

moins tu bouges, et plus le passé ressurgit

installation participative

dispositif de vision en relief dans le temps

un papier peint interactif, une peinture insaisissable



un film infini

une chanson sans commencement...

cadavre exquis visuel & sonore

un jeu, un système de vidéosurveillance

sampleur chorégraphique

<http://murmurs.ouies.net>



Organisme Utopique Interactif (Entropique et Spectaculaire) proposé par Cédric Doutriaux

Réalisée avec le soutien de :



rurart

« des petits morceaux de quotidien, des choses que, telle ou telle année, tous les gens d'un même âge ont vues, ont vécues, ont partagées, et qui ensuite ont disparu, ont été oubliées ; elles ne valaient pas la peine de faire partie de l'Histoire, ni de figurer dans les Mémoires des hommes d'État, des alpinistes et des monstres sacrés. Il arrive cependant qu'elles reviennent, quelques années plus tard, intactes et minuscules, par hasard ou parce qu'on les a cherchées, un soir, entre amis ; c'était une chose qu'on avait apprise à l'école, un champion, un chanteur ou une starlette qui perçait, un air qui était sur toutes les lèvres, un hold-up ou une catastrophe qui faisait la une des quotidiens, un best-seller, un scandale, un slogan, une habitude, une expression, un vêtement ou une manière de la porter, un geste, ou quelque chose d'encore plus mince, d'inessentiel, de tout à fait banal, miraculeusement arraché à son insignifiance, retrouvé pour un instant, suscitant pendant quelques secondes une impalpable petite nostalgie. »
Georges Perrec [Je me souviens]

Moins tu bOuges, et plus le passé ressurgit

Cette phrase est le point de départ de cette installation

L'espace temps est un buvard, qui s'imprègne de chacune de nos actions
Murmurs est in dispositif qui offre une percetion de ce passé, comme une vision en relief dans le temps.

Ce mur est une membrane mémorielle évolutive & communicante

Comme les hommes des cavernes traversaient la paroi pour communiquer avec l'autre monde.

Selon le paléontologue Jean Clottes ,
les empreintes de mains que l'on trouve dans les grottes n'ont pas été réalisées dans le but de créer une image,
mais sont la trace d'un rituel qui consistait à faire traverser la paroi de la grotte à la main.
D'après ses études, l'autre côté de la paroi représentait l'autre monde.

L'important n'est pas l'image, mais le moment où on la fait.

Par ailleurs, le monde virtuel montre des similitudes avec cet autre monde,
en l'affranchissant des distances et des obstacles, il offre à l'humain des capacités transcendantes telles que l'ubiquité, ou le savoir total potentiel...
Portant l'émergence de cette technologie arrive à une période où les remparts, les murs, les frontières semblent plus étanches que jamais.
Frontière mexicano américaine, forteresse européenne, mur tout neuf en Israel,
murailles aussi entre des communautés, entre les banlieues et les villes,
entre les exclus et la société...

Ici, **la surface du mur est en liaison avec l'ailleurs, le lointain, l'étranger, l'inaccessible, l'interdit peut être...**
Les données numériques peuvent traverser n'importe quel espace ou frontière, spatiale ou temporelle, participant à une mémoire collective :
« il y a autant de mémoire que de groupes : elle est, par nature, multiple et démultipliée, collective, plurielle et individualisée. »

P. Nora

MurmUrs parle aussi des mécanismes créatifs liés à la mémoire.

...et la mémoire ressurgit, comme un fantôme, un ange ou une vision

Autant que « non-agir » peut provoquer une submmersion du présent par le passé,
l'action (créative) consiste en une réappropriation, une déformation, digestion, distillation de la mémoire :
« rien ne se crée, tout se transforme » ou, comme dit Leibniz,
« ..., **le présent est gros de l'avenir et chargé du passé** ».

Ainsi, dans Murmurs,
c'est en interagissant avec le passé que l'on fabrique une nouvelle mémoire



Moins tu bOuges, et plus le passé ressurgit

Lorsqu'un visiteur entre dans l'installation, sur l'écran surgissent de bribes de mémoire, gestes & sons captés dans le passé, comme une invitation, une question ou une provocation...



C'est en interagissant avec le passé que l'on fabrique une nouvelle mémoire

Si le spectateur bouge, son interaction avec la mémoire est capturée, et contribue à la mémoire commune.

Le mouvement imprègne la mémoire...
et manipule des souvenirs pour créer du futur

En s'exprimant, on laisse une trace dans l'espace temps



**L'espace (temps) qui nous sépare
est replié
dans l'épaisseur de la membrane**

Les différents lieux accueillant le dispositif sont reliés en réseau et s'échangent les contributions de leurs visiteurs respectifs, participant à un œuvre collective et mouvante.

Le mur sur lequel est projeté la mémoire commune devient ainsi une surface de communication entre des lieux lointains
dans l'espace et dans le temps...

L'installation fonctionne sur plusieurs modes :

En libre accès, comme un piège à sons et à gestes, énigmatique & chaotique...

L'installation interroge sur la présence, la passivité, l'activité, la situation d'être filmé, l'acte d'interagir...



Comme un jeu, à découvrir & explorer, par des enfants ou des adultes...

Murmurs se laisse apprivoiser, et, après un peu d'apprentissage, devient un jeu de dialogue corporel entre le visiteur et la mémoire



Comme support à des performances d'artistes, poètes, chanteurs, danseurs, invités à s'appropriier le dispositif



Plusieurs performances ont déjà été réalisées avec Murmurs

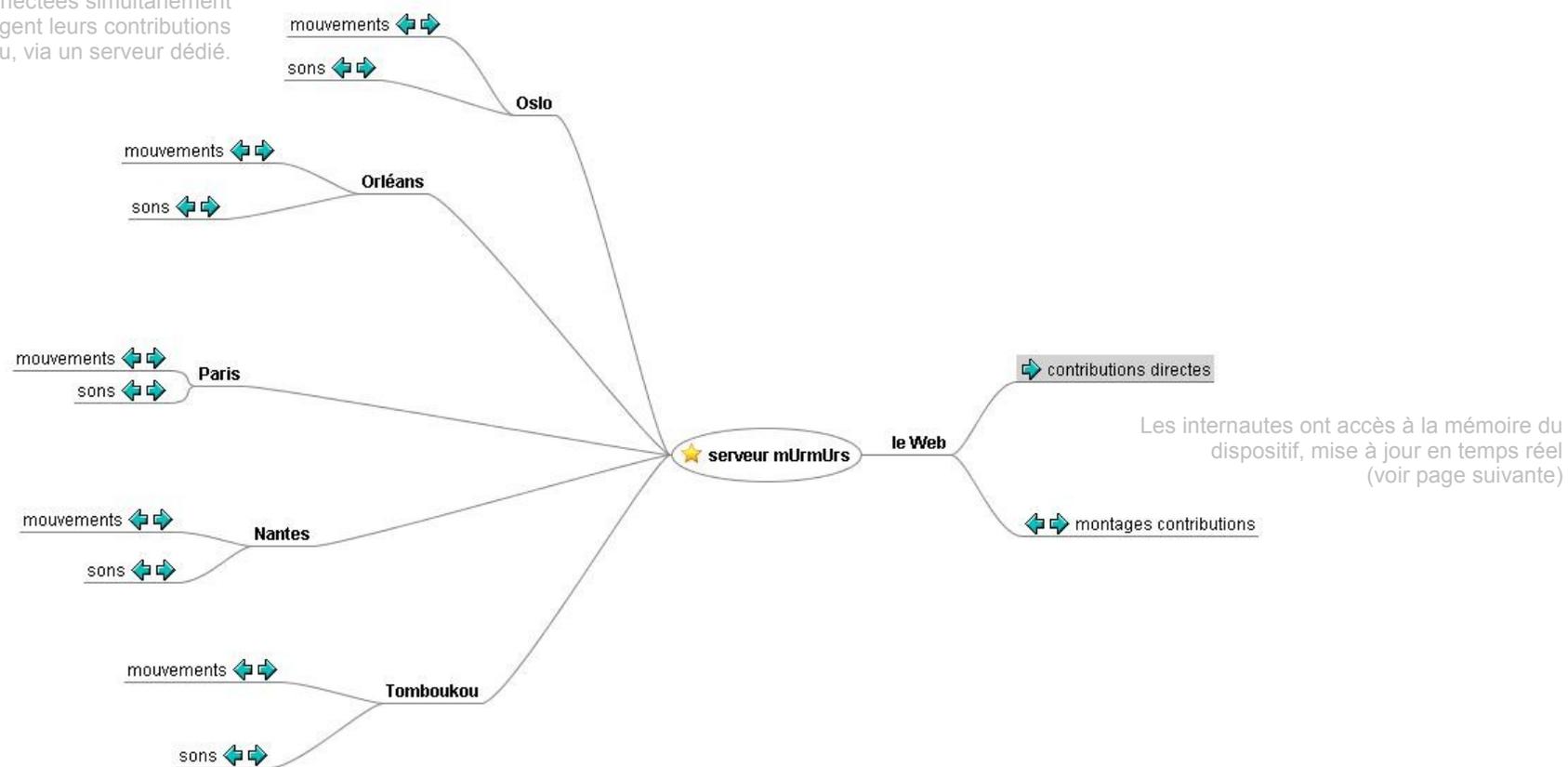
*Au festival Scopitone [Nantes, juin 2006],
la compagnie Sillabe a expérimenté le dispositif, alors en gestation.
Cette rencontre a donné envie à cette compagnie de pousser plus avant ses recherches avec Murmurs.
Ainsi, une chorégraphie plus aboutie est déjà en cours de création [première prévue fin 2007].*

*A l'automne 2006, à Poitiers,
un travail de recherche et d'expérimentation
a également été mené avec la danseuse Nathalie Brissonet.
Danseuse contemporaine et performeuse,
celle-ci envisage d'utiliser Murmurs, au cours d'improvisations,
notamment dans le cadre d'interventions en prison.*

*Ces rencontres m'ont donné envie de développer cet aspect de Murmurs
aussi, j'aimerais associer chaque diffusion de l'installation
à l'implication de performeurs locaux,
pour organiser des performances collectives en réseau.*

Murmurs est un dispositif conçu pour fonctionner en réseau

Toutes les installations connectées simultanément échangent leurs contributions à travers le réseau, via un serveur dédié.



moins tu bouges, et plus le passé ressurgit

The screenshot displays the MURMURS web interface. At the top, a red wavy line is followed by the text "moins tu bouges, et plus le passé ressurgit". Below this is a large spiral graphic representing a timeline, with a yellow dot on the spiral and a yellow line pointing to a video player. The video player shows a scene with two people and a dog, with a timestamp "à Grand_Pont, le 14 12 2006 à 15 h 03 m 56 s 768 ms". Below the video player is a timeline of video clips, with a playhead indicating the current position. A control panel on the right includes buttons for "rembobiner", "lecture/pause", "enregistrer", "récupérer en QT", "charger(?)", and "voir les montages".

Sur le site web de murmurs
(<http://murmurs.ouies.net>)
les internautes ont accès à toutes les contributions.

Par ailleurs,
ils sont invités à participer à la sélection de la mémoire :

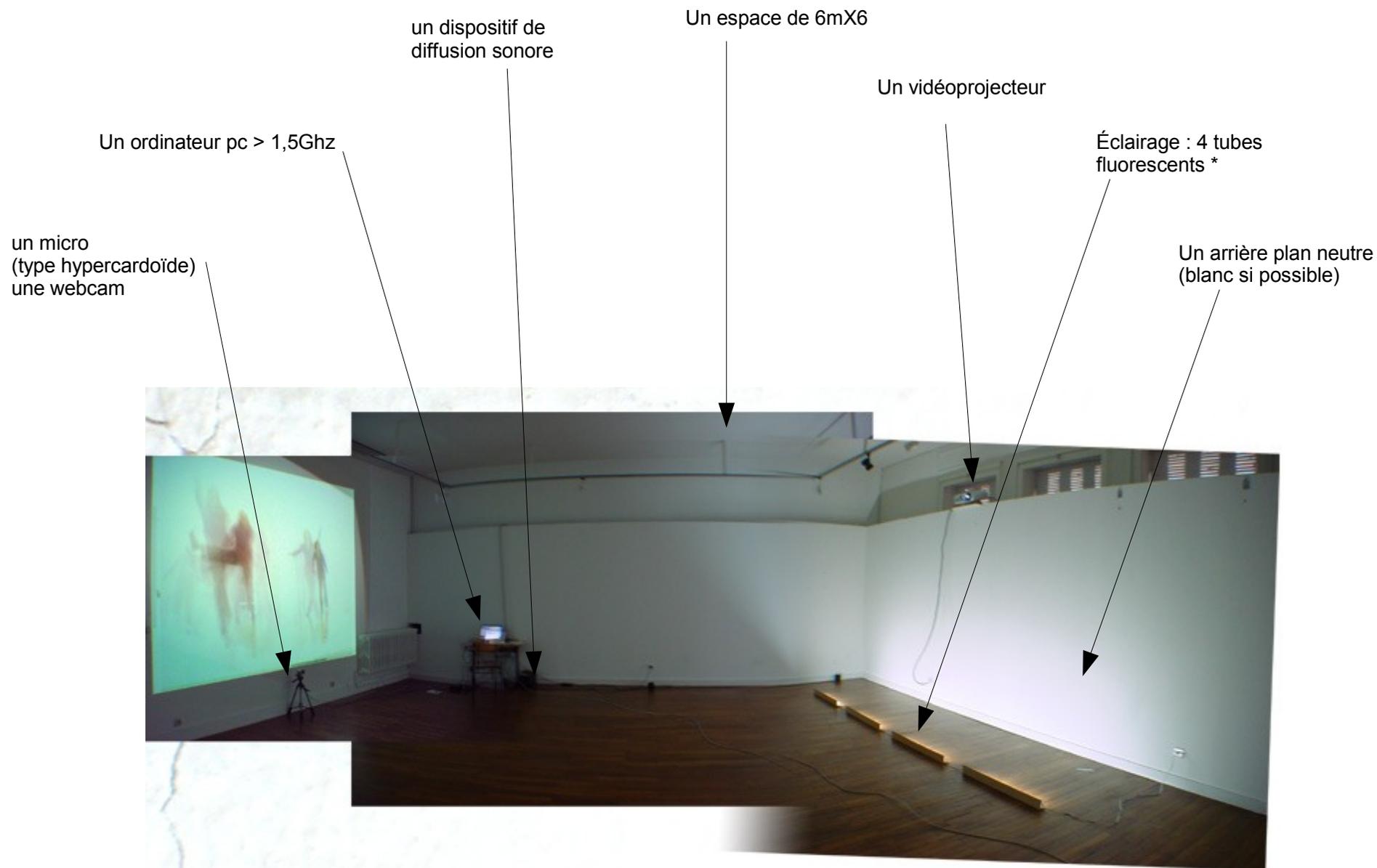
Une interface leur permet de remonter les contributions
à leur guise, pour créer de petits clips.

Leur action à ce niveau participera de
la digestion de la mémoire,
par la sélection des contributions à garder

:
périodiquement, la mémoire sera nettoyée des
contributions sans intérêt
(c'est à dire choisies par personne)

La mémoire du dispositif évoluera ainsi, à la manière
de la mémoire organique, sélective et imparfaite.

Cette interface est aussi appelée à servir de support à des ateliers de montage vidéo, et de vidjiing
organisés avec la collaboration de l'association PING



* le dispositif d'éclairage peut nécessiter des lampes à infrarouge, dans certaines conditions (arrière plan sombre..)

une partie des éléments peuvent être fournis par l'artiste

** une connection haut débit à internet



Manifeste Organismes Utopiques Interactifs (Entropiques & Spectaculaires)

MURMURS

[annexe 1]

(laboratoire de recherche artistique créé en 2000) <http://www.ouies.net>

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 encré 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.

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.

Précédentes créations

2004
mille lieues
installation interactive nomade & participative
espace virtuel partagé en ligne
création en résidence en Dordogne avec l'ADDC
installation dans cinq lieux simultanément en juin 2004
<http://www.1000lieues.net>

CutUp machine
Instrument corporel de mélange de textes
Installation multimédia
(création au carré des Arts de Nîmes, en Avril 2004)
Publication en ligne en automne 2005
<http://www.ouies.net>

2003
Détours de table
Pièce sonore évolutive & participative
Installation multimédia (diffusé à l'espace Mendès-France de Poitiers en sept.2002)

Mirmémoire
Peinture vidéo évolutive & participative
Installation multimédia (diffusé à l'espace Mendès-France de Poitiers en sept.2002)

Des Rondanlo
Instrument de musique corporel et vocal
Installation multimédia
(diffusé aux Carré de Jalles à St Médard en Jalles 33, en oct.2003)
tourné en Dordogne en Janvier 2004

l'écho l'est dans l'frigo
générateur de poèmes/cadavres exquis
Installation multimédia
(diffusé aux Confort Moderne à Poitiers au printemps 2003, festival Mix'O Matos)

Quand tu bouges pas, tu disparrais
Expérience d'invisibilité et d'immobilité
Installation multimédia
(diffusé aux Confort Moderne à Poitiers au printemps 2003, festival Mix'O Matos)

Le champ des oiseaux
Que disent les oiseaux, perchés sur le fil ?
Un après-midi d'été décodé...
Poème visuel et sonore
Animation web (Sélection du Cyber-Bilbao festival 2004)
<http://cdriko.free.fr/lechandezoiz.htm>

2001
La Marelle à l'ouïe
Installation interactive
Jeu de marelle sonore
Présenté à l'exposition Arts Atlantic (la Rochelle, nov.2001)
à l'IGLOO (Poitiers, dec. 2001)
au Florida, atelier avec des enfants (Agen, mars 2002)
Espace Mendès-France (Poitiers, oct 2002), aussi à
Dunkerque, Calais, Ruffec, Niort, etc ... tournée dans les ecm

Qui mange Qui ?
Cdrom Promenade dans la réserve naturelle du Pinail,
à la rencontre de ses habitants
avec l'aide de la région Poitou-Charentes
Publié par l'association GEREPI (Vouneuil s/Vienne)

2000
Webcamozaiik
programme web collection de webcams
(diffusé au festival Situations (Cuenca - Espagne))

1997
Vu du vent
Installation - Projections de nuages
(installation collective "vue sur le large" au carré Amelot (la Rochelle) en juin 97)

Vivement la neige
Vidéo (co-réalisation C.DOEBELE) 5'
Un couple de télévisions se disputent la télécommande pour zapper des humains
(diffusé sur Arte en oct.1997)

1996
Dutemperdu
Trajectoire surréaliste
Film d'animation sur décors réel 4'44
(diffusé au festival vidéoformes de clermont-ferrant 1997)

L'île
Poème interactif
Digressions autour d'une carte postale
(publié dans Doc(k)s Alire 1997 (akenaton éditeur) et DWB 99-4 (holland))

Cédric Doutriaux ?

MURMURS

[annexe 2]

Né en 1971
bachelier (D) en 1991
diplômé des beaux arts de Poitiers en 1997
Breveté ULM en 2001

Collaborations artistiques

2006 2007
avec le collectif Montagne Froide(Montbozon-70) « Mind Opener »
pièce de théâtre infinie d'après R.Filliou.
Programmation du dispositif de captation.
Création en mars 2007 à Dijon

2004 2007
avec Jo Bitume (Cie Théâtre de rue - Angers)
création de la partie vidéo du spectacle « Victor Frankenstein »
<http://www.compagniejobithume.com/spectacles/victor.htm>

1998 2002
avec Gigacircus (association Temps-réel)
<http://www.gigacircus.net>
2002 installation Tsagaan Avaraï
Programmation de vidéo interactive
avant première aux Sarabandes des boucheaux (Rouillac,
28,29 juin 2002)

2001 site web du château de Oiron
<http://oiron.free.fr>
1999 Oirontourond, site sur le château de Oiron à l'attention
des enfants
<http://www.district-parthenay.fr/parthenay/creparth/temps-reel/oirontourond/>

1998 installation Temps d'histoires pour Compostelle
tourné en 1998-1999

2002
avec Geriatrix Brother's
Performance musico-textuelle " Grammes "
Utilisation de capteurs de mouvements avec des
danseuses
(festival montée de Sevres, Camji, Niort, 4,5,6
Avril 2002)
(festival PPP, Poitiers, 4 oct 2002)

<http://murmurs.ouies.net>



Organisme Utopique Interactif (Entropique et Spectaculaire) proposé par Cédric Doutriaux

cdriko@free.fr

(33) 6 09 60 65 82

(33) 2 99 00 79 16