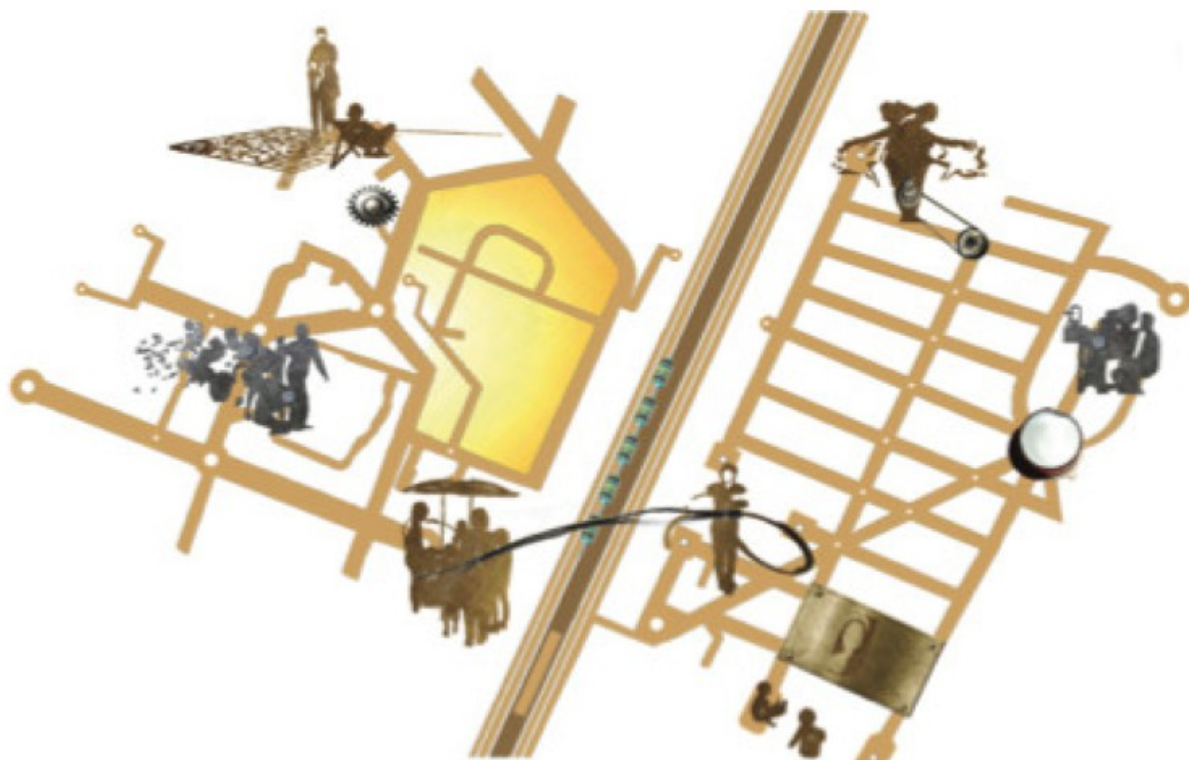


# Dossier pédagogique

## Photophore 2015

# TRANSMISSION



### Une dynamique sociale

- La transmission d'un patrimoine p 2
- L'instant révélé p 3

### Un processus à l'œuvre

- L'acheminement encodé p 4
- Le transfert d'énergie mécanique p 5
- La transmission virale p 6



# Une dynamique sociale

## La transmission d'un patrimoine

« Les êtres humains ont besoin de permanence et de caractère durable, précisément parce qu'ils sont mortels. » Hanna Arendt

### La conservation

Qu'est-ce que transmettre ? Les biens sont le patrimoine qui se transmet de génération en génération par le biais de l'héritage ; les médias de masse transmettent, ou retransmettent en différé, un concert, un film, une émission... ; on se transmet le virus du sida ; les moteurs des automobiles font tourner leurs roues et les bateaux leurs hélices par l'intermédiaire d'un arbre de transmission. Il y a aussi des courroies de transmission. La transmission fonctionne-t-elle ainsi sur le principe de la conservation du bien, de la culture, de l'énergie ? Ce qui est reçu est-il identique à ce qui est transmis ? Le projet *[Méta]morphoses*, mené par Frédéric Pavageau, est un projet mêlant bien culturel, histoire et médias. C'est une quête littéraire et picturale, qui vient connecter arts et sciences de la Renaissance aux pratiques numériques contemporaines, tout en intégrant des erreurs de visualisation de l'icône initiale.



*[Meta]morphoses*, Frédéric Pavageau - 2015

De son côté, le collectif One Life Remains interroge à la fois la notion de patrimoine numérique et la capacité d'un joueur à inscrire sa performance de jeu sur des logiques à très long terme. *Génération*s est ainsi une œuvre numérique à dimension ludique conçue pour se déployer sur plusieurs siècles. À la différence d'un jeu vidéo traditionnel, il est impossible de terminer une partie de *Génération*s de son vivant. En effet, le jeu est affecté par des phases de ralentissement cycliques de plus en plus longues. Au joueur de décider à qui transmettre la partie, s'il souhaite qu'un jour une personne puisse atteindre le sommet du niveau. Mais, peut-on léguer une sauvegarde de fichier numérique, de la même manière qu'on lègue un tableau de maître ou une photo de famille ? Peut-on éprouver du plaisir à progresser dans un jeu que l'on ne terminera jamais

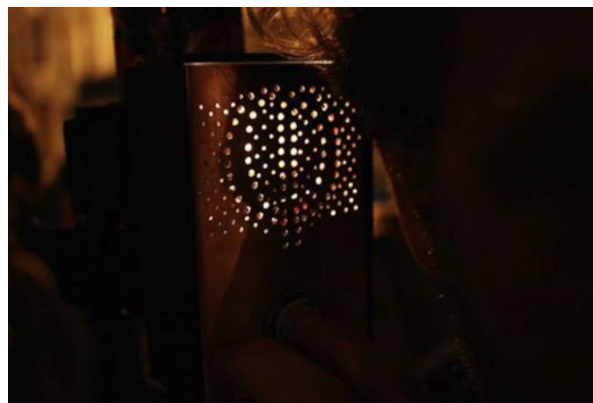
de son vivant, mais pour lequel notre partie contribuera peut-être un jour à ce qu'un autre y parvienne ?



*Génération)s*, One Life Remains - 2012-2013

### La relation dialectique

Les fonctions culturelles les plus basiques, comme la transmission d'un bien physique, la transmission de la mémoire historique et des connaissances et celle de l'information nécessaire pour la vie publique participent ainsi à la conception de l'identité. Mené par Édouard Sufrin, le projet *Phi* propose de donner accès à des pensées. Délivrés par de petits boîtiers interactifs, les messages de philosophes et penseurs s'immiscent dans la rue. La relation dialectique implique dès lors toute la vie sociale.



*Phi*, Édouard Sufrin - 2015

Les mots sont ainsi les nœuds de réseau de coordinations d'actions qui émergent dans la vie en société. Humberto Maturana, biologiste, cybermécien et philosophe chilien considère d'ailleurs que les mots sont le signe d'une action qui s'exprime en un concept, où le dire et le faire sont des milieux en relation continue. Mélange de captations sonores

préalablement enregistrées de la *Déclaration universelle des Droits de l'Homme* en plusieurs langues, l'installation *Sensus Beta* de Klaus Fruchtnis est conçue comme un parcours sonore sensible. À travers la détection des mouvements des spectateurs et le décodage de codes QR en temps réel, cette installation révèle la situation de communication qui résulte des dimensions fonctionnelles et ludiques de l'œuvre : des sons sans images qui définissent une identité et qui servent d'éléments révélateurs des liens de territorialité et d'identité entre la société et son espace.



*Sensus Beta*, Klaus Fruchtnis - 2012

## L'instant révélé

« *La rencontre rend possible l'enregistrement d'une forme de poésie.* » Vincent Bouchard

### Le témoignage

Transmission et expérience de la réalité s'inscrivent dans un rapport indissoluble, où l'expérience est un mode de connaissance qui résulte d'un corps à corps avec le réel. Selon le Petit Robert, la première définition de l'expérience désigne « *le fait d'éprouver quelque chose comme un élargissement ou un enrichissement* ». Ainsi fonctionnent les *Histoires Tremblaysiennes* de Cyril Hernandez. En échange d'une mini-interview, il offre en effet aux habitants un moment de concert intime. À ses côtés, Laurent Carlier capte en image les gestes de l'échange. Ici, c'est l'instant de la réalisation qui fonde l'événement. Toutefois, il est possible de témoigner d'une expérience et dès lors de transférer la performance : un temps collectif autour du son et de l'image disséminé par la suite sous forme de concert.



*La Charrette de troc*, Cyril Hernandez - 2009-2015

Il existe bien sûr différents modes de transmission de l'expérience. La succession d'images ou leur surimpression, par exemple, peuvent être non pas l'addition d'éléments signifiants mais la révélation d'une réalité. En s'inspirant du travail de décomposition du mouvement photographique d'Eadweard Muybridge, les adhérents de l'atelier de photographie numérique, sous la houlette de Mary Christides, vous proposent une série de portraits mettant en lumière les mouvements les plus imperceptibles du corps. Dans ces images directe du temps, l'image devient une expérience, le temps n'est pas une donnée construite mais advient directement.



*Motion Portraits*, Collectif - 2015

### L'évolution temporelle

En partant de l'idée que le concept de transmission opère à travers trois plans de détermination représentés par le milieu culturel, le support matériel des idées et la médiation humaine, Renée Bourassa, chercheuse, identifie deux moments principaux de la transmission, reliés à la perspective spatio-temporelle : la condensation et la dissémination. Nicolas Clauss condense et dissémine par le biais de vidéographies aléatoires. *Endless Portraits* est ainsi une série de portraits en mouvement filmés à travers le monde (Séoul, Sicile, New York, Tremblay-en-France...). Présentés sur de grands moniteurs verticaux, ces portraits d'un nouveau genre explorent la dilatation du temps vidéographique. Ils n'ont ni début ni fin et rejouent à l'infini, selon une écriture générative, les quelques secondes de film dont ils sont constitués.



*Endless Portraits*, Nicolas Clauss - 2014-2015

Le réel et l'imaginaire, l'image et le son, les gestes et les paroles se superposent dans un agencement complexe, le continuum de la réalité étant fragmenté lui aussi par la mise en discours. *Voxité* est un acte poétique, un voyage mental dans des espaces ouverts par les mots, mais aussi par l'image et le son qui viennent les densifier et les tendre au fur et à mesure du déroulement de la performance. C'est un travail sur la voix portée, proférée, et le mot, les mots que Christophe Tostain assemble patiemment, un assemblage de fragments poétiques improvisés, ou écrits le jour même, la veille aussi, des élans ressentis, des explorations de la mémoire, des réactions à l'immédiateté, à l'instantanéité... Cette vision implique un changement de la transmission de

l'expérience en soi, qui s'avère différente, hors des logiques de la représentation et permet la mise en contact entre plusieurs réalités.



*Voxité*, Christophe Tostain - 2015

## Un processus à l'œuvre

### L'acheminement encodé

« *Expérimentez, n'interprétez jamais. Programmez, ne fantasmez jamais.* » Gilles Deleuze

#### Les médias

La question des médias est nécessairement cruciale puisque l'évolution technique de ces outils de communication modifie notre monde mais aussi notre façon de le percevoir, de le penser et de l'agir. C'est à partir des années 50 que le débat sur les médias s'engage. David Sarnoff, homme d'affaire pionnier dans la radio et la télévision commerciale, affirme : « *Nous sommes trop portés à faire de nos instruments technologiques les boucs émissaires des fautes de ceux qui s'en servent. Les réalisations de la science moderne ne sont pas bonnes ou pernicieuses en soi : c'est l'usage que l'on en fait qui en détermine la valeur.* » Dans ses performances, le DeMo (Dead Minitel Orchestra) mêle aussi bien les questions d'interactions, d'usages et de technologies que les techniques et médias de communication. C'est en reconditionnant et modifiant des Minitels pour générer du son ou de l'image que ce trio du Graffiti Research Lab (fr) se joue de l'obsolescence des médias.



*DeMo*, Graffiti Research Lab (fr) – 2014-2015

Désormais, les médias sont supports au passage des messages à travers le temps, mais aussi dans l'espace et le simultané. C'est ainsi que le livre a pris le tournant du XX<sup>e</sup> siècle en intégrant un format numérique, donnant aujourd'hui forme à des livres hybrides. Livres papier intégrant des fils électriques, des piles, des leds... et la possibilité d'interagir avec téléphones ou tablettes mobiles, mélangeant livre pop up ou livre jeux, les interactions n'ont jamais été aussi grandes. *In The mix* est un projet collaboratif mêlant expérimentations et technologies pour imaginer de nouvelles formes poétiques.

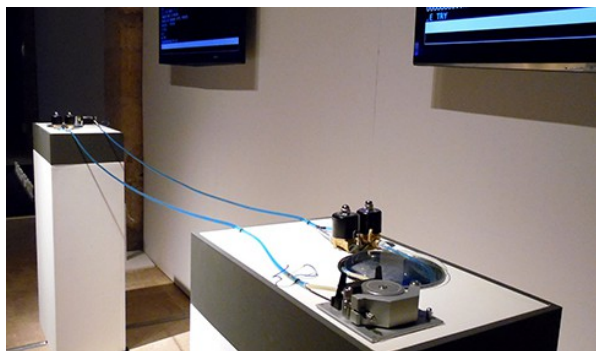


*Le livre qui tourne ses pages tout seul*, Éditions Volumiques - 2000

#### Le codage

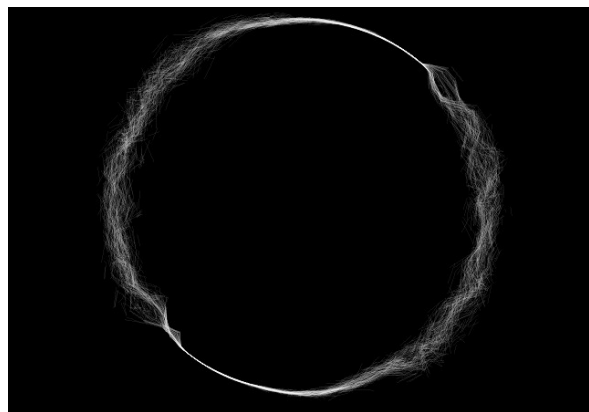
Alors que le terme « média » désigne des supports de diffusion, celui de transmission de données désigne le transport de quelque sorte d'information que ce soit, d'un endroit à un autre, par un moyen physique. Historiquement, cela se faisait par courrier papier, une chaîne de feux ou de sémaphores, puis

le Morse sur des fils en cuivre. L'installation *Conversation au fil de l'eau* met en place un réseau qui fonctionne à l'eau et permet d'envoyer et de recevoir de courts messages entre deux postes, rendant possible un chat pour deux participants simultanément. Ces messages sont encodés en morse sous la forme de paquets d'air et d'eau qui circulent dans un tuyau. Avec ce dispositif de communication, Cécile Babiolo et Jean-Marie Boyer se ré-approprient la phrase emblématique de Marshall McLuhan : « *le message, c'est le médium* » en proposant un nouveau médium parodique et rétrograde afin d'observer ses effets sur la nature des messages qu'il transporte. C'est cette double entité, médium (processus de transmission) et message (production textuelle) qui constitue le cœur de ce projet artistique.



*Conversation au fil de l'eau*, Cécile Babiolo et Jean-Marie Boyer - 2014

Il s'agit donc de mettre en évidence tout ce qui constitue la matérialité propre des signes et du code. *Morphist* est une performance audiovisuelle qui étudie les notions de forme, de métamorphose et de mutation. Une substance abstraite mathématique, composée d'une myriade de particules, est perturbée par deux interprètes qui modifient son organisation. Cette matière est audiovisuelle : chaque altération de son agencement est transposée en son et en image, selon des processus synesthésiques radicaux. En jouant avec la nature de ce corps en constante déformation, chdh propose une nouvelle étape dans l'utilisation d'un algorithme comme instrument visuel et sonore.



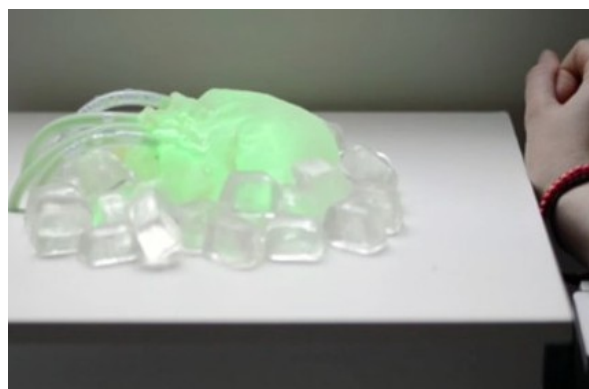
*Morphist*, chdh - 2015

## Le transfert d'énergie mécanique

« *La pure réceptivité et la pure transmission laissent place au déclenchement de la vie par lequel l'énergie se libère en des formes nouvelles.* » Alfred North Whitehead

### L'énergie cinétique

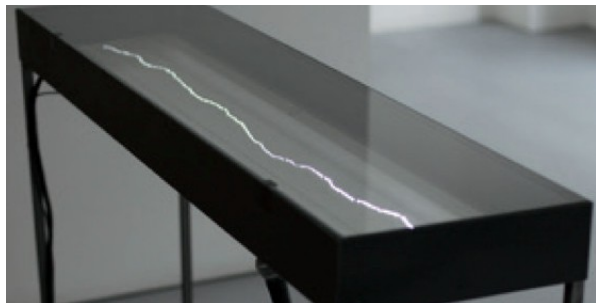
Tout comme la transmission d'un message, l'énergie ne reste pas constamment au même endroit et sous la même forme. Elle peut se déplacer d'un endroit à un autre, elle peut aussi passer d'une forme à une autre. Le corps recevant l'énergie peut ainsi la stocker sous forme d'énergie interne. Par exemple, la chaleur d'un corps est une énergie qui provient de l'énergie cinétique des atomes qui le composent. Par une tension entre matériaux technologiques et moulages anatomiques, le travail d'Antoine Bouillet et Louise Longeau se penche sur les circulations d'énergies par le son, la lumière ou différents fluides. *Naissance Artificielle* vise à simuler le don de vie. Il suffit de poser la main, ou toute autre partie du corps, pour qu'un cœur modélisé se mette à battre. Néanmoins, *Naissance Artificielle* ne cherche pas à illustrer ce qu'est la vie, l'intention finale est de permettre une extension, voire une prolongation de soi, d'étendre un paramètre personnel comme la température corporelle de surface afin de créer une interaction propre à chacun, entre corps vivant et corps inerte.



*Naissance Artificielle*, Antoine Bouillet et Louise Longeau - 2015

Les mouvements mécaniques de la Terre sont un autre exemple de transmission d'une énergie. Ainsi un séisme correspond à une rupture brutale en profondeur, provoquant des secousses ou ondes sismiques enregistrés à la surface de la Terre et se propageant en fonction des roches qu'elles traversent. Dans la série *Lignes de Faille*, Stéfane

Perraud dresse un portrait géologique sensible des grands séismes qui ont touché notre planète aux XXe et XXIe siècles. Ici, la carte géologique devient un trait de lumière, la trace de mouvements de ruptures tectoniques. *Friction* est une table vibrante actionnée par plusieurs moteurs qui font à la fois vibrer la table et la lumière. C'est un tremblement de terre et ses répliques dans un écran.



*Lignes de Faille - Friction, Stéphane Perraud - 2007*

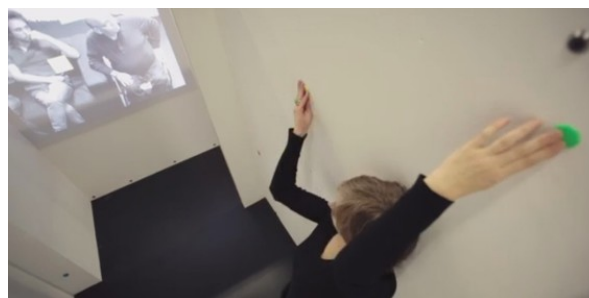
### La biomécanique

La biomécanique quant à elle est l'application des principes mécaniques à l'homme et aux animaux, aussi bien en mouvement qu'au repos. Elle traite des relations existantes entre les structures et les fonctions à tous les niveaux d'organisation du vivant. En intégrant des systèmes de captation de mouvement à ses créations visuelles, Étienne Bernardot fait interagir corps, gestes, musique et lumière, là où le mouvement devient source à l'environnement sonore et visuel. En créant ses propres interfaces, il travaille en interaction directe avec la musique et la lumière, mettant également en jeu le corps de l'interprète. Avec eb-creations/bunq&eb, il explore ainsi les relations possibles entre corps physique et outils numériques.



*eb-creations/bunq&eb, Étienne Bernardot - 2009-2015*

Que ce soit par la nature du dispositif mis en place, l'importance de l'engagement corporel ou la médiation spécifiquement construite, la transmission par le mouvement est au cœur des dispositifs usant de la biomécanique. *Fenêtre d'Opportunité* est une installation vidéo ludique inspirée des théories du danseur et chorégraphe hongrois Rudolf Laban permettant de lire, écrire, analyser et penser le mouvement. Le joueur doit ainsi presser des boutons de couleur placés sur trois surfaces distinctes. La répartition des boutons sur les murs sollicite l'ensemble de la « kinesphère » du joueur et l'amène à adopter des positions inhabituelles, lui permettant de garder un contact visuel avec ceux qui le regardent et d'éviter de voir l'écran de jeu se saturer d'aplats de couleur.



*Fenêtre d'Opportunité, One Life Remains - 2013*

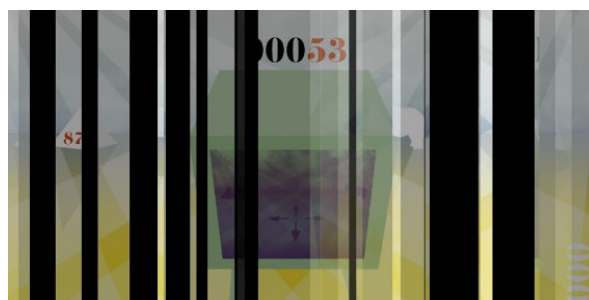
### La transmission virale

« ... habituer les intelligences à ne pas penser par fragments, mais à comprendre que tout fragment n'est que partie d'un tout. » Louis Liard

#### La transmission directe

L'une des conditions essentielles à toute sensation est la transmission directe d'une impression, depuis l'organe qui le reçoit jusqu'au cerveau. *And The Rhino Says* est un jeu vidéo expérimental conçu de manière à générer chez le joueur une forme de désorientation et de trouble sensoriel. À mesure que le joueur progresse dans la partie, il se trouve confronté à la dégradation progressive de l'espace de jeu lequel semble se décomposer, se fragmenter et se démultiplier. Il s'agit, par ce biais, de mettre à mal le rapport de confiance instauré dans la plupart des jeux vidéo entre ce qui se donne à voir et ce qui se déroule réellement au sein du système. In fine, *And*

*The Rhino Says* interroge la capacité de tout jeu vidéo à fonctionner comme dispositif d'illusionnement.



*And The Rhino Says, One Life Remains, 2013*

Outre la transmission directe d'organe à organe, cette même forme s'effectue également d'organisme à organisme. *Generative Nights* est une exploration d'un monde souterrain habité par des micro-organismes qui se reproduisent à l'infini. Leur croissance et leurs explosions sont hypnotiques et effrayantes. La transmission virale ici explorée se génère ainsi par le maintien d'un « virus » dans une seule espèce.



*Generative Night*, LYM, 2015

### **Le milieu**

Toutefois, la transmission virale peut également s'effectuer par le croisement dans la barrière d'espèce ou encore par l'entremise d'un vecteur. C'est ainsi que les actions de l'homme au sein de son milieu génèrent de profondes transformations. Car, de la bactérie à l'homme en passant par la plante, le vivant assimile et rejette des substances. Il y a donc un échange. De janvier à juin 2015, l'association PiNG a animé un laboratoire ouvert. Des chercheurs, artistes, curateurs, explorateurs étaient ainsi invités à questionner et décrypter l'Anthropocène, cette ère géologique où les activités humaines auraient commencé à avoir un impact global significatif sur les écosystèmes de la Terre, ainsi que sur les points de repère et leur transmission.



*Anthropocène*, Collectif, 2015

Quant à Jean-Baptiste Labrune, sa recherche le mène à interroger différentes formes de l'altérité. Ici, ce sont les modes de communication avec les plantes qui sont au cœur de la réflexion, car il n'est pas simple d'écouter ce que les plantes nous disent. Leurs rythmes, leurs structures physico-chimiques et leurs interfaces ne sont pas à la même échelle que la notre. Afin de se connecter à ces environnements, il examine différentes formes et procédés de documentation, techniques et interventions menées par des citoyens, des artistes et des chercheurs. La transmission serait ainsi une nécessité sociale et politique pour comprendre les codes de la société mais également une nécessité biologique pour que chacun s'adapte à un environnement donné.



*Plante nomade*, Gilberto Esparza – 2008-2013

Sources : *Transmettre l'histoire*, Antoine Prost - Chemins d'accès / *Intermédialités 5, Communiquer, léguer, enseigner, révéler : pour une po(l)étique de la transmission*, Dumitra Baron - Centre de Recherche sur l'Intermédialité (CRI) de l'université de Montréal, 2005 / *Transmettre l'expérience d'une rencontre : le cas du cinéma léger synchrone*, Vincent Bouchard - Intermédialités n°5, Érudit, 2005 / *La philosophie spéculative de Whitehead*, Xavier Verley - Ontos Verlag, 2007