

ゾム

ZOME



Zome ゾム [zomu]

Contexte

Zome a la caractéristique de se nourrir mutuellement de sources sonores et visuelles issues du réel et en temps réel, au travers de flux disponibles sur Internet.

Certaines sources sonores sont libres d'accès via une plateforme en ligne que Stéphane Cousot a développé dans le cadre de recherches à Locus Sonus, laboratoire en arts audio. L'image temps¹ quant à elle, provient de plateformes lambdas.

Le stimulus originel de cette rencontre est issu d'une réflexion d'Erikm sur ses modes de production sonore ainsi que son rapport critique entre le médium image et son dans un environnement scénique.

Erikm développe depuis de nombreuses années dans un contexte de composition acousmatique, dynamique ou performatif, un agencement des sons (bande magnétique, vinyle, CD-r ...) aléatoires ou organisés, mis en tension.

Dans le contexte de Zome, les sons mémorisés sont minoritaires voire inexistant, les sources sonores ou visuelles sont indubitablement aléatoires. La rupture qui s'exerce ici, est fondamentale sur un plan historique de la musique concret et électronique. Nous ne parlons plus d'échantillon ou de son mémorisé comme postulat de départ, mais de flux. Cet agencement de matières optiques et sonores en temps réel combine l'ici et le maintenant avec l'ailleurs, les lointains au delà des horizons.

Erikm questionne depuis de nombreuse année, par le biais de son travail visuel et sonore, la question du politique à travers la compression du temps et des données.

Ce concept critique de compression est intrinsèquement lié à l'accélération de ses gestes physiques sur et avec les outils technologiques (vecteurs d'affects) dont l'une des résultantes est l'agencement d'une forme native d'éléments sonores accidentels et non idiomatiques.

Ce concept est connexe à la problématique des flux et des données numériques gérés par des algo-tradings² d'après des modèles mathématiques quantiques ayant un impact sur l'économie réelle.

La captation du désir organisé au profit du capital depuis plus d'un siècle a ouvert les portes sur un XXI siècle où la subordination de l'attention via des objets connectés œuvre à plein régime. Là où cette continuité historique génère ses flots de psychopathologies, l'artefacts et les scories qui naissent des actes créatifs, maçonnerent entre les plis des prospectives. Ces infimes dissonances créatrices, peuvent être les objets d'une pensée critique des desseins binaires de notre société de contrôle³.

¹ Cinéma 2: L'image-temps est un ouvrage du philosophe Gilles Deleuze

² Alexandre Laumonier « Le comportement des algorithmes est proche de celui des humains »

³ Michel Foucault « Surveiller et punir »

Dans le cas spécifique de Zome, le travail sur un flux continu, imprévisible et inconnu, brut, sans début, ni fin et à priori dépourvu de narration, c'est faire acte à l'antipode des enjeux politiques des réseaux d'aujourd'hui (réseaux devenus principalement socio-marketing⁴, place forte du trading boursier mondial ou joutes politico-médiatiques, réseaux aux datas consommables et polluantes pour un abrutissement de masse à fort impact environnemental).

La mécanique de Zome s'alimente par philosophie uniquement de données natives, d'aucuns ou de peu d'enregistrements, d'aucunes copies et d'aucuns services de diffusion. L'image a pour origine un système de surveillance, scientifique voire publicitaire, ou comme pour les données sonores une volonté de partager par pure gratuité, via un médium, un espace commun ou remarquable atemporel.

L'utilisation de telles données volatiles dans leur détournement n'est qu'un engagement politique / poétique.

Le processus crée la forme dans un contexte où la forme n'est pas un but en soi.

Processus et repères

Le processus de création se déploie autour d'un dispositif « table » commun où les deux protagonistes sont face à face, écrans dos à dos. Ils partagent au delà de leur dispositif respectif, un atelier électromagnétique et lumineux à base de LED et d'optique vidéo. Les sources sonores sont générées par les variations de tension électriques des Leds. Ces alternances lumineuses et sonores, sont intégrées aux flux de données visuelles et sonores issues du web. L'action est d'ici et d'ailleurs, chaque source est susceptible d'être traitée, analysée et transformée, puis couplée et ré-encodée (ou réinjectée) formant in fine un macro paysage abstrait composé d'autant de feedback sur sa propre temporalité. L'espace visuel se joue, s'écrit et se définit par l'absence d'image, sa présence, par sa teneur, sa nature, sa vibration et sa luminosité, par son rythme et la cadence des contenus projetés.

Image

La notion de composition indéterminée, reflète le caractère d'impermanence de l'image finale. Elle est (re)dessinée continuellement par le flux des données entrantes, par le choix des plans, par le choix du traitement (transparence, couche, abstraction) et globalement par sa mise en espace via sa projection et son rapport à l'environnement sonore.

L'objet visuel ne dépend que d'une recherche plastique approfondie, intuitive, élaborée in situ en temps réel dans sa masse, sa composante et sa temporalité numérique. En passant par le filtre d'algorithmes génératifs, modulé par chacune de ses variables, l'image est travaillée par couche, par transparence, dans sa colorimétrie, ses lignes, ses formes, sur l'ensemble de ses données pixels.

Son esthétique peut évoluer d'une figuration simple à une semi-abstraction ou une abstraction totale, mais ne peut jamais être préétablie.

⁴ sites web d'hébergement vidéo public ou pirate, chaînes de diffusion, stores musicaux, réseaux sociaux, données pornographiques, spams publicitaires.

Son & images

Les processus sont arbitrairement laissés actifs pour induire les contingences, la dissonance ou l'incohérence comme principe générateur de sens.

Les matières sont travaillées dans leur points de rencontre (ou de convergence), mécaniquement en tant que flux de données anonymes, physiquement dans le même espace de diffusion et autour d'un dispositif commun, artistiquement dans le non-esthétisme des sources, leur caractère d'impermanence et l'aléatoire qu'elles génèrent. Le lointain et le proche s'interfère par leur présent, les distances dans une même temporalité et un même lieu, quelque soit la nature de chaque matière.

Rapport à la musique

La mécanique des systèmes, l'approche sensible⁵, le dispositif « table » comme lieu commun, la matière flux, le rythme et « l'arythmie », le présent et le distant, le in situ, l'écoute, la dissonance, l'incohérence, l'origine de Rhizome.

Un contre point, un hors-champ critique des représentations spectaculaires basé sur le concept de synesthésie, voir sensori-moteur.

Rencontre

Stéphane Cousot et Erikm travaillent périodiquement ensemble depuis 2007. Leur rencontre s'est faite dans le cadre d'une demande d'Erikm pour son travail vidéo. Stéphane Cousot a mis à disposition des banques de données visuelles Trace, Ascii & Tracking qu'il a développé avec le logiciel libre Processing. De cet outil, une série de vidéo a été créée entre 2007 et 2009 telle que Corner, Austral...

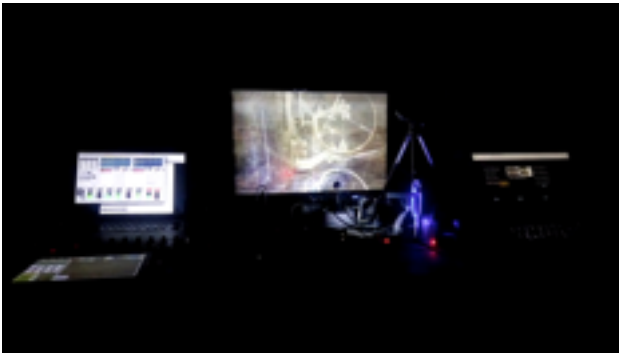
Plus récemment en 2016, à l'occasion de la création de l'œuvre mixte Drum-Machines, d'Erikm pour les Percussions de Strasbourg. Ils ont collaboré sur un dispositif de camera en réseau qui explore en temps réel les détails du dispositif et du jeu instrumental lors de l'exécution de la pièce. A l'issue de cette création ils s'associent une nouvelle fois pour un projet évolutif et polymorphe, Zome.

Rapport avec le terme Zome

Liens entre les éléments de même type, construction de l'objet par agencement d'une même facette - ici l'image sonore ou visuelle d'un lieu distant, l'homogénéité.

⁵ c.a.d. la méthode d'élaboration des matières, leur manipulation et leur organisation dans le travail

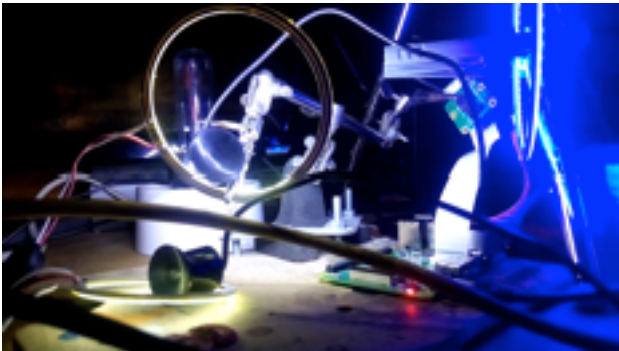
Vidéographie d'atelier



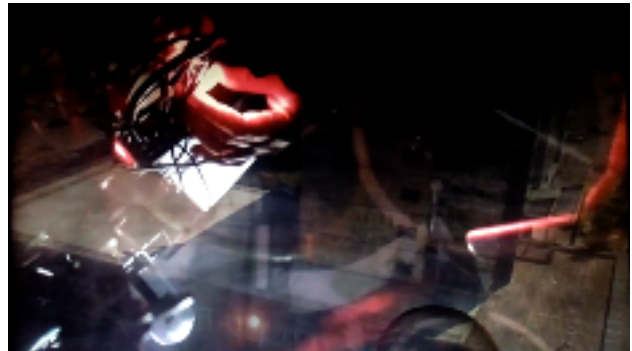
Dispositif table cote à cote avec un moniteur de retour



Superposition de deux webcams - vue de l'écran public



Détail du dispositif électromagnétique & Raspberry



Superposition d'une webcam plus deux flux du dispositif table vue de l'écran public



Superposition d'une webcam plus un flux du dispositif table vue de l'écran public



Soundmap

<https://vimeo.com/241502748> pass: prototype

Projets référents

Drum-Machines - <http://www.percussionsdestrasbourg.com/repertoire/drum-machines/>

Locus Sonus stream project - <http://locusonus.org/locustream/>

Erikm Video - <https://lightcone.org/fr/cineaste-1357-erikm>

Nocinema - <http://nocinema.org/>

π -view - <http://stefanpiat.net/rview/>

Contact erik.m@free.fr

Web : <http://erikm.com/> / <http://ubaa.net/>

Tel : + 33 676 866 430