

Semaine 34.09

CÉCILE BABIOLE

TRANSPPOSITIONS

ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER

BOUROGNE



TRANSPOSITIONS



De la musique industrielle dans les années 1980 (au sein du groupe Nox) aux cultures électroniques et numériques aujourd'hui, le travail artistique de Cécile Babiolo évolue de manière transversale, croisant les circuits de la musique et des arts visuels. Loin d'une pluridisciplinarité de mise, c'est le passage d'un langage à un autre, la contamination d'un code par un autre, et une incessante relecture du rapport entre l'image et le son, qui sous-tend sa pratique. Qu'elles apparaissent dans l'espace public (rue, autobus) ou privé (galeries, salles de concerts), ses dernières installations et performances interrogent avec singularité et ironie nos systèmes de représentation. L'exposition *Transpositions* présente deux pièces de Cécile Babiolo : *Xerocks*, installation sonore, une création pour l'espace multimédia Gantner, expose l'art et la manière de transformer deux photocopieurs en instruments de musique ; *0,0116 RPM*, installation sonore et vidéo, met en scène avec humour le paysage de la ville de Mulhouse et le change en double tourne-disque.

Du 27 juin au 1^{er} août et du 21 au 29 août 2009, le Territoire de Belfort accueille à l'espace multimédia Gantner *Transpositions*, une exposition de l'artiste Cécile Babiolo. Espace multimédia Gantner, 1 rue de la Varonne, 90140 Bourogne, tél. 03 84 23 59 72, lespace@cg90.fr. L'espace multimédia Gantner est une antenne de la médiathèque départementale de prêt. Labellisé espace culturel multimédia, il est soutenu par le ministère de la Culture et de la Communication, la direction régionale des Affaires culturelles de Franche-Comté, et la commune de Bourogne.

Semaine, revue hebdomadaire pour l'art contemporain – n° 206, vendredi 21 août 2009 – publié et diffusé par Analogues, maison d'édition pour l'art contemporain, 67, rue du Quatre-Septembre, 13200 Arles, France, tél. 09 54 88 85 67, www.analogues.fr – abonnement 1 an, 6 volumes bimestriels, 105,60 euros – directrice de la publication Gwénola Ménou – graphisme Emmanuel Leroy – corrections Anne-Laure Guillot – photogravure Terre Neuve, Arles – imprimerie Laffont, Avignon – papier Claro silk 115g – © l'artiste pour les œuvres, Analogues pour la présente édition – crédits photographiques Cécile Babiolo, Samuel Carnovali, Renaud Ruhlmann – dépôt légal août 2009 – issn 1766-6465



Couverture et ci-dessus :
Xerocks, 2009, installation sonore
pour photocopieurs et système de son



À l'étage supérieur de l'espace multimédia Gantner, au centre de la grande salle d'exposition, trônent deux photocopieurs, massifs, entièrement laqués en noir brillant comme des pianos. Les machines sont éclairées par plusieurs spots comme s'il s'agissait de sculptures. À l'intérieur des photocopieurs sont placés des micros, situés à différents endroits stratégiques, afin de capter les bruits produits par les machines en marche. Autour de la pièce est disposé un système de diffusion de son. Quand on appuie sur le bouton d'une des machines, on déclenche non seulement un cycle de photocopies mais également la génération d'une courte pièce sonore réalisée à partir des sons concrets du processus même de photocopie. En effet, le dispositif comprend un ordinateur avec un programme de traitement du son. Ce faisant, *Xerocks* propose ironiquement la (trans) mutation technologique d'un outil de reproduction d'image en un instrument de production sonore. C'est aussi une forme d'hommage à des machines et des technologies familières en passe de devenir obsolètes, un dernier baroud d'honneur avant la casse.

Coproduction espace multimédia Gantner et Les Ondes, avec le soutien de la SCAM (bourse art numérique) et des établissements Wagner. Le programme de traitement du son (CataRT) est développé par Diemo Schwarz, chercheur à l'Ircam.

« En dînant au restaurant panoramique de la Tour de l'Europe à Mulhouse, j'ai adoré la vue tournante sur le paysage urbain et j'ai immédiatement imaginé que je me trouvais au centre d'une platine géante et qu'un DJ facétieux allait s'amuser à me « scratcher ». Afin de suggérer les deux platines disques de mon DJ imaginaire, j'ai enregistré des images selon deux points de vue différents : un plan serré sur le centre ville et un autre plus large qui cadre la banlieue et la campagne environnante. Ces deux travellings circulaires sur la ville composent la matière première des deux vidéos constitutives de l'installation. Dans la réalité, le restaurant effectue une rotation complète en 86 minutes en moyenne, soit, si l'on se réfère aux codes phonographiques en vigueur, 0,0116 RPM c'est-à-dire 0,0116 tour par minute. Dans mon programme j'ai considérablement accéléré la rotation afin de rendre sensible les phénomènes rythmiques ou accidentels peu visibles à la vitesse normale. Les passages réguliers des cadres de fenêtres et des trois escaliers de secours au premier plan, viennent interrompre le mouvement tournant continu et forment un rythme. Ils constituent peu à peu une cadence comme un sillon fermé, tandis que les saccades intempestives du système d'entraînement du plateau évoquent les rayures d'un vieux disque qui craque... »

Cécile Babiolo

Production les Ondes / Cécile Babiolo. Merci au Restaurant panoramique de la Tour de l'Europe.

0,0116 RPM, 2009, installation sonore et vidéo

DATA TROUBLE

À propos du travail de Cécile Babiolo

Tournez la tête... Levez-vous...

À moins de souffrir d'un manque de recul caractérisé et d'une tendance aiguë à l'obéissance, peu de chances que vous vous soyez exécuté(e) à la lecture de ces premiers mots... Cependant, dans l'infinité d'indications de toutes sortes qui guident notre planning quotidien, que nous suivons parfois avec excitation mais le plus souvent sous la contrainte, sommes-nous sûrs de bénéficier d'un recul nécessaire et surtout d'une liberté de choix ? Dans la somme d'opérations à laquelle nous nous livrons, chaque jour, nous nous en remettons à des programmes en toute confiance...

Appuyez sur le bouton

Appuyez sur le bouton. Cette action banale et répétitive ne se perpétue pourtant pas sans excitation (mais aussi bien des motivations inconscientes se cachent derrière ce geste). Ce n'est pas sans ironie que Cécile Babiolo nous propose d'appuyer sur un bouton de photocopieur dans sa dernière installation, *Xerocks*. Appuyez sur le bouton... Idée saugrenue de placer un photocopieur comme pièce centrale d'une installation estampillée « numérique » – appareil désuet ou en passe de l'être (cependant toujours utile à cette heure). Bref, si la déception (quand ce n'est pas la consternation) caractérise finalement nombre d'entreprises sophistiquées dans lesdits arts numériques, elle choisit là en quelque sorte de poser la déception de prime abord... Et de nous confronter à ce geste qui nous paraît alors dérisoire, que l'on exécute malgré tout dans l'espoir d'une suite plus intéressante. Sur ce même registre, *Control Room* nous présente la vision amusée d'un vaste tableau de contrôle (transfiguration surdimensionnée et très clignotante), outil censé représenter la maîtrise mais qui, dans cette configuration, semble plutôt être le réceptacle du bon vouloir des machines (aux secrètes combinaisons esthétiques), de leurs emballements... ou encore le théâtre d'un dialogue interne autonome des machines, entre son et lumière, dans l'environnement duquel cependant le spectateur est enveloppé.

En s'enfonçant au cœur de la technique, en prenant à bras-le-corps outils et *process* numériques, pour les faire éclore en d'autres manifestations que leurs destinations consacrées, Cécile Babiolo nous entraîne dans un jeu d'affects et de mises en scène de nos perceptions qui vient rétablir une juste expérience au regard des complexités et arcanes de notre milieu technicien. Elle a un souci constant d'intégrer les techniques et pas seulement de les utiliser ; et nous invite à interroger notre relation à notre société technicienne. Si les penseurs ou commentateurs de notre civilisation évoquent principalement les niveaux économique et politique comme programmeurs de son évolution, la plupart sous-estiment trop la technique, qui pourtant la structure fondamentalement¹. L'enjeu reste alors de penser ce qui *apparaît*, produit de logiques exponentielles et débordant l'entendement de l'individu seul (il faut nécessairement en appeler à d'autres systèmes de pensée et producteurs de sens que nos outils scolaires). La technique se développe en autonomie – c'est devenu une évidence de le dire. Et si l'on se demande encore si l'humain va se « cyborgiser », nous rappellerons avec d'anciens spécialistes de la cybernétique que le devenir machine de l'homme est engagé depuis longtemps. Point de discours technophobe ici, il s'agit de prendre acte de ces transformations qui exigent toujours plus d'adaptabilité et génèrent toujours plus de contraintes, dans une civilisation de dominations dissimulées derrière les apparences d'émancipation par le progrès technique, qui n'est plus tant organisée selon des hiérarchies que des *modélisations*. Mais comment penser et ne pas subir un système technicien dont on participe ?...

Dérèglements

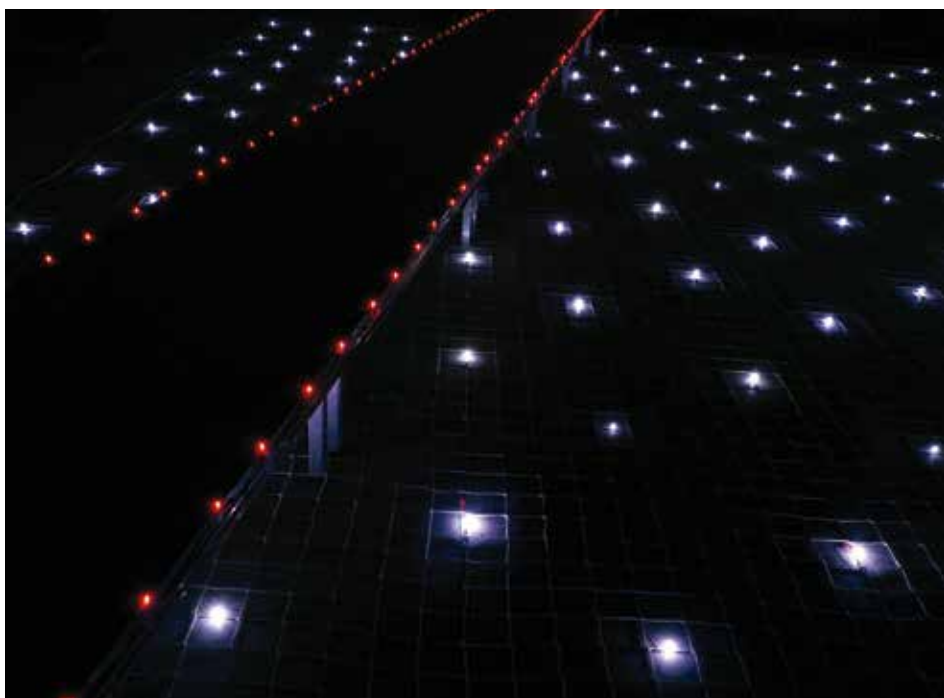
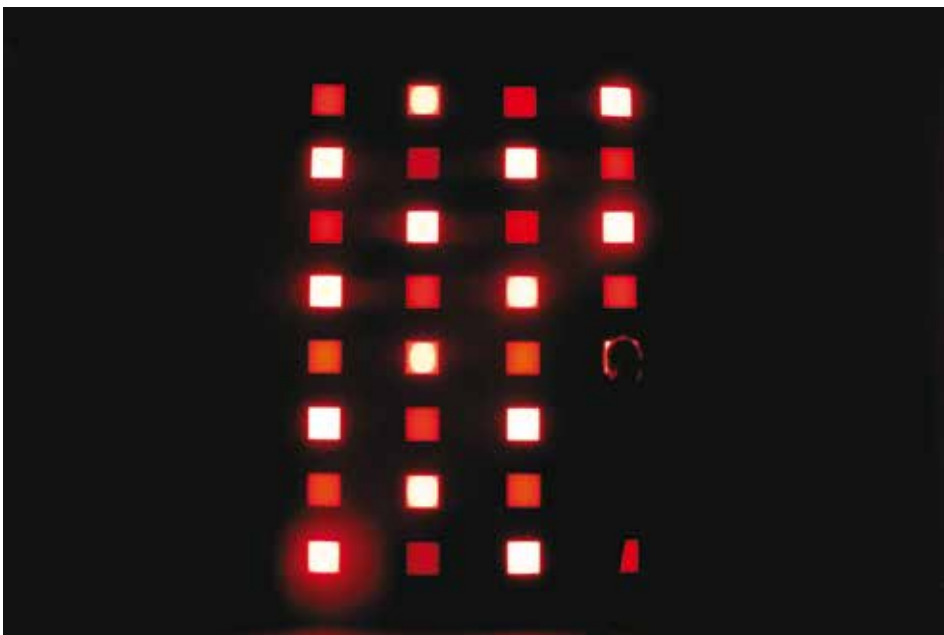
Avec *Xerocks* et d'autres projets, Cécile Babiolo prend un malin plaisir à tourner en dérision les protocoles de l'interactivité. Celle-ci y est réduite à son expression le moins élaborée possible (bien que le système mis en place le soit) ; ou encore, la mise en scène d'un dérèglement ou d'une absence de contrôle semble aussi être une manœuvre récurrente menée avec malice par l'artiste, mine de rien (cet aspect n'étant pas forcément mis en avant, mais participant de l'ensemble). *The Way*

(1) Voir les travaux de Jacques Ellul, pour citer un des précurseurs de la pensée de la société technicienne.

Xerocks, 2009, installation sonore pour photocopieur et système de son



Xerocks, 2009, installation sonore
pour photocopieurs et système de son



Control Room, 2009,
dans la chambre noire à La Filature, scène nationale de Mulhouse

Shining Field, 2007,
installation sonore et lumineuse, évocation « science-fictionnesque »
d'un aéroport.

You Walk propose également une interactivité sur un registre assez ironique : les mouvements des visiteurs font réapparaître furtivement ou incomplètement d'une trame électronique abstraite l'image et le son de clips (ou de captations de concerts) projetés au mur, la qualité de « reformation » étant proportionnelle à l'intensité des mouvements. Dispositif joueur qui nous renvoie par ailleurs au schéma de la culture pop : les spectateurs bougent devant leur idole, mais ici un renversement est opéré, ce n'est pas le show qui fait bouger le spectateur mais l'inverse. Cependant, ce dispositif à « spectateur dynamo » pourrait être vu comme allégorie du processus habituel : combien de groupes continueraient à s'activer si le public restait de marbre ?

Dans un investissement à double sens, centripète et centrifuge, Cécile Babiolo semble nous entraîner au cœur des processus techniques pour réinvestir une dimension corporelle et sensorielle. Dans nombre de ses travaux, la technique vient réactiver des sensations physiques, quand par ailleurs elle a souvent tendance à entraîner l'atrophie de capacités physiques, sensorielles, cérébrales, ou intervient comme prothèse (on pourra voir aussi l'humain comme prolongement de la technique). *Circulez y a rien à voir*, dispositif clin d'œil qui interpelle le piéton, lui offrant une sorte de double numérique schématique et décomposé un peu bouffon, joue aussi cette prise de conscience de notre corps, ici de son mouvement dans l'espace public, et semble nous rappeler à l'ordre avec humour et légèreté, ou nous appeler à jouer avec lui, en même temps qu'il renvoie à l'idée de surveillance...

Avec *Do (not) Disturb*, installation qui poursuit les recherches de *The Way You Walk*, l'interaction nous fait sentir par le biais de bugs à répétition une relation prenante et singulière avec l'image d'un danseur (le chorégraphe Andreas Schmid), là aussi interactivité envisagée avec humour puisque notre présence provoque le dérèglement, génère une autre chorégraphie. L'erreur, la faille, l'imprévu... semblent être le moyen de rouvrir un champ de possibles, une expérience personnelle non calibrée...²

L'expérience chorégraphique se continuera avec *I'll Be Your Mirror* (collaboration avec Blandine

Pinon), où se joue la confusion entre une danseuse et son avatar, pièce qui évoque avec ironie les sphères des jeux en 3D ou de Second Life, leurs stéréotypes et récurrences, dispositifs à l'origine d'un maillage de réel et de virtuel, et pouvant générer des expériences troublantes chez leurs usagers³. Symboliquement, cette performance renvoie aussi à l'effacement de repères sujet/objet évident au regard du cyberspace (ou des NTIC en général). Le geste reprend aussi une place centrale dans les performances du projet S.S.S., avec Atau Tanaka et Laurent Dailleau, dont les productions et modulations de motifs sonores et visuels sont le résultat exclusif de mouvements, du corps. Il ressort un rapport sensuel et ludique à la machine évidemment, que l'on retrouve dans nombreuses pratiques liées à l'électronique. On pense avec le corps... *The Way You Walk*, par ce jeu physique entre mouvement et vision, peut évoquer étrangement une façon de rejouer quelque chose de l'apprentissage de notre petite enfance où notre appareil de vision s'est formé à l'épreuve de nos déplacements et du toucher.

Ces mises en scène du corps, ces expériences physiques, touchant aux profondeurs de notre psychisme, finalement s'inscrivent assez naturellement dans un prolongement des attitudes manifestes avec Nox⁴ : recherche d'un certain primitivisme, musique et performances « tribales urbaines », et où l'on retrouvait aussi – ce qui va ensemble – la préoccupation de Cécile Babiolo pour les rapports et transpositions entre son et image. Il est tentant de faire un parallèle entre ces expressions touchant des dimensions ou zones cérébrales d'infra-langage et la démarche initiée vers les fondements de la machine numérique, plus exactement ces programmes et données convertibles, base matricielle de toutes applications, qu'elles soient visuelles, sonores, etc.

Tout est convertible en n'importe quoi

Rappelons que, de même que les systèmes des instruments de captation ou de reproduction (*camera obscura*, micro, etc.) sont analogues à l'appareillage sensoriel humain, les principes de codification de l'analogique et du numérique imitent le processus à l'œuvre dans notre organisme : la transformation de l'énergie lumineuse,

(2) De tout temps, l'erreur et l'imperfection des supports ont offert des ouvertures par lesquelles le geste et l'expérience artistiques se sont réalisés.

(3) La notion de « sujet augmenté » ne s'applique plus seulement aux stars ou personnalités médiatiques mais à tout un chacun qui prolonge son identité par les divers supports mis à disposition.

(4) Un des principaux groupes de la scène des musiques industrielles en France dans les années 1980, formé principalement de Cécile Babiolo, Jérôme Nox, Laurent Pernice et Laurent Perrier.

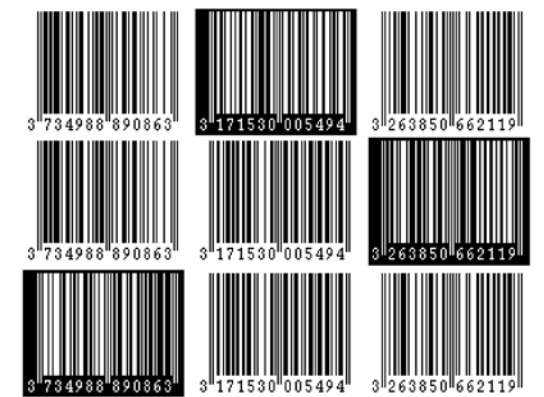
sonore, tactile, etc., en énergie électrique utilisable par le cerveau. Le numérique se distinguant de l'analogique par ce plus grand potentiel de conversion des données et leur facilité de capture, stockage, etc. : « tout est convertible en n'importe quoi », résume avec humour Cécile Babiolo... Ces questions des données convertibles et le jeu qu'on peut y opérer ne doivent pas être considérés comme une simple obsession *nerdy*, on touche ici à la question de la normalisation, inhérente à la globalisation (le tout numérique). Toute activité transite par le même support, tout cohabite, communique, se croise, s'interfère, etc. Outre l'exercice de dérèglement qu'affectionne Cécile Babiolo, on relève les procédés consistant à excéder un schéma ou au contraire à créer du manque. Par exemple un goût pour le rapprochement des extrêmes, des transpositions improbables. *0,0116 RPM*, là aussi rencontre cocasse du son et de l'image, modèle une transposition en grand écart d'un dispositif de « Djing » à l'échelle d'un restaurant panoramique ; rapprochement d'expériences éloignées par le biais d'une réalité physique en commun. Interpénétration de deux phénomènes, telle une expérience amplifiée de notre culture où la musique est omniprésente, nous accompagne où l'on veut, bande-son de notre quotidien et de nos trajets ainsi magnifiés. *Xerocks* aussi met en scène une association étrange (qui symbolise également l'éphémère des techniques), une transmutation technologique d'un outil de reproduction d'image en un instrument de production sonore, grâce à l'outil numérique. Transpositions qui font se rencontrer des techniques disparates, transcodages audacieux que permet – ou suggère – la convertibilité des données numériques. Poussant la logique à l'extrême, le projet *Barre-code* détourne des codes-barres en partitions et générateurs de musique, proposant ainsi « une véritable musique de supermarché ». Proposition drôle en soi – un jeu de mots qui pour autant ne surfe pas dans le vide – et d'un fort pouvoir d'excitation quant à la concrétisation. Ode ironique à la marchandisation du monde, et geste facétieux (poétique) salutaire. D'allitérations sonores en tentatives mélodiques, nous espérons la libération esthétique de ces codes-barres aux potentialités créatives incomprises...

La question du rapport son image irrigue quasiment tout le travail de Cécile Babiolo. De même qu'elle reprend ou recycle des techniques et matériaux « anciens » pour les confronter au numérique, elle revisite cette question à la faveur des nouveaux outils, de nouvelles circonstances. Souvent négligée par ailleurs, cette question est pourtant un enjeu essentiel qui traverse un large champ de la création et notre environnement quotidien, du cinéma à Internet en passant par les spots ou émissions TV, et toute l'idéologie ou l'inconscient qui y circulent... La pluralité de modes possibles est souvent abandonnée au profit du principe de synchronisme le plus basique, du son subordonné à l'image, etc.

Crumple Zone, où le son est directement traduit de l'image, produit une symbiose profonde, une interpénétration ou un entremêlement ludique du son et de l'image, combinaison d'une large correspondance des caractéristiques des deux dimensions (rythme, volume, etc.) ; sorte de dialogue intime, danse ou interférence précisée par la modulation infinie que permet l'outil numérique. Autre perspective, dans *0,0116 RPM*, la sonorisation de la vue panoramique tournante par des craquements de vinyle et par un effet de sillon fermé (complétés d'un enregistrement du vent) nous entraîne dans la dimension hybride de réalité physique et de projection poétique, l'impression de proximité du son se révélant déterminante dans cette combinaison improbable à l'épreuve du rationnel.

*Shining Field*⁵ plonge le visiteur dans une ambiance cosmologique organisée sur un modèle de piste d'atterrissage où se joue le rapport synesthésique d'une création sonore (entre musique concrète, *noise* et *ambient* expérimentale) à une partition lumineuse (rampe et parterre de diodes). Bien que le volume et la texture sonores soient imposants et l'installation des lumières conséquente et élaborée, il n'y a pas d'effets spectaculaires cherchant une « efficacité choc », il se trame plutôt un croisement d'événements et de liaisons, amenant une dimension énigmatique. La composition du son et des surfaces lumineuses jouant de décalages, le visiteur est plongé au carrefour complexe d'un dispositif à la fois émotionnel et réflexif, qui semble parler de son système même.

(5) Voir le catalogue édité par l'école des beaux-arts de Rennes pour une présentation complète du projet.



I'll Be Your Mirror, 2008, spectacle de Cécile Babiolo (animation 3D) et de Blandine Pinon (danse). *I'll Be Your Mirror* confronte des personnages en 3D à une danseuse en chair et en os qui se prend pour un avatar

Crumple Zone, 2005, DVD, Optical Sound. 36 courtes pièces synesthésiques explorent avec malice les codes de représentation en vigueur dans les logiciels de 3D et le rapport de l'image au son

Barre-code, 2004, générateur de musique de supermarché, transcodage de codes-barres Ean13 en sons

Do (not) Disturb - Remix, 2004, installation interactive, avec la participation du danseur-chorégraphe Andreas Schmid



Il y a un brouillage qui joue contre une logique d'envoûtement simpliste, et qui plutôt déborde l'attention du visiteur, une sorte d'ouverture du sens et des sens qui vient troubler une lecture univoque. Autre expérience nous faisant éprouver par des perspectives amplifiées les résonances profondes, culturelles et physiques de la dimension synesthésique et de notre environnement sonore.

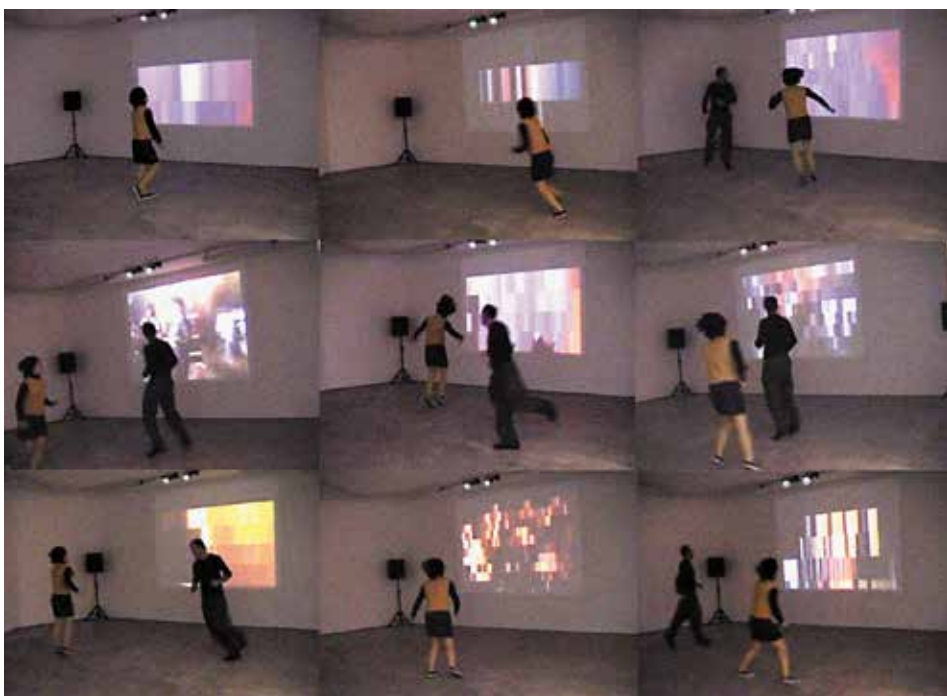
Dans les intervalles

La plupart des travaux de Cécile Babiolo peuvent se décomposer en une proposition manifeste (qui peut faire sens en soi) et l'expérience qui en découle. Il s'agit en général de formes ouvertes où nous pouvons faire notre parcours. Entre la proposition, installation d'un dispositif, l'horizon d'attente procuré et l'expérience, il existe un espace où le spectateur peut élaborer son *histoire*⁶. Il nous reste aussi à mettre en relation notre propre expérience avec la proposition de départ. Pour les pièces « interactives », le spectateur peut décider de s'activer ou de rester observateur et bien sûr alterner entre les deux, il y a une circulation, différents niveaux d'appréciation. Ce genre de schéma favorise une construction critique, validée par l'expérience que l'on éprouve. On saura l'apprécier à une époque où l'expansion du virtuel compromet la possibilité de recul. Cette façon d'amener une dimension critique par la construction de dispositifs et l'humour reste cohérente encore avec l'expérience au sein de Nox, où la dimension critique passait par une forme en deçà ou au-delà du discours⁷. Le sentiment d'urgence et de révolte brûlante ayant laissé place à une vision plus ironique, à des postures facétieuses⁸. Mettant à profit un parcours pluriel, Cécile Babiolo peut jongler avec un ensemble de domaines et de compétences. Du cinéma au *net art*, en passant par les débuts de l'image de synthèse, les utopies d'une TV créative et ouverte à l'expérience (Ex Nihilo, Canal+, etc.) et bien sûr la musique. Sa connaissance des instruments et de leurs évolutions lui offre une vision d'ensemble et une souplesse précieuses. Ce parcours transversal lui permet de cerner les codes et les travers des champs où elle intervient, souvent en décalage, affirmant par là une indépendance. En mêlant

différentes techniques, différents domaines, en mêlant la technique et le vivant, on décèle une stratégie opérante pour venir interroger nos systèmes de représentation, favoriser une réflexivité, sentir notre époque. Sont convoqués et interrogés les pratiques esthétiques, les rituels et protocoles, mais aussi tout le champ audiovisuel et virtuel dans lequel nous sommes désormais plongés. Dans un monde construit d'outils et d'images, marbré de réel et de virtuel, on appréciera les moments qui travaillent à une conscience esthétique de ce monde en mutation permanente. Si son travail s'inscrit difficilement dans un champ catalogué (« arts numériques », « art contemporain », etc.) de par la pluralité de systèmes de signification auxquels elle emprunte, c'est aussi qu'elle ne délivre pas une posture facilement identifiable, une attitude et un discours univoques sur les nouvelles technologies, dans des dispositifs qui entraînent plutôt l'instabilité, le décalage tant sensoriel que propositionnel et la dérision. En alerte perceptive permanente, elle multiplie les collaborations, s'adapte à différents contextes artistiques et sociaux, bref, ne s'enferme pas dans un cadre artistique sclérosé ni dans un champ social limité. Que ce soit dans la construction ou le cadre de présentation, ses projets ont pu se dérouler dans un bus (*Reality Dub* avec le musicien Fred Bigot), dans le cadre de l'excellente initiative +/- *l'épicerie*, dans l'espace public (*Spectres*, par exemple), ou encore ont pu l'amener à enregistrer les sons d'une grande imprimerie (*Control Room*), d'un aéroport (*Shining Field*), etc.

Experimental machine music and cinema

Riche d'une culture musicale étendue, sans chapelle, Cécile Babiolo peut aussi recréer des liens ou dialogues entre différents courants. *Shining Field*, *Control Room* et *Xerocks* semblent revisiter l'ensemble des musiques expérimentales depuis l'apparition de la machine dans le champ musical, et élaborer un *quasi-discours* sur cette musique. En particulier, on a pu constater que la création sonore de *Xerocks* offre un large panorama de la musique expérimentale – bruitisme, électro-acoustique, industrielle, *ambient* expérimentale, *electronica* (*microscopic* et *glitch music*)... – comme si le fait de creuser la matière (sonore) ouvrait sur



Sensors Sonics Sights (S.S.S.), 2003, trio musique image geste avec Atau Tanaka et Laurent Dailleau (capteurs BioMuse et ultrasons, theremin, laptops)

The Way You Walk, 2002, installation pop-terroriste qui invite les visiteurs à s'agiter afin de décrypter des clips vidéo

(6) On repèrera quelques artistes ayant recours à ce genre de dispositifs, souvent liés au son, comme Céleste Boursier-Mougenot, Vincent Epplay, certains éditeurs aussi.

(7) Voir la revue *Hello Happy Taxpayers* n° 7, 1988.

(8) Dans le domaine des nouvelles technologies, nous pouvons citer par exemple le duo HeHe, également pour l'humour et une résonance dans le champ social et politique.



tous ces genres (dont le fil commun est le rapport à la machine, pas seulement comme moyen mais comme source, matière, inspiration...), comme si on atteignait à la source de toutes ces musiques pour lesquelles la recherche sonore est centrale. La pièce utilise notamment un logiciel de traitement granulaire, qui permet de rentrer dans le corps du son, dans d'infimes détails, et d'en varier les paramètres à l'infini⁹. Finalement, est-il possible qu'une musique *ne parle pas* de machine quand elle utilise des machines (mis à part les projets électroniques qui cherchent à reproduire les instruments traditionnels) ?

Si l'on doit situer le travail de Cécile Babiolo dans un champ historique, ce sera plutôt celui du cinéma expérimental, champ suffisamment large, indéfini, et dans la continuité des collaborations de longue date entre cinéastes et musiciens.

En effet, si l'on songe à l'*expanded cinema*, aux questionnements et expérimentations sur les dispositifs, les supports et la réception, aux collaborations entre artistes et scientifiques, et globalement au goût pour l'exploration...¹⁰ Une longue « tradition » d'expérimentations qui nous donne l'occasion de rappeler que cette donnée devrait être la principale réalité des espaces consacrés à l'art. Sans oublier le jeu, la dérision et le plaisir, que Cécile Babiolo sait convoquer, en s'appuyant sur un savoir-faire technique indéniable.

DENIS CHEVALIER

(9) Outil de traitement sonore CataRT, développé par Diemo Schwarz, chercheur à l'Iream. <http://imtr.ircam.fr/index.php/CataRT.i>.

(10) Les expérimentations des années 1920 (et avant...), les séances de multi-projections visuelles et sonores de Henry Jacobs et Jordan Belson dans le planétarium de l'Académie des sciences de Californie à San Francisco (1957-1960), celles plus artisanales mais tout autant psychédéliciques de Stan VanDerBeek (années 60), etc. Voir aussi les expériences musicales de Iannis Xenakis et Le Corbusier, de Karlheinz Stockhausen dans un auditorium

sphérique (Exposition universelle de 1970), etc. Époque de l'après-guerre qui était déjà le cadre de recherches importantes en informatique (des films faits à partir d'ordinateurs et des musiques électroniques fixées directement sur la piste optique dès les années 1943-1944 avec les frères Whitney ; ou la recherche en informatique musicale avec Jean-Claude Risset en France, à partir du milieu des années 1960).



Ci-contre : *Circulez y'a rien à voir*, 2001, installation visuelle et sonore dans l'espace public. Révélateur du comportement social : les passants génèrent, volontairement ou à leur insu, des images et des sons par leurs simples déplacements

Spectres, 1999, installation vidéo pour portes, fenêtres et autres ouvertures. Des spectres viennent hanter des bâtiments publics

Reality Dub, 1999, caverne-de-Platon-à-roulettes (installation-performance dans un bus équipé de micros et de caméras, avec la participation de Fred Bigot).

Ci-après : *0,0116 RPM*, 2009, installation sonore et vidéo

