

1 0 0 0 L i e u e s

i n s t a l l a t i o n g é o g r a p h i q u e , n o m a d e & p a r t i c i p a t i v e



« un voyage de mille lieues commence par un seul pas »

L a o T s e u



Programmes artistiques évolutifs

manifeste

un **organisme ne fabrique rien**, il ne fait que **transformer** ce qu'il ingurgite pour produire autre chose.

Utopique car les oui(es) réveillent de **vieux rêves** : voler, souffler les nuages, faire de la musique en dansant...

Interactif car les oui(es) meurent ou s'endorment quand il n'y a pas de visiteur...

Au contraire, ils **s'imprègnent de leurs visiteurs**, captent leur son ou leur image, et s'en nourrissent pour offrir une interaction sensible et cohérente, au **contenu sans cesse renouvelé**.

Un oui(es) se base sur **une relation de jeu** et de jouissance avec les visiteurs.

Chacun de ces dispositifs sont des jeux infinis.

Un oui(es) est **différent à chaque visite** car il s'alimente de celles-ci.

Un utilisateur averti peut s'en servir comme d'**un instrument de musique**.

L'entropie, c'est la propagation du désordre qui **se nourrit de chaque visiteur**.

Depuis plusieurs années que je travaille **sur ordinateur**,
il m'est apparu que, malgré des aspects très positifs, la machine véhicule certains graves défauts :

1- l'interface actuelle avec la machine fait que **l'on oublie son corps** :

En premier, le réflexe de fascination nous fait oublier de cligner des yeux;

la cornée se dessèche et l'œil rougit. Plus tard, après deux ou trois heures,
on s'aperçoit qu'on a **envie de faire pipi** depuis longtemps....

Plus tard encore viennent les problèmes de dos (sciatique etc..) et de bras (problèmes de tendons au poignet)(quoique, ce dernier problème peut être évité par des exercices de tension du bras et de la main à 45° ...).

2- Pour l'utilisateur néophyte, **la poussée commerciale** du monde en général et de celui de l'informatique en particulier tend à le laisser **consommateur plutôt que créateur** :
Avoir tous les trucs et les bidules pour télécharger de la musique et des films tous faits. Et surtout, avoir bien encre dans l'esprit que rien de ce que je peux créer puisse être mieux que ce que je peux acheter...

Ces réflexions de base m'ont amené à la création des oui(es). Ce sont les fruits d'une recherche artistique qui explore le rapport du corps à la machine
en même temps que l'assimilation de traces du visiteur dans l'ordinateur pour produire une réponse.

Organismes évolutifs

Depuis peu, la puissance grandissante des ordinateurs domestiques met à la portée de beaucoup de monde les possibilités qu'offre l'analyse de signaux en temps réel.

L'exploration de ces outils m'a permis de pouvoir imaginer un nouveau type d'œuvre artistique :

le programme évolutif, où **il ne s'agit plus d'écrire une histoire** (visuelle, textuelle ou sonore) **mais d'écrire sa construction**.

Il s'agit de créer une œuvre **qui se transforme continuellement**, en s'alimentant des interventions des spectateurs qui la visitent.

L'œuvre ainsi créée sera en métamorphose continue, chaque fois qu'on la consultera, elle sera différente.

Un peu comme avec **un miroir déformant**, le contenu est capté sur un aspect du spectateur, la création consiste à agencer-transformer ce contenu.

Le spectateur se retrouve non plus en situation de consommateur, mais de créateur, à son insu d'abord, jusqu'à ce qu'il comprenne le mécanisme d'interaction, puis volontairement, il peut s'approprier le système pour créer quelque chose de plus élaboré.

Dans cette optique, le jeu d'interaction doit être à la fois assez simple pour être compris sans difficultés et assez ouvert pour qu'on puisse se l'approprier.

Le corps et/ou(?) la machine

L'ordinateur est entrain de changer nos vies : c'est un outil de travail intellectuel très puissant ;

mais ses interfaces actuelles font oublier le corps : mal de dos, problèmes oculaires, maladie du tennisman....

Le premier problème qu'on découvre en restant longtemps devant un écran, c'est le réflexe de fascination :

les yeux oublient de cligner, et la cornée s'assèche. **face à l'ordinateur l'humain oublie son corps** à tel point que ses réflexes automatiques d'entretien disparaissent. Un autre aspect est la fameuse maladie du tennisman : le bras et le poignet sont tellement sollicités de manière asymétrique que des problèmes de tendons et de muscles apparaissent.

Nous sommes encore à la préhistoire de cette révolution. A ce stade, nous en sommes encore à être obligés d'apprendre l'ordinateur, de nous plier à son langage et à ses exigences techniques : Sur P.C. par exemple, on ne peut pas nommer un fichier avec les caractères que l'on veut. Surtout, on est encore obligés de s'asseoir et de réfléchir seulement avec notre tête.

Va-t-on finir dans des chaises roulantes, les yeux et le cerveau hypertrophiés ?

Est-ce que cette séparation du corps et de l'esprit est l'aboutissement de l'esprit cartésien, humaniste des lumières ?

C'est cet esprit qui touche en ce moment à ses limites : la séparation de l'humain et de la nature, des jardins à la française aux grands travaux de "chirurgie terrestre ", comme le barrage des trois rivières, en chine, ou l'assèchement de la mer d'aral.

Avec la pollution, le réchauffement de l'atmosphère, la vache folle, on s'aperçoit en ce moment que cette logique de séparation de l'homme et de la nature ne fonctionne pas.

Cet esprit des lumières, des images et des chimères, **l'esprit sans corps Le corps rejeté**, comme un reliquat de notre animalité.

Le rapport du corps à l'espace, qui disparaît avec les moyens de transports rapides

;au temps, avec les drogues miracles...

Le corps comme une machine, aussi, que l'on peut modifier, améliorer (voir Stellark, le dopage ou la chirurgie esthétique).

Pourtant l'ordinateur prend un chemin intéressant : avec la miniaturisation, les téléphones portables, une forme de nomadisme apparaît.

Une forme qui intègre le déplacement au travail intellectuel

Réfléchir avec le corps, comme quand on marche

les oui(es) ont pour but de réconcilier le corps et la machine.

Réfléchir avec les sens

**Sentir avec le cerveau
Donner du sens à l'énergie physique.**

Depuis maintenant cinq ans, j'explore les prolongements de ce manifeste à travers des installations ludiques et participatives. Mes premières expériences proposaient des interfaces et des jeux d'interaction très basiques, pour être compris de tous rapidement (La Marelle à l'Ouïe, le Brasseur d'air,...) Puis je mis l'accent sur une captation facile et à la fois constructive : les Rondanlo constitue une sorte d'échantillonneur que le spectateur peut utiliser comme un instrument de musique, en dansant...

Mille Lieues constitue une première installation au fonctionnement plus élaboré,

qui intègre de manière intuitive la participation du public, tout en lui donnant une structure lisible et « appropriable »...

Note d'intention

1000 lieux a été créé en 2004 en Dordogne
Territoire-mémoire avec ses grottes, ses châteaux,
ses petites vallées imprégnées par l'homme.
Causses abrupts, vallées profondes, collines & forêts.

Un paysage qui montre la vision qu'on en a à travers les noms de lieux.

Les reliefs et la cartographie me rappellent les arpenteurs de Cassini,
qui, pour le dessin de la fameuse carte, ont visité le territoire de loin en loin,
dépassants les montagnes ou contournants les rivières,
reliant les lointains de proche en proche.
Une expérience physique de la géographie.

Le territoire c'est aussi le paysage
Qui vit et qui se transforme sous une lumière changeante

Les travaux de Erik Samak sur l'amplification, ou la transformation des manifestations de la nature

Un organisme qui évolue et s'imprègne de l'environnement.
Utopique pour réveiller les vieux rêves , comme marcher au plafond ou traverser les murs

Dans les grottes rupestres,
les empreintes de mains sont parait-il la trace d'un rituel :
La main, recouverte de pigments, parait disparaître dans la paroi pour passer *dans* la montagne, dans le pays des morts et du passé, ou l'autre mode,
l'ailleurs.
En fait, ce n'est pas la trace qui est importante, c'est le moment où on la fait.
C'est un acte de communication.

Une démarche initiatique :
Donner à **ressentir** le territoire dans son ensemble
Pouvoir laisser sa trace, **être créatif** en tant que spectateur.
Proposer un organisme qui évolue au fil des interventions.
Donner à visiter un territoire que l'on modifie.

S'appropriier le territoire en le nommant et en le décrivant.
dans la ville en vélo de Jeffrey shaw

Une installation dans différents lieux reliés par le réseau.
Qui matérialise le lien géographique de ces lieux.
Un accès à l'œuvre à plusieurs niveaux pour s'adapter au niveau d'équipement des diffuseurs.

Mille lieues
Mille ici
Mille là
Mille horizons différents

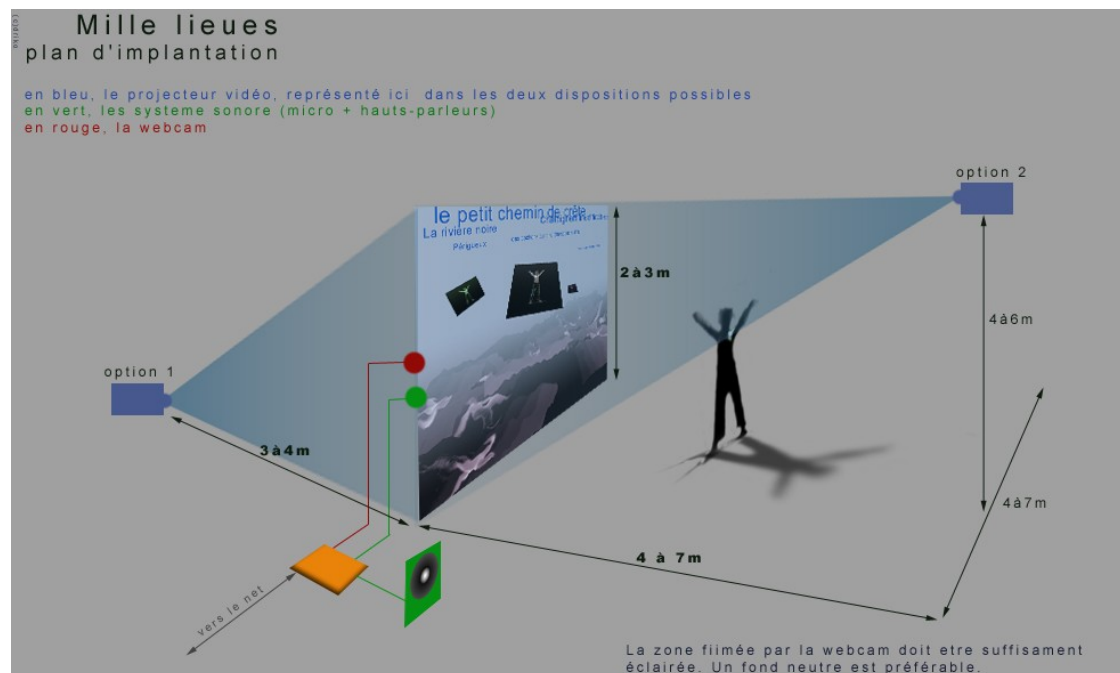
Une Lieue :
mesure de distance de l'ancien régime $\sim 1/25000^{\text{ème}}$ du rayon terrestre $\sim 4,4$ km
Une lieue était la distance qui nous séparait de l'horizon, de l'ailleurs :
une lieue plus loin est un autre lieu

les bottes de sept lieues ...

mille lieues

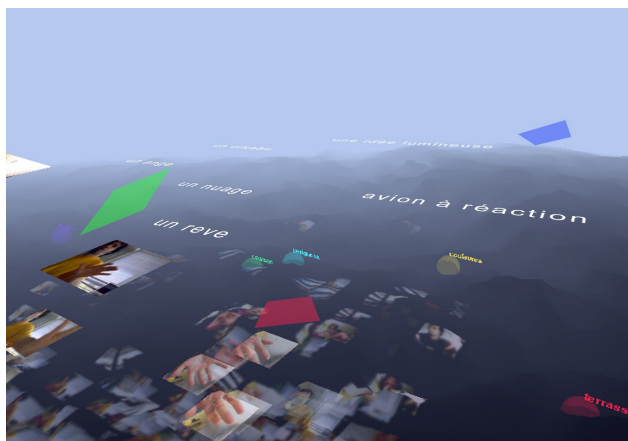
<http://www.1000lieues.net>

L'installation se présente comme une image projetée dans laquelle le spectateur se voit intégré ; son image apparaissant dans le décor comme une sorte de tapis volant.

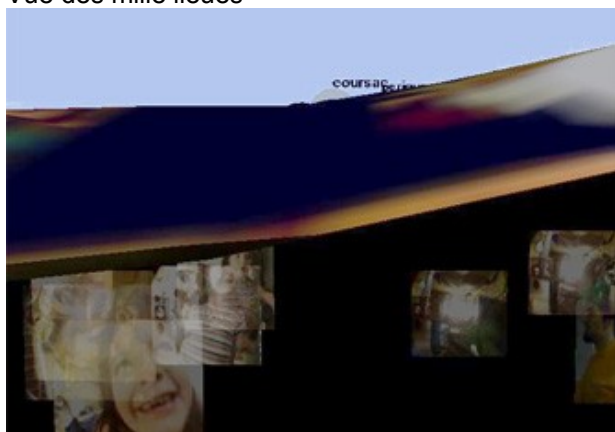


Techniquement, le dispositif est constitué d'une webcam, qui filme le spectateur, d'un micro, qui capture les sons, d'un système de diffusion sonore et d'un projecteur vidéo.

Le tout relié à un ordinateur qui gère l'interface et la connexion au réseau.



Vue des mille lieux



Le sous sol révèle des grottes

L'espace représente le relief réel de la région



Les images capturées s'impriment sur le sol



Qui abritent les traces des précédents visiteurs

Trois types de données sont déposables dans cet espace :

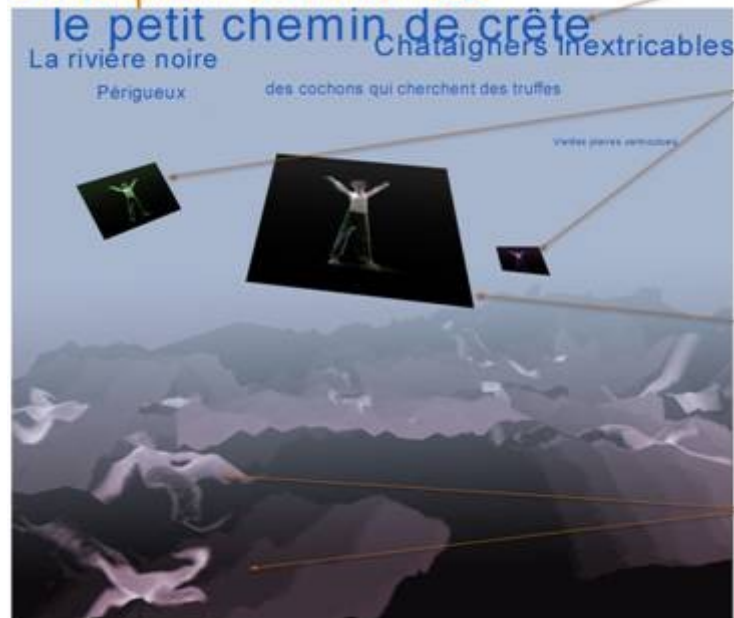
Des images, traces d'instants, de gestes, ou dessins.

Elles correspondent à un moment où un son a été produit.

Capturées, elles sont plaquées sur le relief qui rappelle alors la paroi de la grotte où les néandertaliens laissaient leurs empreintes, créant un rapport d'échelle entre le corps et l'espace.

Au fil des visites, le territoire se constitue des traces des visiteurs.

Description de l'interface



les mots flottent comme des nuages
On peut les éditer depuis un lieu où est l'installation, ou depuis le net

Les spectateurs des autres lieux d'installation sont visibles

Le spectateur local flotte au centre de l'image.
Il se déplace en faisant des mouvements dans le champ de la caméra : en bougeant en haut, il avance, en bas, il recule, etc...
Plus il bouge et plus il gagne en altitude.

Les traces, au sol sont capturés lorsque le spectateur produit un son. En s'approchant de celles-ci, il peut entendre les sons capturés, qui se mixent en créant un paysage sonore.

Des sons, capturés en même temps que les images. Ils sont plus de l'ordre de l'instantané sonore, de la capture ou de l'échantillon que de la phrase intelligible.

Leur mixage lors de la consultation se réalisera en fonction de leur éloignement.

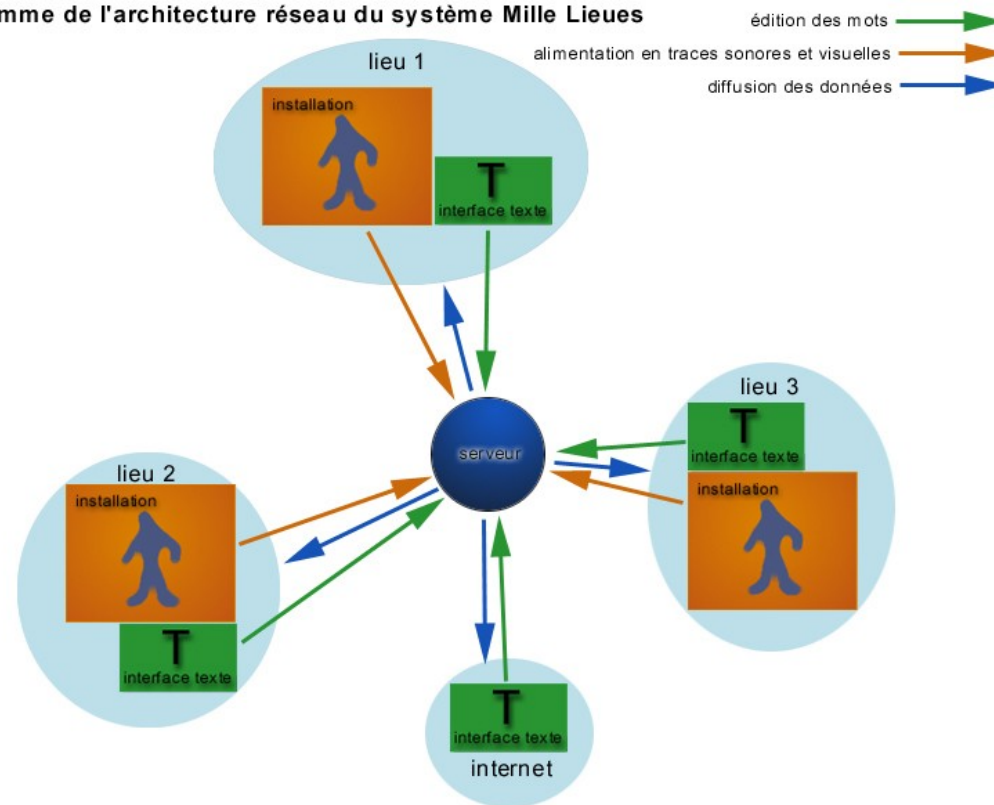
Des mots, qui décrivent le paysage, ou ont un rapport plus ou moins poétique avec le territoire, constituent une participation plus intellectuelle des spectateurs.

Ils sont éditables à travers une interface plus classique (clavier+écran), sur un poste distinct dans les lieux d'installation et de partout, **à travers internet.**

En consultation, ils dérivent en altitude en fonction des mouvements des spectateurs, offrant au regard un poème fluctuant sans cesse.

Mille lieux est un espace commun à tous les utilisateurs : **les visiteurs de l'installation, et les internautes participent chacun à l'évolution de ce milieu.** En outre, les différents utilisateurs se voient mutuellement dans cet espace, renouant un lien direct entre eux, à travers le réseau qui est une forme abstraite de territoire.

Diagramme de l'architecture réseau du système Mille Lieux



cOntact :

cdriko@club-internet.fr

06 09 60 65 82

<http://www.1000lieues.net>