

fore[]t
hours
ivresse
hate

9
GCC
ME9

reforms
gl

reforms
gl

shape of memory

philippe boisnard
arnaud courcelle

sun

argument de l'oeuvre

La volonté des hommes de conserver à l'infini leur mémoire visuelle est devenue une des intentions majeures de nos contemporains. Cette conservation ne se faisant plus dans des albums physiques, mais en temps réel comme cela est rendu possible avec des sites de partage d'images de photographies comme flickr ou les clouds. Toutefois, toutes ces photos s'entassent en liste, à peine téléchargée, elles sont déjà prises dans la spirale de l'oubli produit par le flux de la mémorisation. Peu à peu elles se dissolvent dans les dépôts amnésiques d'internet, si elles ne sont pas régulièrement réactivées par des requêtes. Internet devenant une fosse à bitume pour la mémoire, tout s'engloutissant dans ses strates, son mille feuilles.

Shape_of_memory est une oeuvre générative, fonctionnant en temps réel avec le web, qui met en perspective les flux d'images et la logique d'oubli qui les caractérise. L'oeuvre se présente comme des formes de flux remixant des milliers d'images directement prises sur

flickr, à partir de requêtes permises à partir de smartphone, via un site dédié, qui vont constituer la base de donnée de l'oeuvre. Ainsi, plus que de la simple data-représentation, il s'agit d'indexer le degré de dégradation de cette data-représentation, il s'agit de montrer sa fêlure interne qui n'est autre que son objectivité accumulative liée à l'affect, au choix des hommes.

D'un côté le participant est invité à constituer la mémoire de l'installation en faisant des requêtes de recherche, de l'autre il est invité à choisir une catégorie pour la représentation graphique de la mémoire.

Ainsi, Shape_of_memory tout à la fois présente le flux et met en perspective son instabilité, les opérations d'empilement, d'effacement, ses compositions arbitraires par réunion thématique, ses impasses. Moins une catégorie de la base de donnée est rappelée, plus cette base de donnée s'altère pour peu à peu disparaître.

Shape_of_memory se constitue alors comme un monument mémoriel de nouvelles générations, dynamiques, aussi dynamiques que l'envoi et l'oubli de toutes ces images sur le web. Il tend à plonger le spectateur dans une immersion au coeur de l'immanence de la mémoire du web.

1

fonctionnement de l'oeuvre

Le paradigme d'élaboration de Shape_of_memory est celui des neurosciences : considérer l'espace de stockage d'image d'internet comme une zone de la noosphère dans laquelle s'élabore la mémoire visuelle.

[partie installation]

La représentation par neurone d'ordre (sphère noire) et neurone de rendus graphiques (sphères à facettes d'image) correspond à la manière dont les neurones sont déterminés quant à leur comportement. Dès qu'un neurone donneur d'ordre a transmis ses informations, les neurones graphiques sont polarisés selon un mouvement de masse physique à ce noyau. Des zones de mémoire d'image apparaissent comme cela.

Selon les requêtes de rendu que feront les participants, peu à peu les catégories qui ont été le moins appelées vont voir des facettes disparaître. Ceci marquant l'effacement progressif de la mémoire. L'oubli numérique des réseaux. Ainsi l'archivage qui paraît transparent

est renvoyé à sa nécessaire interaction avec l'homme. La réalité d'internet est toujours fragmentaire.

Le rendu graphique est tridimensionnel, une caméra aléatoire vient explorer l'univers de mémoire quand il n'y a pas de spectateur, autrement les spectateurs peuvent explorer l'oeuvre grâce à l'interaction avec un leap-motion.

[partie web]

La participation se fait par un site dédié qui sera accessible aussi bien par internet que par smartphone.

Les participants peuvent

1/ soit indiquer un mot pour constituer la base de données d'image issues de flickr. Leur requête déclenche la création d'une catégorie.

2/ soit activer la mémoire en choisissant dans les catégories créées, l'une d'elles.

fonctionnement

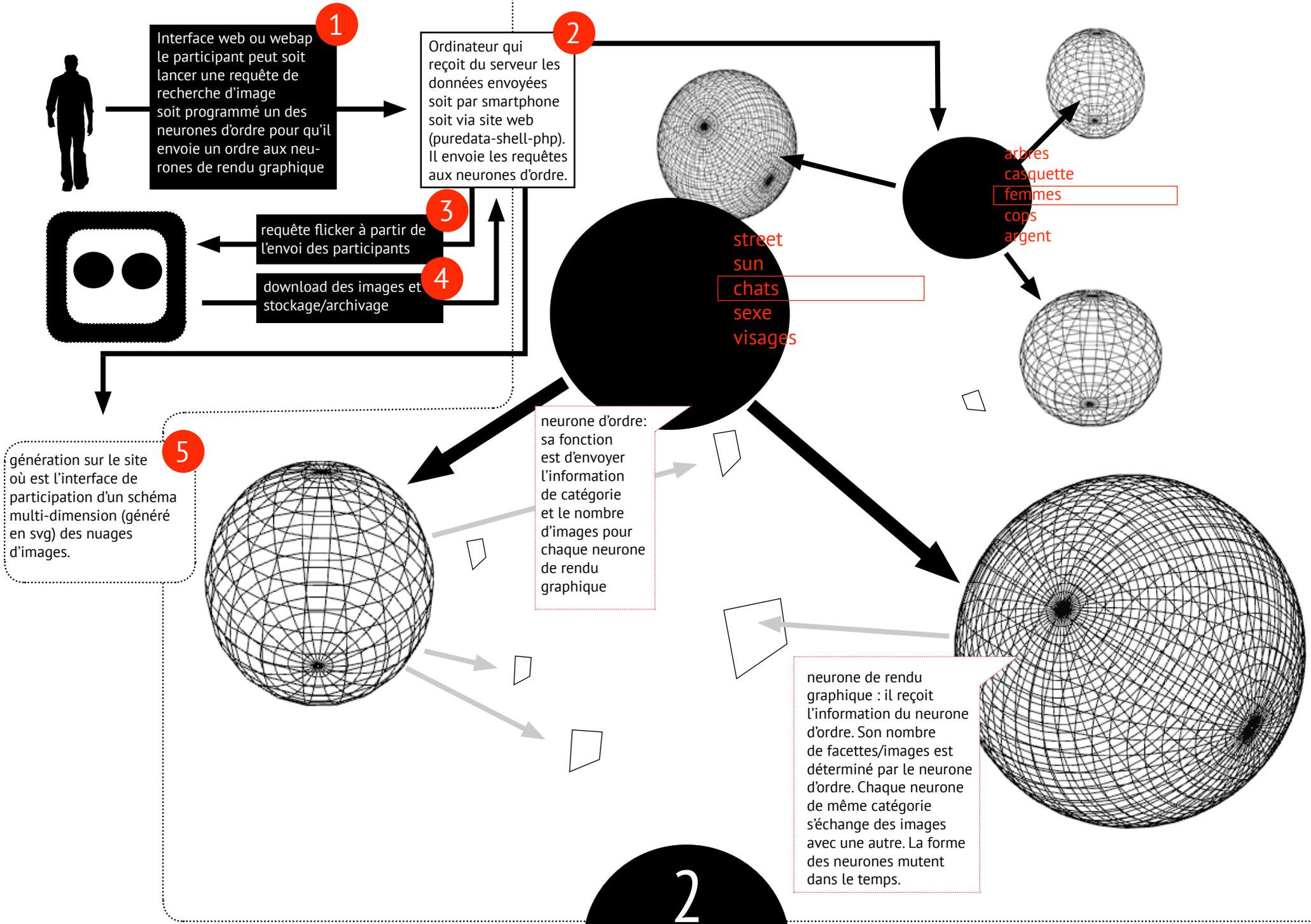


schéma du rendu graphique sur l'écran

A 3D collage of various images and text fragments floating in a dark space. The fragments include a tiger's face, a red rose, a sunset, a car, a cityscape, and various text snippets. The text 'texte flowers' is prominently displayed in the lower-left quadrant.

texte
flowers

sexé
cube

συμπλοκή
στοίχι

« Le contenu de la mémoire
est fonction
de la vitesse de l'oubli. »
Norman E. Spear

di n a t o u r

composition de l'oeuvre

[Partie installation]

une projection du rendu des zones mémorielles neuronales. En temps réel, lorsque les spectateurs de l'installation choisissent un mot, apparaît au coeur de l'ambiance sonore la définition wikipedia.

[Partie web]

Une interface de participations qui permet d'envoyer les recherches de mots dans flickr

Une interface permettant de choisir les catégories pour les rendus graphiques

techniques

Cette oeuvre est programmée en plusieurs langages :

pour la partie du rendu graphique sur l'écran de l'installation : puredata gem glsl

pour la partie gestion des requêtes web et de la partie web : html5, php, python, bash, svg

pour la partie requête automatisée flickr : python

matériel

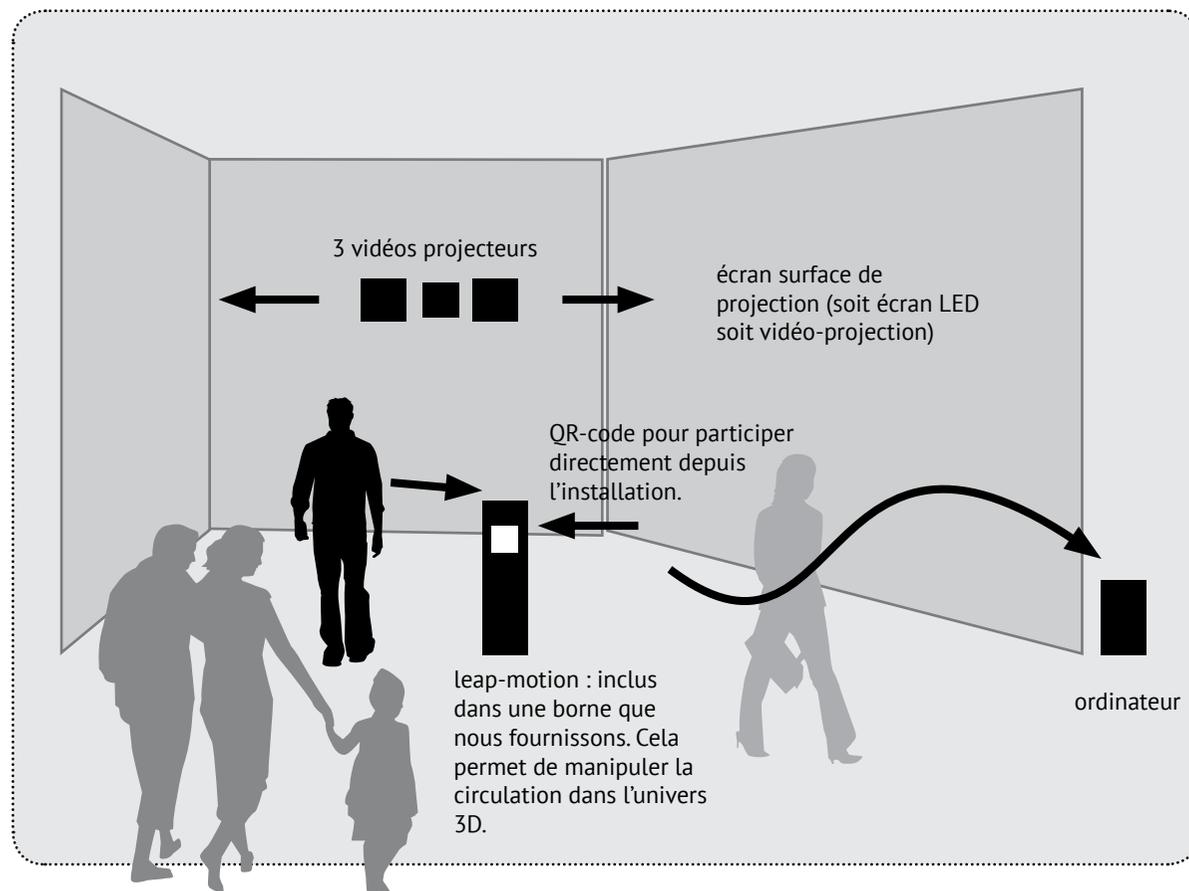
soit 1/ trois écrans pour l'installation (vidéoprojection)
trois vidéos projecteurs.

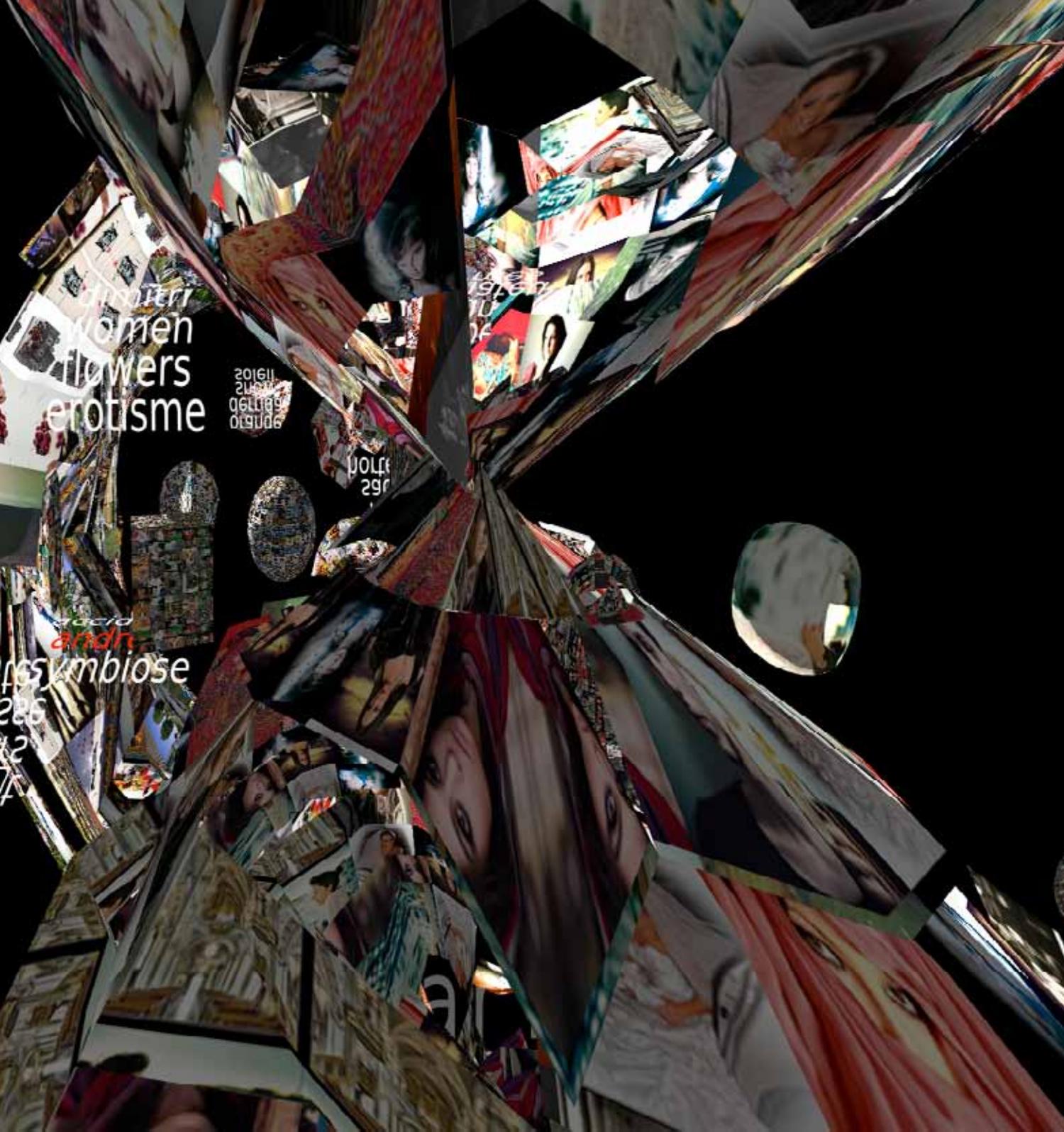
soit 2/ 3 écrans de grande taille (55').

un ordinateur (type macpro) avec une bonne carte graphique (2-4 Go) avec trois sorties carte graphique.,
et une connection internet haut débit.

Un ipad (fourni par les artistes) avec le programme interactif.

2 enceintes.





dimitri
women
flowers
erotisme

201611
211010
06111999
019106

polre
290

andri
psymbiose
286
2
7



dimitri
women
flowers
erotisme

arnaud
cat
amoc

1910
101
101
symbiose

arnaud
cat
neige
amres
atc
men
femmes
erotisme

91162
019106
210
cnp6

accideun
me9b00

916
226
1

dr xo

philippe boisnard – artiste numérique, écrivain

Artiste programmeur, il développe son travail seul, tel *phAUTOmaton* (exposé à Tokyo Institut France 2013, la SAT-Montréal lors de la soirée de l'agence TOPO 2013 et en mai 2014 dans 7 villes de Russie à l'invitation de l'Institut Français) ou lors de collaborations notamment dans le duo hp-process avec Hortense Gauthier (tel *Words City* qui est lauréat du concours Européen Imagina Atlantica en décembre 2012 et a reçu le prix coup de coeur d'Arte Creative pour *Words City* lors du concours international des Bains Numériques en juin 2012 et qui a été exposé aussi bien à Mai numérique à Carcassonne 2013 que lors du festival Digital Choc à Tokyo, Kyoto et Fukuoka ou bien encore présenté dans l'exposition à la BNF «après le texte» de septembre à décembre 2013 ou *Translation*, présenté à Easternbloc (Montréal-2013), GRIM (Marseille-2013), THSF (Toulouse-2013), festival digital choc (Kyoto-2013)).

Il fait de nombreuses performances temps réel (pour 2014 : *Translation* avec hp process, *Live space* avec Gaëtan Gromer). En 2007 il a reçu le grand prix multimédia pour sa création internet de la part de la Société des Gens de Lettres de France. En 2012-2013, il a été le créateur et le développeur du dispositif numérique de *Largent*, mise en scène d'Anne Théron à partir du texte de Christophe Tarkos interprété par Stanislas Nordey, produit par la Gaîté Lyrique de Paris, sélectionné aussi bien à Temps d'Image (La ferme du Buisson), que pour le festival d'Avignon IN.

Le travail de Philippe Boisnard porte sur la liaison entre les mots et les situations réelles : aussi bien urbaines, que festives, économiques ou politiques. Par ailleurs il est le co-directeur du centre databaz à Angoulême, co-fondateur de la formation FASTERI (Formation d'Angoulême en Supervision des technologies du relief et de l'interactivité) à Angoulême.

arnaud courcelle – artiste numérique, musicien

Autodidacte de formation, il conçoit un logiciel pour la projection vidéo, intégrant des modules gérant l'interaction homme-machine, lui permettant de jouer des formes à travers le mouvement des danseurs et du son des musiciens. Il participe ainsi depuis 2011 à la scénographie de plusieurs spectacles vivants (*Electric Geisha*, *#p#ri#nc#*, *les Berceuses au butagaz*, le Commando Nougaro),.

Il conçoit de même des installations vidéo-mapping interactives (festival «Les Machines à Liver», théâtre Jean Villard fev.2012), ainsi que l'habillage vidéo de la gare Matabiau (Toulouse) pour la fête de la musique 2012. Il intervient aussi à l'occasion de Works-Shop autour du logiciel de programmation Pure-Data. (Fasteri, à Angoulême, juillet et octobre 2013), donne des conférences autour de l'art numérique d'aujourd'hui (la chapelle-gély, Montpellier, décembre 2013) Il est actuellement engagé par la compagnie messieurs mesdames (Midi-Pyrénées) pour la saison 2013-2014 (création scénographie d'un ciné-concert interactif, musicien interprète.)

En 2007 il crée le duo Vespertillio qui base sa musique sur l'exploitation des différents sons de l'accordéon. En 2009 il décide de créer en compagnie de danseurs et musiciens le CRUMD (Centre de Recherche Ubuesque en improvisation Musique et Danse), qui base sa réflexion sur les différentes techniques d'interaction entre ces deux disciplines, pour l'assouvissement de l'interprétation au travers l'improvisation. (Intervenant en 2011 au CDC Toulouse sur le stage de danse de Mark Thomkins.)

