques et technologiques et comment nous les utilisons, ou plutôt, à la place de utiliser (terme qui me hérisse un peu), comment nous les manions. Même s'il s'agit d'outils intellectuels, ce peut être intéressant d'utiliser ce terme « manier »...

Si on s'en réfère à l'origine étymologique du verbe, manier a à voir avec la main, manier c'est toucher avec la main. Et nos outils techniques et technologiques sont en relations très très intimes avec nos mains (*smartphones*, écrans tactiles, *joystick* ou manettes de contrôle, même la souris, le clavier, etc.)

Pour poursuivre sur cette idée, je citerai également le travail de Tetsuo Kogawa<sup>3</sup>. J'adore ce passage tiré d'un article de la web revue *Syntone* qui se consacre à l'art de la radio : « Pour lui, la main est l'unité minimale du corps pour pouvoir "toucher et être touché". Son engagement pour des médias réellement autonomes passe donc par la recherche du geste. Fabriquer et utiliser un transmetteur avec ses mains est la condition *sine qua non* de l'émancipation, une voie ouverte vers une radio vraiment libre. »<sup>4</sup>

C'est la raison pour laquelle, également, je m'intéresse tellement à la fabrication des outils et à cette notion d'autonomie dont nous reparlerons tout à l'heure. J'aimerais pouvoir aborder cette question plus explicitement dans mes performances. Pour le moment, ça reste surtout en arrière plan. J'écris souvent en premier jet, mes textes à la main par exemple. J'écris mes scripts sur mon ordinateur, mes patches avec *puredata*, même si je ne suis pas codeuse. Tout ceci nous amène à la problématique de l'écriture et du code et comment, l'un et l'autre s'interpénètrent. Mais c'est une autre question...

Une autre référence et là, plus précisément en lien à *857 Clusters « Opus 2 »*, pour ce qui concerne le travail du son, c'est : « I am sitting in a room » d'Alvin Lucier<sup>5</sup>. Lucier enregistre sa propre voix en train de lire un texte qui décrit la performance. Puis, il prend

cet enregistrement, se déplace dans une autre pièce, diffuse sa voix précédemment enregistrée et la réenregistre à nouveau, réitère encore et encore, plusieurs fois, le même processus de diffusions et d'enregistrements. Au fur et à mesure, la voix humaine s'estompe et ce sont des fréquences sonores pures qui deviennent audibles et remplacent la voix humaine. Je trouve cela très beau et à la fois très simple comme processus.

C'est un peu de cette manière que je procède pour la partie sonore de *857 Clusters « Opus 2 »*, j'enregistre une première fois ma voix et je diffuse l'enregistrement. Je dispose en tout de 9 boucles sonores de cet enregistrement que je peux utiliser simultanément ou une à une. Quatre de ces boucles sont totalement identiques l'une à l'autre et jouent la piste enregistrée dans son intégralité. Les cinq autres comportent de légères différences avec la piste enregistrée et les unes par rapport aux autres. J'enregistre à nouveau et je diffuse en même temps l'enregistrement qui est en train de se faire etc. Je joue avec ce processus tout au long de la performance. La voix humaine, le texte que je dis et que j'improvise disparaît, réapparaît et ainsi de suite...

Pour en revenir à Lucier et à la pièce « I am sitting in a room », ce qui m'a pas mal étonnée, c'est que dans toutes les interviews de lui au sujet de cette pièce que j'ai pu lire, je n'ai trouvé aucune trace de référence au maniement de l'outil (le magnétophone). L'outil magnétophone ne semble pas du tout l'intéresser. Il parle de la configuration des pièces, de la résonance et de son influence sur les fréquences sonores résultantes. Il parle de la disparition de sa voix, de la disparition de son bégaiement. Mais je n'ai pas trouvé de traces au sujet de l'outil et comment le magnétophone peut influencer sur le résultat sonore (artefacts, imperfections etc.) Soit j'ai mal cherché, soit cette question effectivement ne l'intéresse pas du tout.

*Je voudrais revenir sur la question des nouvelles technologies, de l'usage que tu en fais, d'éventuelles dimensions critiques qui*



*pourraient être liées à leur usage dans ton travail ?*

Effectivement, c'est une question qui me préoccupe pas mal. Comment les outils technologiques transforment notre manière de lire ou d'écrire par exemple, ou notre manière de penser. Mais au-delà de ces questions qui sont assez récurrentes aujourd'hui, une chose m'importe tout particulièrement, c'est de trouver quels sont pour moi les outils les plus adéquats pour expérimenter véritablement l'acte d'écrire. C'est là où je m'intéresse depuis quelques temps, à la ligne de commande, à l'utilisation de scripts, aux patches dynamiques (puredata), au live coding. Ces outils permettent un dévoilement d'une forme d'écriture agissante, et non pas seulement comme seul support de transmission d'une pensée, d'une idée, d'un concept.

Quant à la dimension critique qui peut être contenue dans ce type de préoccupations, je la situerai au niveau de l'attention portée. En fait, à un moment donné, j'ai remarqué que ce que je cherchais à montrer dans mon travail était totalement déconnecté du maniement quotidien, de la relation courante que j'entretiens avec mon ordinateur. Et c'est à cela que j'ai voulu revenir, plutôt que de chercher à dépasser certaines limites, de pousser toujours plus loin une recherche de la performance. Porter un regard plus intimiste sur ce qu'est un ordinateur, ce qu'il fait, ce qu'il « me fait » etc. et quels sont les modes d'écritures qu'il me propose, voilà ce qui m'a semblé vraiment important d'expérimenter et d'approfondir... À ce sujet, j'aimerais citer cet article de Florian Cramer<sup>6</sup>. Et aussi le travail très intéressant, de Jaromil « TBT : Time Based Text »<sup>7</sup>.

*Lors d'une discussion, nous avons évoqué la question de l'autonomie qui me semblait importante dans ta pratique artistique, dans ton mode de vie (qui sont intrinsèquement liés), mais aussi dans ta conception des choses et du monde. L'autonomie est un point important pour toi, peux-tu nous en dire plus ?*

Pour reparler de cette question de l'autonomie, en fait, je fais référence à une autonomie non pas de l'individu seul, isolé dans son coin, mais à une forme d'autonomie qui sous entend une relation forte avec les autres. Les outils technologiques actuels, si tant est qu'ils ne servent pas à établir une forme de surveillance généralisée (ce qui n'est pas assuré aujourd'hui, hélas) et si tant est également qu'on puisse y avoir accès (ce qui suppose à la fois un certain savoir critique et une infrastructure technologique opérationnelle) et, malgré tous leurs manques, défauts, imperfections etc., sont à mon avis de bons outils pour entretenir des formes différentes de relations avec une ou plusieurs communautés d'individus. Je ne parle pas spécifiquement de facebook ou de twitter ou de youtube etc. (bien qu'ils puissent y participer) mais de tous les outils à notre disposition qui nous permettent d'être ensemble de diverses manières (forums, mailing list, chat, IRC, email, webcam et jeux en réseaux, pourquoi pas, bien que je ne connaisse pas bien ce dernier domaine, etc.). En fait, il s'agit d'une forme d'indépendance ou d'inter-dépendance à trouver ou à retrouver par rapport au MANICHÉISME DES VALEURS, aux SPÉCIALISTES de l'INTERPRÉTATION, à la SIGNIFICATION qui est TOUJOURS AFFAIRE DE POUVOIR, aux SIGNIFICATION(S) DOMINANTES / GRAMMATICALITÉ DOMINANTE.<sup>8</sup>

Je pense qu'à l'heure actuelle on a vraiment de très bons outils pour le faire, pour être ensemble. Reste à savoir de quelle manière nous les utilisons et pour en faire quoi (et ce que nous en faisons vraiment, concrètement, réellement) ? Et reste à connaître également ce qu'ils deviendront dans un avenir qui me semble de plus en plus incertain !

Je pourrais illustrer ces propos par un exemple concret. Il y a quelques mois, j'ai assisté au compte-rendu d'une expérience invraisemblable (!) mené par trois élèves issus d'une grande école d'ingénieurs parisienne. Ils étaient venus faire une présentation de leur projet de fin d'année dans le hackerspace de Vitry-sur-Seine (tmp/lab). À cette soirée étaient présents également un animateur de banlieue et quelques jeunes gens dont l'animateur

s'occupait, issus de milieux défavorisés et plutôt en échec scolaire. Je crois que c'est assez rare, de pouvoir faire se rencontrer, dans la cave d'un bâtiment plus ou moins désaffecté, dans un quartier industriel de banlieue en passe d'être rasé, des personnes qui probablement ne se seraient jamais rencontrés autrement.

Ce que je veux dire par là, et pour en revenir à Tetsuo Kogawa et à l'article mis en référence ci-dessus, (voir le début de cet article), on pourrait peut-être comparer le mouvement des mini-FM et le développement des *hackerspaces*. Dans ces lieux, les membres partagent leurs connaissances autour de tel ou tel sujet, apprennent de l'expérience des autres membres, etc. Ils s'intéressent aux problématiques soulevées par les technologies actuelles, ce qu'elles font à la société. Ils défendent également leur autonomie par rapport à ces technologies de telle sorte à pouvoir se les réapproprier, les détourner, être véritablement créatifs par rapport à ça. Comme je le signalais précédemment, des milieux sociaux très différents peuvent être amenés à se rencontrer, à collaborer, à développer de nouveaux objets (logiciels, matériels). Je ne veux pas dire par là que les *hackerspaces* sont un micro-monde idéal (Il s'agissait d'un projet où la mise en œuvre technologique était énorme et complètement disproportionnée par rapport au résultat !). Mais je crois qu'il peut s'y passer des choses intéressantes. Comprendre, détourner, fabriquer un outil logiciel ou matériel est important pour regagner notre autonomie vis à vis des technologies qu'on nous impose trop simplement, trop facilement. Acquérir une subjectivité autonome, critique et créative vis à vis de ces technologies est à mon avis vraiment important.

Et ça peut se passer dans n'importe quel domaine et pas seulement dans celui des technologies numériques. On partage des connaissances autour de tel ou tel sujet, que ce soit pour le hack, que ce soit pour autre chose. On pourrait penser que ce mode de rencontres, d'échanges, de partage n'a rien de tellement nouveau. Qu'il a toujours plus ou moins existé avec d'autres moyens. La différence à mon avis,

c'est qu'aujourd'hui ce type de fonctionnement est devenu structurel. C'est la structure même des relations qui est atteinte dans ce sens.

Voilà, à mon sens, ce que signifie être autonome, parce que nous ne sommes possiblement autonomes qu'avec les autres et avec un esprit critique quant aux pouvoirs de dominations, aux significations dominantes qu'elles soient techniques, technologiques ou conceptuelles...

Peut-être qu'un très petit nombre seulement y parvient ?

Peut-être quelques matières à réflexions possibles avec : « Un manifeste hacker » de McKenzie Wark<sup>9</sup>. Je citerai également « La convivialité » de Ivan Illich<sup>10</sup>. Et Guattari, dont je cite un passage un peu avant...

*Dans tes installations/performance, pour avoir assisté à 857 Clusters « Opus 2 », il y a une grande part de poésie. Les textes, les images, les sons, se déplient, s'ouvrent, se replient, tu nous fais prendre part à un voyage, nous dérivons dans des atmosphères, entre réel, imaginaire, symbolique, et naturellement nous sommes tous différemment sensibles... En tous les cas on peut en parler en termes de discours et de représentations. Qu'en penses-tu ?*

Oui, je suis assez d'accord avec la description que tu en fais...

*Au-delà de la dimension d'écriture, de la dimension poétique, il y a la dimension publique et politique, qui, comme nous en avons parlé sont assez liés. Il y a une part de « représentation » publique dans ton travail, mais il n'y a pas forcément une « adresse » au spectateur... Peux-tu nous en parler ?*

En fait, quand je prépare une performance, ou quand j'écris un texte, je ne m'imagine pas un public en général, mais je tente d'imaginer une personne en particulier. Je m'adresse à cette personne particulière, à cette individualité. C'est une question de santé pour moi. Je pense que peut être ça vient du fait que j'ai beaucoup de



mal avec les groupes humains. Je préfère les relations plus intimes avec les personnes, les subjectivités etc. Je me sens plus à l'aise avec ça, dans cette forme de relation.

*Une dernière question, qui pourrait sembler déconnectée des autres mais qui ne l'est pas. Elle concerne l'existence des résidences d'artistes « spécialisées », en l'occurrence dans les arts numériques, électroniques et médiatiques, qui fonctionnent comme des laboratoires d'expérimentation, de recherche et de création. Il me semble que tu dirais qu'elles sont importantes, voire nécessaire pour le développement de ce type de projet, non ?*

Tout à l'heure, je prenais l'exemple des *hackerspaces* et la créativité potentielle qui pouvait découler des questions posées par les technologies numériques, leurs réappropriations, leurs détournements. Les résidences dans les arts numériques, électroniques et médiatiques, se rapprochent beaucoup des *hackerspaces*. Elles sont peut-être même complémentaires ? En tout cas, n'en sont pas tellement éloignées. Car, c'est dans l'expérimentation, l'exploration, dans l'observation des processus qu'on peut découvrir de nouvelles choses, de nouveaux potentiels créatifs, de nouveaux objets à mettre en œuvre...

En fait, *857 Clusters* est un projet qui m'a pris vraiment du temps, et que j'aurai pu mener avec plusieurs textes, par exemple, un texte différent à chaque fois ou quelque chose comme ça. D'une manière stratégique, ça aurait été peut-être plus efficace ! Mais ce qui était important pour moi, c'est de pouvoir aller tout au fond d'une idée, et donc de lui donner un fil conducteur unique, un point de repère. En suivant un seul et même texte, ça me permettait de garder ce fil.

Ce que j'aimerais dire également, c'est que je m'intéresse vraiment à la technique, aux technologies (mais moins aux objets technologiques en tant que tels), mais aussi, que je ne suis pas technicienne, pas du tout. Et c'est peut être pour ça aussi que ça m'intéresse, parce que ça me résiste.

Pour moi la technique c'est aussi un discours, une forme de discours. On peut essayer de décrypter ces discours (Simondon).

1 <http://pascsaq.org/weblog/archives/2010/08/15/vecteurs/index.html>

2 <http://www.radiophonic.org/index.php?sect=artistes&part=chopin&lieu=b&lg=fr> 2003.

3 <http://anarchy.translocal.jp>

4 <http://syntone.fr/tetsuo-kogawa-ou-la-radio-a-mains-nues/>

5 [1969]. [http://en.wikipedia.org/wiki/I\\_Am\\_Sitting\\_in\\_a\\_Room](http://en.wikipedia.org/wiki/I_Am_Sitting_in_a_Room)

6 <http://reader.lgru.net/texts/echo-echo-echo-command-line-poetics/>

7 <http://www.dyne.org/software/tbt/>

8 Les mots en majuscules sont tirés du texte de Guattari TÉLÉGRAMME MACHINES, DIX-NEUF LIGNES MACHINE. ndla : Pascale Gustin a tenu à ce qu'ils figurent en majuscule dans l'entretien.

9 [http://fr.wikipedia.org/wiki/Un\\_manifeste\\_hacker](http://fr.wikipedia.org/wiki/Un_manifeste_hacker)

10 [http://fr.wikipedia.org/wiki/Outil\\_convivial](http://fr.wikipedia.org/wiki/Outil_convivial)

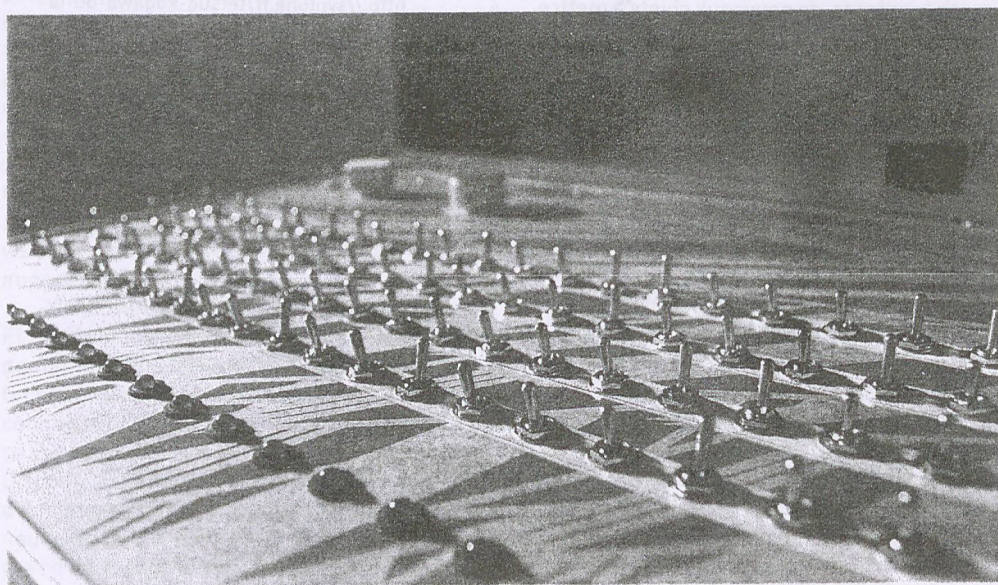
## Gendang

# espace public, horaires indéfinis, lieux en devenir, publics en renouvellement permanent.

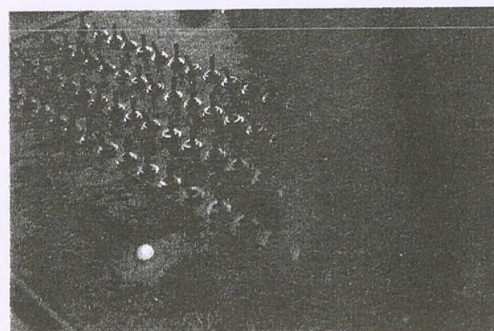
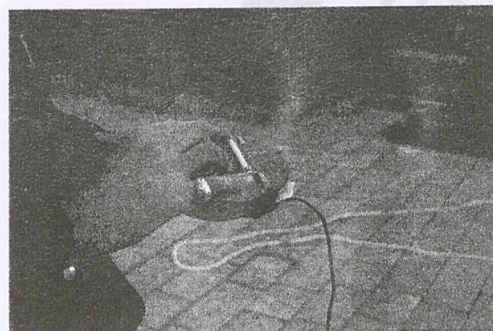
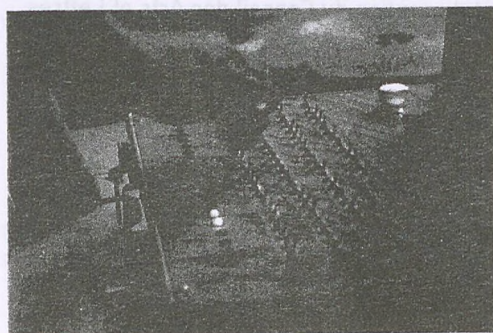
Ce projet a bénéficié du soutien de la Direction Régionale des Affaires Culturelles du Languedoc-Roussillon ainsi que du fonds de dotation INPACT pour l'initiative culturelle

«Gendang», c'est une mallette faite d'interrupteurs et boutons rotatifs. Un assemblage électronique permettant de créer de la musique. C'est un instrument de musique mais dont l'apprentissage et l'usage sont simplifiés. Un séquenceur analogique constitué de 4 voies permettant de créer des structures rythmiques sur 20 pas, paramétrable à souhait sur son tempo ainsi que des séquences de pas. Gendang pilote des électro-aimants ou différemment nommés solénoïdes. Ces petits aimants sont actionnés et reçoivent des impulsions électriques par le biais du séquenceur. Il devient donc aisé et amusant de s'en servir comme d'une percussion. Gendang est donc une mallette sonore qui peut explorer et utiliser des matériaux sonores des objets de nature diverses (boîtes de métal, bouteilles de verres, plastiques ou matières en bois), les matériaux sonores du quotidien, de l'espace public, et ainsi constituer un orchestre de percussions.

Oudeis a donc activé, le temps des Rencontres, sur le territoire du Vigan, dans l'espace public, des sessions de création et d'expérimentation. Les artistes ont donc installé la mallette, reliant les solénoïdes aux objets collectés mais également aux mobiliers urbains, intégrant d'autres objets sonores, constituant ainsi un orchestre portable directement relié à l'environnement, proposant aux divers publics de participer à cette performance hors normes, de créer dans la spontanéité, dans « l'indéterminé », d'improviser dans cette poche de sensibilité partagée en un lieu qui pourrait tout à fait en être un autre, d'inventer du commun dans un espace généralement utilisé pour des activités bien plus triviales. La mallette Gendang permet d'ouvrir des brèches, provoquer de l'inattendu, de faire vibrer les habitudes.







## SOUTIENS ET PARTENAIRES

L'association Oudeis, dans le cadre des Rencontres des Arts Numériques, Électroniques et Médiatiques 2013 a bénéficié du soutien du DICRÉAM, Ministère de la Culture et de la Communication, CNC, CNL, de la Région Languedoc-Roussillon, de la Direction Régionale des Affaires Culturelles du Languedoc-Roussillon, du Conseil général du Gard, de la ville du Vigan, de la ville de Bagnols-sur-Cèze et de la Baignoire. Oudeis a également été soutenue par les magazines Lets Motiv et The ARTchemists.

La venue de Laurent Lévesque a bénéficié également du soutien du Conseil des Arts et Lettres du Québec.

### Avec le soutien du DICRÉAM



Les Gendang Battles s'inscrivent dans un ensemble d'actions ayant bénéficié du soutien de la Direction Régionale des Affaires Culturelles du Languedoc-Roussillon ainsi que du fonds de dotation INPACT pour l'initiative culturelle.





## COORDONNÉES

1 rue de la Carrièresasse  
30120 Le Vigan

04 67 68 87 19

**[www.oudeis.fr](http://www.oudeis.fr)**

**OUDEIS**  
[u] [de] [is]

Commissariat, textes, entretiens : Gaspard et Sandra Bébié-Valérian, Manuel Fadat  
Conception graphique du catalogue : Oudeis

Crédits photographiques, tous droits réservés :

Oudeis : pp. 14, 15, 16, 17, 18, 30, 40, 41, 42, 43 [droite], 44, 45, 46, 48, 53, 55, 56, 57, 64, 65.

Thierry Guibert et Emmanuel Hourquet, *Solaris* : pp. 19, 27.

Laurent Levesque, *Friendly Floatees* : pp.33, 34, 35.

Cécile Babiole, *C.G.E* : p.43 [gauche].

Jean Marie Boyer aka Jackovic, *Jackovic was here* : p. 47.

Annie Abrahams, *Reading Club* : p.52.

Pascale Gustin : p.54.

ORDERS

COMPTON

1000  
1000  
1000  
1000  
1000







MD TERRITOIRE DE BELFORT



282 392 0113

[u] [de] [s]  
**OUDEIS**