

SUGOROKU : durch den Himmel

MESSAGES PRIVÉS ESPACE PUBLIC

ce projet fait suite à un travail réalisé dans le cadre de la Biennale du Design de St Etienne en 2007 : la bande annonce d'un Urban Gaming (de Catherine Beaugrand et Marc Veyrat).

L'idée étant que pendant les 15 jours de cette Biennale les visiteurs pouvaient envoyer des sms (messages privés courts) qui devenaient image en s'incrutant dans la vidéo.

Les messages sms (phonétique : de l'image qui se lit par le son) sont accrochés à des fréquences sonores et apparaissent en va-et-vient à la surface de la vidéo, en fonction de la bande son.

CORPS NUMÉRIQUE

On perd l'image représentée de départ (trajet de l'urban gaming, cible la tour de Montreynaud "le plein ciel" jamais utilisée et amenée à être détruite) on gagne en matérialité numérique.

Je voulais créer une superposition de messages individuels qui brouillent la vue, qui détruisent la représentation de la réalité pour créer un corps numérique "une épaisseur" ... pour constituer une mise à nue, créer la chair à vif de la peau numérique couches par couches. Tenter de constituer finalement l'épaisseur d' une mémoire collective (par couches d'informations privées)
comme si l'accumulation des messages de tout le monde protégeait le visible par le sensible ou le tactile.

MATÉRIALISATION messages/matières

REFERENCE

idée conservation d'un lieu qui va disparaître emblème, monument, repère dans la ville.
inspiration de **Jochen Gerz et sa femme monument contre le fascisme, 1986**
qui font intervenir la population à un engagement de " plus jamais ça "(enterrer à jamais le fascisme)

je trouve ce travail impressionnant par le fait que l'accumulation des traces laissées par chacun de nous, ne cachent ou n'effacent pas une tragédie
au contraire se matérialise en elle par elle elle se sert des données existantes ;
l'accumulation des signatures prend corps dans le côté sombre, dans la force obscure.
comment l'éparpillement de morceau de chacun de nous, une empreinte de soi liée à un instant "t" sur une portion d' espace, (finalement ce que l'on fait sur le net) peut être indépendant autonome et prendre corps dans un autre corps. (forme de réincarnation)

« Oui, chaque mort laisse un petit bien, sa mémoire, et demande qu'on la soigne (...) L'histoire accueille et renouvelle ces gloires déshéritées; elle donne une nouvelle vie à ces morts, les ressuscite. Sa justice associe ainsi ceux qui n'ont pas vécu en même temps, fait réparation à plusieurs qui n'avaient paru qu'un moment disparaître. Ils vivent maintenant avec nous qui nous sentons leurs parents, leurs amis. Ainsi se fait une famille, une cité commune entre les vivants et les morts. »

(Michelet, Préface au tome II de l'Histoire du XIXe siècle, p.454)

LE TEMPS RÉEL ET L'INTERFACE

Première fois que j'introduis le temps réel et l'instantanéité dans mon travail et la participation active de l'Autre, du collectif, du tout-un-chacun. C'est lié à la perte de deux enfants à une année d'intervalle.

J'avais à la fois une nouvelle donnée avec laquelle je ne pourrais plus jamais faire sans et un besoin vital ? d'interroger cette nouvelle relation au monde :

1>> perte d'un morceau de soi, démembrement du corps : le passage entre le réel et l'écran numérique. Est-ce que le corps peut survivre par l'absence ? est-ce qu'il peut exister autrement ? est-ce que il ne peut exister maintenant que dans sa relation au virtuel c'est-à-dire à un potentiel voire un possible jamais abouti?

Une ambivalence que souligne Fourmentaux justement « ambivalence de la relation au réseau internet tantôt intime et terriblement solitaire vécue comme un retrait du monde réel et tantôt collective et communautaire à mesure que se développent de nouvelles interfaces de dialogue. »p.8

2>> les relations entre espace privé espace public via une interface qui serait le corps (féminin, ou de l'image, de la machine...)

c'est à dire affirmer, montrer l'échange d'informations entre deux milieux différents : c'est pour cela que le ciel a pris une dimension physique et symbolique si importante dans Durch den Himmel et puis dans le travail suivant More Sensitive.

qu'est-ce-qu'il subsiste à la surface de l'interface de communiqué et de communicable. Ça renvoie fortement à l'œuvre de Cory Archangel Super Mario Clouds qui enlève en hackant tous les éléments du célèbre jeu super mario brothers pour ne garder que le ciel. Si on enlève tous les éléments qui devraient constituer l'entité autonome JEU au sein de sa matrice, il reste l'enveloppe une membrane seul lien entre intérieur et extérieur

le ciel a dans l'histoire de la peinture de l'oculus de Mantegna(1471 74 fresque palazzo ducale à Mantova), ou études de ciel de Constable ou Boudin déjà ce rôle d'interface et de « surface de circonstance »(C.Ross)

3>>et enfin l'idée de la matrice, du programme ou non programmable de l'imprévu, imprévisible

de bug, pas perçu comme un défaut, le non-programmé. « Leur démarche a pour objet l'incident, le bug, l'inconfort technologique et la perte de repère » JP Fourmentaux p.4 art et hacktivisme

e-peel me off

des robots munis de capteurs suivent un circuit qui est une carte géographique. Chaque capteur est lié et agit sur une spécificité de l'image vidéo (luminosité, teinte, transparence.....etc)

Les robots sont programmés de telle sorte que toute intervention extérieure (du spectateur) change non seulement leurs relations à leur environnement mais surtout leur perception de leur environnement

PERCEPTION : Tout et morcellement

Cette nouvelle perception est traduite par les robots et cette traduction est visible sur l'image vidéo qui change et se transforme en conséquence.

L'idée principale (qu'on a pas pu réaliser techniquement) étant de donner à voir les dessous de l'image par tâches, par morceaux : des tweets où apparaissent les mots love et hate (gazouillis.....petits messages courts postés sur le réseau twitter)

encore une fois enlever du visible : la vidéo n'est plus un tout, un plein, donné en une seule fois, une Gesamtkunstwerk.... à l'image de Pan (en grec ancien Πάν / Pán, « tout »). Dieu de la totalité, de la Nature toute entière, l'image disparaît sous les pixels comme sous les touches du Titien ([Le supplice de Marsyas 1575-76 huile sur toile musée national de Kromeriz](#)).

Chaque coup de pinceau (ou dérapages du robot) prélève un organe et la représentation se fragmente dans la masse de l'écran. Il marque le passage de l'enveloppe sonore (la parole, la musique) à l'enveloppe tactile (la peau). Etre soi-même, c'est avoir une peau à soi, et s'en servir comme d'un espace où mettre en place ses sensations. C'est matérialisé ici par l'installation.

To peel, épiler, éplucher est aussi le dépeçage de la surface, morceau par morceau aléatoire et imprévisible, le langage écrit surgit celui qui nous donne une nouvelle représentation par les mots, nous permet de basculer hors du sensible et du tactile pour nous y ramener sans cesse.

L'installation est un mille feuille , une superpositions de couches interdépendantes les unes des autres mais en même temps des entités autonomes....on a juste retourné la peau à l'envers : C'est **un contenant** qui marque la limite avec l'extérieur, et aussi **une pliure** une surface qui se prolonge à l'intérieur du corps avec le cerveau. Elle est superficielle et profonde, perméable et imperméable, desséchée et régénérée.

Pertes des repères dans la représentation filmées, perte de la réalité permet de révéler l'invisible, ce qu'il y a dessous, caché, la matrice presque..... »l'image latente « (Niepce)

"sensibles à sa matière, texture, à sa luminosité, à ses dimensions, les artistes n'ont pas hésité à manipuler la vidéo pour voir si par hasard quelques révélations inconcevables n'en surgiraient pas" AMDuguet video mémoire au poing éd.Hachette littérature générale, Paris 1981p.188

Intrusion du privé posté sur un espace public qui fait alors ici image, en temps réel pour enrichir l'interface, pour nommer même.....

e-peel me off : la vidéo

vidéo longue à finir difficile à aboutir (comme le deuil)...mais j'avais deux certitudes dans ce travail : l'image de la mouette (vue comme information qui revient sans arrêt à la surface, qui s'y brûle, incontrôlable et obsédante) et la notion de site et de paysage. (territoires privé/public, les limites, les frontières, le visible et la notion de point de vue).

LA MOUETTE : figure récurrente

elle est la représentation idéale et symbolique du lien entre l'espace privé/ l'espace public, entre l'intériorité et l'extériorité d'un corps...elle représente le passage poreux entre corps physique / corps numérique parce que elle est l'oiseau qui navigue toujours entre terre et mer.... elle est un repère dans le ciel ; passage de la vie à la mort, elle est l'équivalent de la perte physique données matérielles du gain substances numériques....

elle n'est pas majestueuse, elle n'a pas un cri agréable....elle est plus que commune elle vit en groupe en nuée. Elle est un indice dans l'interface entre ciel et terre, mer et ciel, terre et mer....

Verlaine

La liberté de la mouette sur la surface vidéographique, imprévisible comme si elle se tapait sur l'écran sans possibilité d'être autre chose qu'une image trouve son équivalence dans l'espace réel avec les robots.

d'où le titre : to peel en rajoutant le "off" signifie en aviation se décoller, se détacher d'une formation pour atterrir ; il y a à la fois l'idée du vol, de l'espace de liberté de se laisser porter par les flux, les vents, les courants et celle d'être programmée de ne pouvoir s'échapper de son trajet, de son rôle, de sa fonction.

Ensemble ils matérialisent les connexions entre différents langages différents milieux.
Georges Braque «Ce qui est entre la pomme et l'assiette se peint aussi. Cet entre-deux me paraît un élément aussi capital que ce qu'on appelle l'objet. C'est justement le rapport de ces objets entre eux et de l'objet avec l'entre-deux qui constitue le sujet
»

LE PAYSAGE :

Ici la machine (machinerie ?), l'ordinateur est le cœur du système générant l'environnement à la fois réel et virtuel et à la fois les différentes interfaces qui relient l'utilisateur et cet environnement (capteurs, lumières, mouvement, webcam...) : on rend visible non seulement le processus de création de l'image en mouvement mais aussi on rend visible voire tactile toutes les strates qui composent ce système.

cette « réalité virtuelle » est ainsi intimement liée à sa construction à ses composants et à leur technicité mais reste cachée : il faut l'intervention physique corporelle du corps ; pour laisser émerger les couches superposées il faut que l'Humain laisse une trace tangible, mémorisable, visible....il s'inscrit (imprime) et s'immisce alors dans un paysage pour en révéler comme par dilatation tous les éléments qui le composent.

« Le paysage, nous le savions, était déjà une "invention", mais cette invention liait entre eux des éléments reconnaissables du monde environnant. Que cette artificialité du paysage tende à se montrer comme telle et nous voici propulsés dans un tout

autre espace, un espace que l'on qualifie généralement de "virtuel". Dans ce dernier, l'artificialité se montre au grand jour mais, ne rompant point tout à fait avec l'illusion qu'elle dévoile, elle propose un point de rencontre et comme un compromis acceptable : la notion de site trouvera sa place à mi-chemin de la notion de paysage et de celle d'un espace dit "virtuel". Une de ses acceptions concerne l'espace territorial - le site d'une ville, d'une entreprise -, l'autre appelle l'espace électronique - les sites du réseau... anne Cauquelin le site et le paysage.couverture

Dans cette installation on matérialise justement ce point de rencontre. Cet entre-deux.

Le mot « site » ce n'est pas la coupure entre 2 mondes : celui d'internet et celui du monde quotidien. » *Site glisse sans cesse d'un bord à l'autre qu'il s'agisse d'internet ou du paysage géographique. La simultanéité du sens a remplacé les aller-retour séquentiels. C'est qu'il s'agit de conjurer l'étrangeté de l'univers numérique qui nous est proposé de l'amadouer en quelque sorte par des mots de passe – au sens de passage. Site comme « réseau » est un de ces termes d'acclimatation. anne cauquelin p18-10 »*

CONCLUSION : L'ÉCUME :

Michel Serres oppose pour décrire le monde la notion de paysage à celle de système : « *chez les anciens les constellations portaient des noms d'hommes, d'animaux, d'objets dont des casseroles, . C'est comme cela que j'ai introduit la notion de paysage : au lieu de présenter le cosmos comme un système, on a désormais l'impression qu'il y a d'une part une histoire, une flèche temporelle irréversible qui le traverse, de l'autre un fouillis disparate que j'appelle « paysage » (composé d'objets divers assemblés, des trous noirs, sursauts gamma, étoiles à neutron, quasars...) p.11 mag philo (dans biogée edi dialogue le pommier 2010)*

Enfin e-peel me off c'est s'inscrire dans cette rencontre irréversible de la mise en visibilité de cette corporéité du monde infini et exponentiel dans lequel se trouve l'Homme. La machine permet à l'Homme de se repérer dans une réalité sans arrêt modifiable , càd de lui donner à voir tous les éléments qui composent le paysage dans l'instant « t » dans lequel il se trouve.

Puisque on multiplie les espaces, on éclate les clôtures, Peter Sloterdijk préfère le terme de bulles, sphère ou écumes....

Il dit : L'écume, dans les mythologies anciennes, crée une « aphrosphère » (2. « L'aphrologie – du grec aphros l'écume – est la théorie des systèmes affectés d'une co-fragilité » p34) propice à l'éclosion des dieux et des hommes à partir de l'eau et de l'aérien, « du mêlé, de l'inspiré » : l'écume comme la « matrice des faits humains » 22. p.41 ecumes

Le point de départ était vraiment lié à un bug du corps mettait en avant la fragilité de la vie...

Pour Peter Sloterdijk, La vie, l'espèce humaine, est un système de co-fragilité, ne peuvent s'épanouir que dans des sphères fortement maternantes, au design sophistiqué et suffisamment climatisées pour maintenir la douce température de l'atmosphère culturelle et technologique qui les protègent du monstrueux