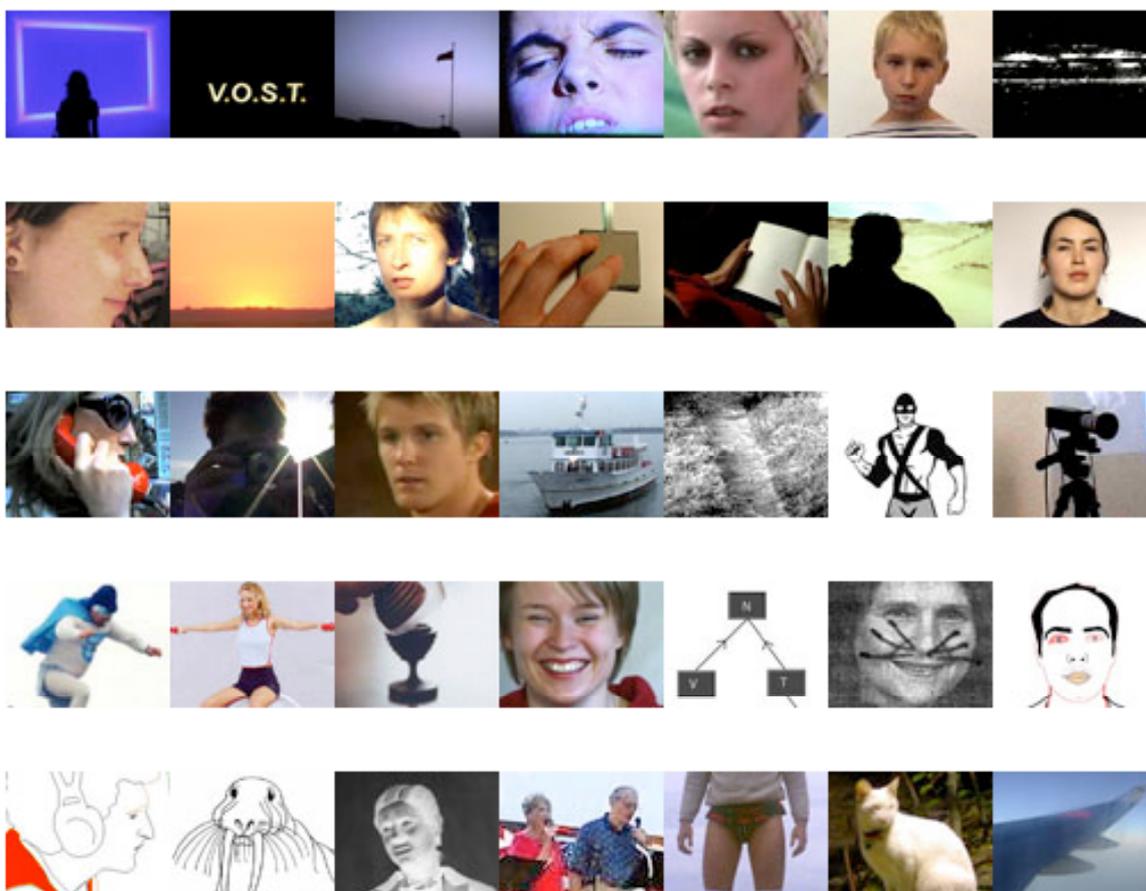


VIDEOS, FILMS , INSTALLATIONS, PERFORMANCES,

NET WORKS, SONS, ATELIERS, ECRITS, LIENS

1997-2007



Alexis Chazard, 17 rue d'Ophem, 1000 Bruxelles – 06 25 25 23 59

Cela Etant – <http://cela.etant.free.fr> – cela.etant@free.fr

TABLE DES MATIERES

VIDEOS, FILMS

Un sapin de Noël chez les Ivanov

Mémoires flottantes

Haunted

SMS Stories

INSTALLATIONS, PERFORMANCES

Jardin d'hiver

Julie

Lieux-dits, des sentiers bifurquants...

LandMap

Ne m'oubliez pas

Babylone & périphéries

NET WORKS, SONS

Seuils, des micro-dispositifs

Au concept

Okini Song

Chantons faux

Veronika

ATELIERS

Transferts

Suspens(e)

Paris<>Genève

Bords-limites

Ouestern

Soap Computer

ECRITS, LIENS, DVD

VIDEOS, FILMS



Un Sapin de Noël



Mémoires Flottantes



Haunted



SMS Stories

Un sapin de Noël chez les Ivanov

Vidéo, 2000-2001.

Conception, réalisation

Alexis Chazard, Gwenola Wagon, David Bruto

France / vidéo DV 2000 / PAL couleur / 26'

Production Cela Etant et ENSAD 2000

Merci à Henri Foucault,

Dominique Belloir, Bernard Marcadé



L'action débute dans le foyer d'une famille bourgeoise à la veille de Noël. Les parents sont absents, une nounou garde les enfants âgés de un à quatre-vingt deux ans. Excédée par leurs discours, elle finit par trancher la tête de l'un d'eux. Puis la police, les fers, le commissariat, la forêt, l'amant, les animaux, l'asile, les médecins, la chienne Véra. Les acteurs nous regardent, hiératiques et distants. Ils s'adressent à la caméra, donnent l'impression de parler entre eux.

Un sapin de Noël chez les Ivanov est une libre adaptation de la pièce de théâtre d'Alexandre Vvedenski. Ecrivain absurdiste russe faisant partie de l'Obériou créée en 1927, il écrit cette pièce en 1938. La pièce par son aspect haché et acerbe constitue une histoire qui se construit et se détruit presque instantanément, les personnages se parlent et se répondent. Nous avons choisi de travailler avec une trentaine d'acteurs non professionnels isolés les uns des autres et de monter la pièce par le jeu de champs contre champs uniquement. Les trente acteurs s'interpellent par leurs répliques ; celles-ci constituent le fil narratif de toute la pièce.

Dans cet univers les personnages se croisent, se parlent, s'accouplent comme l'écrit Régis Gayraud, les acteurs les font exister tout en se montrant tel qu'ils sont. Si l'action de la pièce a lieu à la fin des années mille huit cent quatre-vingt-dix rappelant l'univers tchékhovien, l'écrivain la compose dans les années trente moment où le mouvement Obériou se distingue par le contenu tragique de sa représentation d'un monde réduit à néant qui préfigure sa propre tragédie finale. Nous la réalisons entre la fin des années mille neuf cent quatre-vingt-dix et le début du deuxième millénaire dans une époque où il s'agissait surtout pour nous de relier ce qui souvent est séparé ; réunir une ambiance tchékovienne sous un climat dadaïste et absurdiste des années trente avec une mise en scène minimaliste. Cette vidéo fait coexister des courants artistiques ainsi que de nombreuses personnes de culture différentes et d'âge variant de six à quatre vingt cinq ans interprétant d'Alexandre Vvedenski.

Mémoires flottantes

Vidéo programmée, 2005.

Conception et réalisation:

Alexis Chazard et Gwenola Wagon

12 mn, DV Pal, couleur, sonore,

durée des séquences: 26'

Programmation: Alexis Chazard

Production : Cela Etant, 2005

Prise de vue vidéo numérique, prise de son analogique et numérique. Montage sonore et vidéo sur Max Msp et Jitter.

[http:// cela.étant.free.fr/memoires_flottantes/](http://cela.étant.free.fr/memoires_flottantes/)



Mémoires flottantes est un film de douze minutes composé de séquences activées par un programme qui les appelle dans des listes d'images et de sons. Le film s'achève lorsque le programme a épuisé tous les éléments déposés dans la liste des séquences sonores.

Janvier 2005. J'enregistre les souvenirs flottants de nos déambulations dans Lisbonne. À mesure que nous avançons, je remarque que je confonds les souvenirs vécus et les souvenirs enregistrés. *Mémoires flottantes* se compose d'après ces souvenirs entrelacés, connectés entre eux et dont l'exploration de certaines des possibilités de montage se composent en un programme qui serait, lui aussi, flottant...

Nous avons extrait de l'ensemble des images et des textes enregistrés de courts moments qui nous semblaient particulièrement persistants. Nous découpons alors la matière image en cinquante morceaux mobiles, puis nous enregistrons nos pensées afin de les diffuser sur les images en commentaire. Ces dialogues sont à leur tour découpés en seize fragments pour qu'ils interviennent « de façon parfois inattendue mais inaltérable ». Les images, sons et dialogues ainsi divisés composent l'ensemble des permutations qui vont de la ville fantôme au port, ou de l'embarcadère au cimetière de Madre de Deus... Ces courtes séquences sont alors tirées au sort. Elles se déplacent et se connectent à d'autres. Il en résulte un montage « mobile », organisé par plans, comme les morceaux d'un puzzle dont chaque combinaison recomposerait l'ensemble d'une image inédite. Le spectateur découvre ce que l'on pourrait nommer un montage variant, et ce de manière indénombrable d'après un nombre de plans pourtant restreint.

Haunted

Correspondance vidéo, 2006.

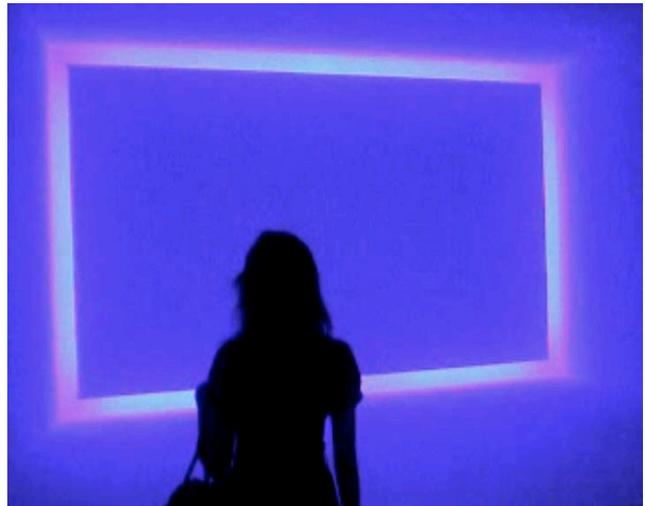
Conception et réalisation:

Alexis Chazard et Gwenola Wagon

Technique et réalisation

Prise de vue vidéo sur téléphone portable,
prise de son, montage sonore et vidéo.

Synopsis sur Skype.



Haunted est une vidéo réalisée suite à un échange filmique entre Bruxelles et Pékin. Nous échangeons des vidéos prises avec un téléphone portable en utilisant le dispositif téléphonique Skype. Nous envoyons ensuite les petites vidéos accompagnées de nos réactions qui, à leur tour, suscitent de nouveaux envois. Images réminiscentes, souvenirs prospectifs, visions hantées, nous rapprochons deux tournages. Les images y sont accompagnés en sous-titre par un commentaire, lui-même issu d'une « discussion-montage » menée sur Skype. Avec ce logiciel, on peut s'échanger tout ce qui est échangeable sur Internet, fichiers son, image, vidéo, audio, logiciel...

S'y invente une conversation d'un nouveau genre, qui peut se ponctuer d'échanges. Alors que j'envoie à Alexis une séquence où je filme Marlene Dietrich dans *Agent X27* de Joseph Von Sternberg, je reçois ensuite des images filmées d'un quartier turc à Bruxelles. Par la suite, nous montons cet échange, en reprenant ces dialogues comme la structure d'un scénario et construisons *Haunted*. Tous ces fragments de vidéo enregistrées nous hantaient tant qu'ils n'étaient pas échangés. L'échange était une manière de révéler et de donner un autre contexte à des évènements dépendants d'une histoire en attente d'être contée. Ces films avaient à la fois valeur de photo souvenir, de bribes, de projets d'histoires contenues et de pensées se déposant sur le film lui-même. Comme chacun de nos projets, nous proposons une structure qui sollicite les pensées du spectateur, lui propose une histoire où sa complicité sera mise à l'épreuve pour qu'il prolonge les liens qui se tissent dans cet échange.

SMS Stories

Vidéo 2007.

Images, Montages : Gwenola Wagon
Scénario par SMS et voix: Alexis Chazard
Musique: *Trio* de Didier Aschour
Participation: Stéphane Degoutin
Joffrey Dieumegard
DV PAL / vidéo couleur / 15 mn



« Ce sont des images pour se défendre, des images pour se protéger du réel. » «Allez à l'ouest ("s'évader sans bruit") et je rentre dans les histoires dans lesquelles le corps s'eden, se relève, cours, détruit, Gilgamesh, Robert Desnos...»

Ce sont des signes lumineux, un bout de paysage, une lumière au loin. De quoi s'agit-il ? De quelle histoire ? De plus en plus de vidéos montrant des signaux lumineux filmés avec un téléphone portable apparaissent, captées en filmant une lumière très forte et en fixant le ciel. Elles produisent la sensation qu'a lieu une déformation physique. « Toujours, le signe bouge ou change de forme. Il faut le scruter longtemps pour s'en apercevoir. Ce que tu vas voir n'est pas seulement un signe lumineux numérique produit par un téléphone, une anomalie du téléphone qui apparaît et soudain se transforme. Ce signe génère une histoire polymorphe. »

SMS Stories est une série dont le premier opus présente l'introduction énigmatique d'une recherche de légendes croisées et véhiculées sur internet par des vidéos qui ont en commun un personnage principal de la taille d'un pixel, du yéti disparu au steak d'un restaurant balinais avant l'explosion d'un attentat, aux distorsions d'une caméra de chasse dont la cible fond sur tout ce qui peut satisfaire notre appétit de fictions à partir de faits réels.

C'est la banalité, les pixels, la dramatisation, le son de mauvaise qualité qui créent dans ce contexte leur possible authenticité. On pourrait remarquer, comme l'écrit Joffrey Dieumegard, que la vidéo a également beaucoup de mal à atteindre les limites de la perception humaine. Mais ce sont les limites du visible qui engendrent ce rapport très pénétrant avec le paysage.

Des traqueurs anonymes d'animaux inconnus, des vidéos de cryptozoologues qui mènent des expéditions pour obtenir des images fantômes. Des chercheurs fascinés par quelques signes, nous font croire à de simples clignotements ; Nous incitant à les rechercher avec eux.

INSTALLATIONS, PERFORMANCES



Jardin d'hiver



Julie



Lieux-dits



LandMap



Ne m'oubliez pas



Babylone&Périphéries

Jardin d'hiver

Installation, janvier 1997.

Conception, réalisation:

Alexis Chazard et Gwenola Wagon

Exposé au Carré d'art de

l'ENSA de Cergy Pontoise,

Une exposition de Frédéric Magnan.

Dispositif de présentation 1000 néons brisés recouvrant le sol d'une pièce de 3 x 5m



Jardin d'hiver est une installation dont le processus relève d'une disparition. Une grande épaisseur de morceaux de verre provenant de tubes de néons brisés recouvre uniformément le sol d'une pièce. Le paysage est agressif, tranchant, incertain... Postés debout face à l'entrée de cette sorte de jardin Zen les spectateurs hésitent à pénétrer l'espace. Ceux qui oseront franchir le seuil briseront par leur passage le verre en morceaux de plus en plus fins et participeront à sa disparition mélancolique. Beaucoup plus tard, la fragilité du matériau ne laissera subsister qu'une fine couche de neige devenue inoffensive. L'œuvre, violente à son origine est littéralement broyée, transmutée par les spectateurs. Elle finit par changer radicalement de forme et de signification. On y trouve les prémises d'une réflexion que nous menons depuis sur la mémoire dans l'œuvre et les moyens qu'elle rende compte de l'action exercée sur elle par les spectateurs. Des bruits de pas crissants sur un sol recouvert de glace, jeu d'émiettement / les miens font disparaître les derniers morceaux de verre.



Julie

Installation vidéo-interactive, 2000-2001.

Réalisation : Gwenola Wagon

Programmation : Alexis Chazard

Modèle : Julie Breinef Oredam

Production : Cela Étant et ENSAD, 2000

Vidéo format DV et compression miro,

Carte Miro Motion, Max/MSP.

Dispositif de présentation: Interface
incrustée dans un socle, ordinateur G4,
Carte Miro, vidéo projecteur.



Julie est une installation vidéo interactive qui prend aussi la forme d'un CD-rom accompagné d'une partition présentant le scénario. La démarche de ce travail est une constitution des données primordiales d'un film et de leur perte sous-jacente menée de façon conjointe. La vitesse, le rythme, la temporalité des actions se montent suivant les embranchements du scénario. Je voulais donner au spectateur l'illusion de monter et démonter l'histoire au cours de l'exploration représentant le portrait d'une personne, Julie Oredam. C'est par la manipulation ou son absence que le spectateur construit ou fragmente le film. Lors de la prise de vue j'ai demandé au modèle, pris en plan fixe face à la caméra, d'exécuter des mouvements et leur contraire. J'ai isolé des moments de gestes, que j'ai nommés «situations». Ensuite, j'ai monté ces situations entre elles en suivant un ordre où les composantes des situations peuvent à chaque fois se dédoubler. À chaque situation correspondent deux sorties, vers deux autres moments. Dans le montage ainsi produit, les critères de choix des séquences sont le rythme, la vitesse, le temps. Le spectateur découvrant Julie ne connaît pas les incidences de son geste (toucher le *trackball*) sur le montage du film. Il en prend conscience au bout d'un certain temps, lorsque les coupures sont plus nettes.

Le montage du film interactif *Julie* met, à chaque embranchement, le spectateur face à deux choix : agir ou ne pas agir. À chaque situation, le monteur est confronté à un double travail à accomplir, plusieurs énigmes à résoudre. Le monteur d'œuvres interactives intègre une troisième dimension: celle des choix probables du spectateur. Il doit prévoir le montage en fonction des réactions ou plutôt penser aux réactions et les inclure dans le montage. Celles-ci sont de l'ordre du temps passé, de l'action, de l'inaction.

Lieux-dits, des sentiers bifurquants...

Installations, performances, 2005.

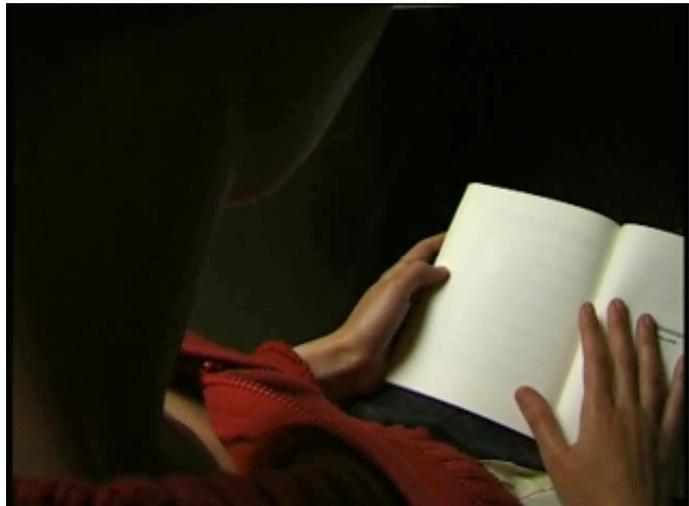
Conception et réalisation:

Alexis Chazard et Gwenola Wagon

Participations: David Bruto

Modèles, voix : Marcel Berger, Elsa Imbert, Claire Laporte, Boris Pollet, Marie Solies, Vanessa Théodoropoulos, Geoffroy Wagon.

<http://cela.etant.free.fr/lieux-dits/>



L'installation *Lieux Dits* se compose d'un ensemble de pièces sonores et vidéos. Elle trouve son origine dans un travail de délocalisation des contenus pour un lieu donné. Les pièces décomposent l'espace en une multitude habitable. Ainsi, même inattentif, le visiteur peut rapidement ressentir que des liens existent entre elles. Son attention est captée, il est amené à recomposer l'univers de découverte et de jeu qui lui est proposé. A l'extérieur de la médiathèque, *Dedans dehors*, diffuse la voix d'un narrateur qui énumère des titres de romans, les titres ont été sélectionnés en fonction de leur pouvoir évocateur ou humoristique. Au rez-de-chaussée, *Les Ecoutants*, montrent à la façon de vidéo-clip minimaux des personnes filmées attentives à des pièces musicales dont l'écoute, pour certains, ne leur est pas du tout familière. Ils transmettent ainsi par leur image leur expérience acoustique inhabituelle. D'imperceptibles gestes révèlent les émotions des écoutants. La caméra cherche alors à suivre ces instants fugitifs. Dans *Le Studio*, le visiteur peut enregistrer des textes de son choix afin de franchir ce symbolique «seuil médiatique» en deçà duquel nous sommes habituellement tenus. L'ensemble de ces enregistrements ont par la suite servi de compilation pour la création d'un disque accessible dans la médiathèque.

Au premier étage, *Parcours* présente une quadriphonie d'après *L'Artnimal* du poète contemporain Jérôme Bertin. Dans *Passage d'adhérence*, des extraits de dialogues d'*À Bout de souffle* sont relus et diffusés de part et d'autre d'un couloir. Le visiteur cherche alors le bon équilibre permettant d'écouter le dialogue en stationnant au milieu du passage. Au second étage, une vidéo *La Liseuse* est une lecture et réinterprétation de *La Vue* de Raymond Roussel par Elsa Imbert. Enfin dans l'espace *Diffusion*, des textes choisis pour leur jeu sur le langage autant que sur notre compréhension de la langue sont diffusés entre les rayonnages.

LandMap

Installation vidéo interactive, 2002-2003.

Conception et réalisation :

Alexis Chazard et Gwenola Wagon

Composition sonore : Didier Aschour

Production; Cela Étant, Laboratoire d'Esthétique de l'interactivité, Département Arts Plastiques de l'Université Paris 8, Agence GHECO. Vidéo DV, Carte Miro Motion, ordinateur G4, Max 4 /MSP.



LandMap est une installation vidéo et sonore jouable, qui s'apparente plus à un film qu'à un jeu vidéo. Un vidéo projecteur, un circuit audio amplifié et une interface sont reliés à une unité centrale gérant l'ensemble. Une simple pression sur une touche à certains moments suffit pour provoquer une bifurcation. Sur l'interface figurent les signes qui sont reproduits à l'écran et qui indiquent les directions possibles. L'apparition de ces signes invite l'explorateur à appuyer sur la direction choisie. Un son valide ce choix.

Le spectateur est amené à prendre conscience progressivement que d'autres dimensions participent à son exploration : ses choix, ses oublis, ses réminiscences, ou encore les «cartes» qu'il se crée mentalement pour se repérer. Les séquences vidéo des paysages recomposés du port de Dunkerque forment une sorte de « personnage-paysage » principal. Le spectateur déplace les points de montage. Il circule le long des données mises en mémoire. Le programme connaît à chaque instant l'endroit où se situe le spectateur et, en fonction de l'action effectuée pendant la période où est proposé un choix, il passe à différents points du montage. Ce dispositif permet de circuler dans le film comme dans un lieu. Mais, contrairement aux simulateurs, la projection ne passe pas par un calcul des images : enregistrées, elles sont activées à des moments donnés. Les séquences filmées combinent des lieux existants, reliés par des résonances. Les moments filmés s'enchevêtrent par des glissements successifs. Différentes versions d'un même paysage sont traversés et entremêlés à d'autres. Certaines séquences sont choisies pour leur ressemblance, malgré leurs différences géographiques. Elles procurent un sentiment de déjà-vu. Où suis-je ? Où aller si je suis déjà passé par ici ? La carte représente les séquences vidéo, leur sens et les moments de choix. Elle ne constitue pas un moyen de se retrouver mais plus de se confronter à un autre espace.

Ne m'oubliez pas

Installation vidéo interactive, 2003.

Conception et réalisation :

Alexis Chazard et Gwenola Wagon

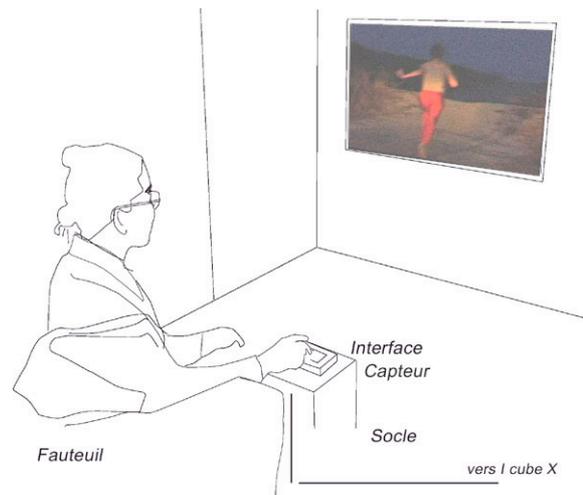
Modèle : Cécile Bicler

Programmation : Alexis Chazard

Interface : I-cube X, capteur de pression

Production : LabEl Laboratoire Esthétique de l'interactivité, Ciren, Studio Enez Groë.

Vidéo format DV et ordinateur G4. Max 4 /MSP et Jitter. Boîtier midi et I-cube X avec capteur de pression.



Un socle contenant l'interface de pression est placé à côté d'un fauteuil confortable. Un écran plasma (ou un écran de vidéoprojection) est entouré de deux enceintes amplifiées. L'ensemble donne l'impression d'une petite pièce de home cinéma interactif.

L'héroïne du film a entendu un bruit étrange. Étrangereté du personnage, il a l'air d'être seul. En tant que spectateur, on s'incarne beaucoup plus que lorsque l'on n'est qu'un fantôme. Parasiter des films, par des interférences extérieures. On est dans la scène, c'est là que se trouve l'histoire. Que voit le spectateur ? Son attention est captée par l'histoire qu'on lui raconte. Qui est cette personne (cet acteur, ce modèle) ? Qui entre ? Ne t'endors jamais ! Le spectateur est pris entre une fiction de films déjà vus par d'autres, les histoires vécues par le modèle (le protagoniste principal) et les histoires qu'il se fait. Comment se montent entre elles toutes ces histoires ? Pouvoir glisser d'un passage à l'autre, opérer des glissements entre les actions physiques (toucher/presser) et les scènes visibles : tu appuies et tu vas plus vite, c'est très tentant de lever la main et si tu lèves la main, comme par hasard, tu recules dans le film.

Les films d'horreur font pression sur le spectateur pour lui faire croire, le temps de l'histoire, que le surnaturel existe et qu'il est effrayant. Dans *Ne m'oubliez pas*, le spectateur est confronté à deux types de « pression » : il s'agit de presser sur l'interface, une surface déterminée, et d'exercer une influence (un calcul sur le défilement des images). D'une part le spectateur presse pour voir et pour circuler dans la vidéo, et, dans l'autre sens, l'histoire presse sur lui par le biais du tournage et du montage, pour lui faire croire à toutes les histoires possibles.

Babylone & périphéries

Performance poly-média 2004.

Conception et réalisation :

Alexis Chazard et Gwenola Wagon

Texte *Babylone-Centre* : Jérôme Bertin

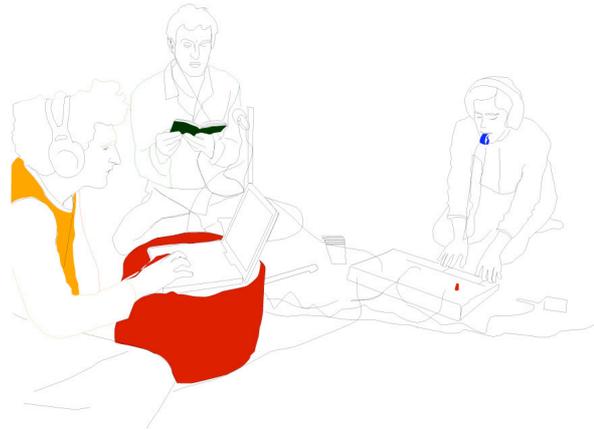
Voix, performance : Boris Pollet

Composition sonore : Alexis Chazard

Interprétations: Gwenola Wagon, David Bruto

Vidéo, programmation : Marika Dermineur.

<http://www.incident.net/works/peripheriques/>



Véritable « topographie de l'enfer », le roman de Jérôme Bertin *Babylone-Centre* est ici comme « exorcisé » par la lecture performative de Boris Pollet. Les sons se glissent quelque part dans l'infra-mot ; une musique ponctuant ce que les mots ne peuvent dire. L'ensemble se représente comme un grand jeu de langage régi par des ponctuations. La durée de la performance est variable suivant les lieux et circonstances. Le temps est celui du texte partition bio / horlogique lue en revenant par Boris Pollet. Le texte de *Babylone-Centre*, tel un accordéon, est une histoire à déplier (délivrer) le langage, dont les indices sont à découvrir en des chasses aux sens.

Pourquoi Jérôme Bertin est-il un écrivain poly(p)tique ? La lecture de *Babylone-Centre* incite au dépassement pour trouver un autre moyen de lire. « Je ne sais plus lire ». Déroutés dans notre habitude de lecteur, nous sortons de la syntaxe conventionnelle. On désapprend, on revisite le langage en acte. Alors on commence à lire, à entrer dans un autre état... Comme lorsqu'on voyage en pays inconnu, on se déplace, effectuant une espèce de transhumance. Nous n'y sommes pas pour autant dans un état de transcendance, plutôt ramenés à une sorte de matérialité. Pendant la performance, nous nous situons entre une matière primaire, celle du langage, brutale et pornographique, et celle de sa transgression. Et en joue... jeux. L'enjeu de la performance est de réussir à déployer cette topographie de mots par les sons. Dans le texte de Bertin, on se trouve dans une ville représentée par une histoire indicielle, elle-même composée en un langage parallèle à n dimensions. Il faut que la carte devienne terrain, sortir de la carte pour rendre vivant le terrain. Voyage énergétique le long duquel l'emploi de mots durs comme une langue vulgate-vulgaire, échange impressions pathétiques contre ironie des sens. On s'en sort par ce côté charnel, presque viscéral du verbe et de l'intonation, une lumière en somme. Le mot « 100 » devient « cent » ; le texte revisité par la performance s'extir(p)e dans tous les sens&sons par les interprétations de l'(électri)criture.

NET WORKS, SONS



Seuils



Au concept



Okini Song



Okini Song



Chantons faux



Veronika

Seuils, des micro-dispositifs

Atelier vidéo, performance, février–mars 2002

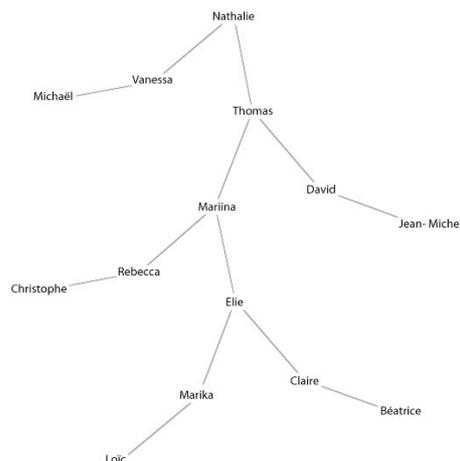
Conception et réalisation :

Alexis Chazard et Gwenola Wagon

Avec la participation des élèves de troisième année de la section vidéo de l'École Nationale des Arts Décoratifs de Paris

Production : Cela Étant et ENSAD, 2000

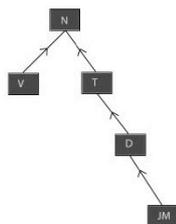
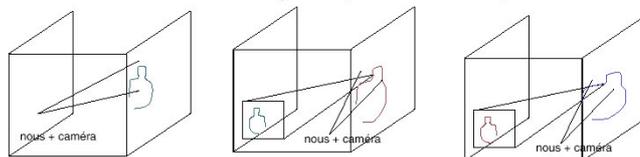
<http://cela.etant.free.fr/seuils/>



L'atelier *Seuils des micro-dispositifs* a été réalisé à l'École Nationale des Arts Décoratifs de Paris, avec les élèves de troisième année de la section vidéo, sur l'invitation d'Henri Foucault. Nous proposons de travailler sur certaines caractéristiques de la vidéo, comme la disponibilité immédiate du signal, son évanescence, les questions de flux ou encore les moyens de diffusion à différentes échelles. Autant d'éléments importants, parfois négligés dans la pédagogie de la vidéo dans les écoles d'art. Nous avons par conséquent cherché à ce que les étudiants interrogent ces manques au travers d'expérimentations.

Les expérimentations mettent en jeu la continuité du signal et le flux que celui-ci génère, tout autant que la question de la diffusion et du public. Ces préoccupations se trouvèrent ainsi incarnées assez idéalement dans la notion de dispositif (de tournage, de diffusion, d'installation). Les étudiants étaient invités à développer une proposition, à inventer un dispositif, seuls ou à plusieurs. Ils devaient se servir de celui-ci comme d'une base, prétexte à être déplacé. en février–mars 2002

Tout d'abord N est filmée... T est filmé regardant ce qui a été filmé de N puis c'est au tour de D de voir T...



Seuils

Cette proposition fait suite à un workshop que Gwenola Wagon et Alexis Chazard ont organisé ensemble à l'École Nat. Sup. des Arts Décoratifs à Paris, ayant souhaité répondre, comme les étudiants, à l'exercice qui consistait en l'élaboration et la réalisation d'un dispositif mettant en jeu la vidéo.

Ce dispositif devait, pour exister comme tel, avoir été pensé pour créer des liens tout au long de la chaîne que forme la conception, la réalisation, le tournage, la production et enfin la diffusion de la vidéo tournée pour l'occasion.

Nous nous sommes par conséquent particulièrement attachés à la question des flux, du signal, mais aussi de la relation comédien -- réalisateur -- spectateur.

Ici, le dispositif a priori *sin fin* se trouve arrêté dans une apparente posture de monstration, mais c'est vous par le regard que vous portez dessus qui le prolongez *de facto*.

Au concept

Projet collectif, 2002- 2003

Sur une proposition de :

Alexis Chazard et Gwenola Wagon

Réalisation: David Bruto, Alexis Chazard, Joffrey Dieumegard, Rebecca Hargreaves, Elsa Imbert, Elie Kongs, Claire Laporte, , Boris Pollet, Michaël Sellam et Gwenola Wagon.

Production: Atelier de production de l'Ecole de Rueil-Malmaison.



HISTORIQUE (Extraits) Secrète Au Concept

Depuis plusieurs années, *Au Concept* accumule découvertes ingénieuses et petites idées, à partager avec ses amis dans des champs aussi divers que, la cuisine, la technique, la société des spectacles, les ordinateurs, la politique occidentale, l'art à partir des années?, la procréation, l'écologie urbaine, la sexualité des animaux, les modes vestimentaires...

Nous nous sommes régulièrement mis au jeu de chercher et partager des idées sans se préoccuper de leur réalisation. Cet été alors que nous avons prévu de visiter le musée d'Art Moderne de Dunkerque, celui-ci étant fermé, nous sommes tombé, nez à nez, sur un café nommé *Au concept*. Celui-là, avoisinant celui-ci, avait une allure de petit bistro de province.

Au concept est un tremplin à l'imaginaire de chacun. *Au concept* est une proposition ouverte, sans contraintes, protéiforme et multidimensionnelle. *Au concept* génère et impulse des éléments qui aujourd'hui peuvent être de l'ordre de: - la narration, l'anecdote, le concept pur, les produits dérivés, conseils en tout genre en tout domaine, bonnes idées nouvelles.

Au concept se vit aujourd'hui, ou pour le moment, sous la forme du don. Don d'un concept dans une base de donnée, don éventuel à une personne (connue ou inconnue), réponse pertinente à certains besoins, collaboration avec d'autres partenaires (institutions culturelles, entreprises, etc.).

Okini Song

Album sonore, 2003-2004.

Conception et réalisation: Gwenola Wagon

Enregistrements et mixage :

Alexis Chazard, Gwenola Wagon

Photographies :

Gwenola Wagon et Alexis Chazard

Site web:

Alexis Chazard



Okini Song fait suite à un voyage sonore lors d'un séjour à Kyotô en octobre 2003. J'enregistrais des aspects inhabituels de ce Japon dont je n'avais qu'une connaissance stéréotypée fortement influencée par ces sources au parfum délicieusement œcuménique que sont les manuels de touristes ou que les médias distillent dans ces montages documentaires dont les chaînes broadcast se font l'écho. *Okini* signifiant «Au revoir et merci» en dialecte Kyotoïte, le disque *Okini Song* réalisé lors d'un voyage à Kyoto en octobre 2003 rassemblait des sons choisis s'apparentant à un folklore urbain décalé qui consiste à prendre un point sonore qui introduit un hors champ. Le son d'une ambulance jouxtant celui du passage piéton et celui du vendeur ambulant clamant à travers un mégaphone par dessus le sifflement d'une machine à vapeur dans son camion au coin d'une rue d'Osaka. Les sons de ce folklore ont été sélectionnés pour solliciter la mémoire et garder trace d'un voyage.

Okini Song est plus un processus qu'un objet. Il s'agit d'enregistrer par fragmentation, des échantillons à plusieurs moments de la journée. Créer une écoute pour maintenir l'oreille aiguisée à partir d'un point donnée qui peut être une sorte de point d'écoute sonore. J'explore les sons de ce point donné alors qu'il n'est pas un endroit remarquable, enregistrable, d'où l'idée d'un folklore décalé. Qu'y a-t-il de si décalé dans ce folklore dont est composé *Okini Song*? Est-ce la façon dont les sons furent parfois très légèrement retravaillés pour dénaturer leur contenu d'origine, comme dans *Japanese song* (au titre volontairement hors de la langue) ? Ou bien est-ce mon intérêt pour des ambiances mêlant tout à la fois le folklore authentique et des aspects inattendus du quotidien — lui bien réel — ? Comme dans la *Cérémonie des plateaux-repas* où dans le grand temple Myoshin-ji où une centaine de personnes se trouvent après la séance de prière pour manger leur bentô au son d'une petite musique de fond. Peut-être sont-ce ces surgissements ?

Veronika

Emissions radiophoniques, 2006- 2007

Alexis Chazard, 2005.

Mixage:

Alexis Chazard et Gwenola Wagon

Veronika se veut un projet d'émission à intervalle non régulier portant loin ses ondes. A l'origine bateau mythique émettant au large des côtes en territoire transnational, Veronika devient multiforme sur Internet. Hébergé depuis 2006 sur Radiolist.org



Veronika est un projet d'émissions s'intéressant aux conditions mêmes de la diffusion radiophonique, de la perception, de la communicabilité. Off-shore on-line elles prolongent l'existence de Radio Veronika, bateau-radio mythique émettant à intervalles irréguliers dans toutes les eaux du monde depuis 45 ans. Vous retrouverez les liens relatifs à l'émission sur cela.etant.free.fr/veronika, "avec un k". Oui. Restez à l'écoute...

Stuart, le contact des années 50, après l'avion, les tests du micro trv900e. Les prises de contact sont ponctués de voix éphémérides des dernières sirènes capables de nous émouvoir sans se faire payer, artificielles, on aimerait qu'elles nous réapprennent à écouter ce qu'elles nous disent sur le signal. Quelques avions survolant Véronika lancent des appels directement issus des années cinquante... En contact avec des cigales équatoriales émises en code morse rappelant les belles heures de la cibi.

Enregistrements personnels, synthèse vocale et fichiers open source: une fois que tout est allumé et après avoir déambulé dans les méandres des tests de micros, le contact semble établi. Mais lorsque ce signal vient de loin, voire de très loin, il faut alors prêter l'oreille. Nous poursuivons notre exploration aux confins du signal par quelques égarements réunis sous le terme de "silences". Pour ensuite finir avec "A sort of hommage", une pièce d'Alexis Chazard dédiée à Richard Chartier.

ATELIERS



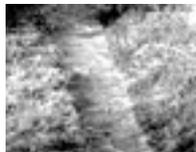
Transfert(s)



Suspense(s)



Paris-Genève



Bords-Limites



Questern



Soap Computer

Transferts

Atelier proposé par Alexis Chazard et Gwenola Wagon octobre 2002 à Genève.

Participants : Eric Thalman, Fabrice Morillas, Jérôme Nguyen-The, Stéphane Pagani, Céline Carridroit, Christophe Pardo, Anna Béatriz Dominguez, Jehanne Zaki, Kim Nguyen-Phuoc, Giuseppe Bivacqua et Laura Clivaz

<http://cela.etant.free.fr/transferts/>



Il a été proposé aux douze étudiants de la section Communication Visuelle de la Haute École d'Arts Appliqués de Genève de travailler à un ensemble de réalisations mettant en jeu la vidéo. Cet atelier invite à réfléchir au statut de l'image du spectateur de vidéo. Les travaux sont produits au fil de six jours durant lesquels certaines propositions tirent parti de l'ouverture conjointe de l'exposition. Les réalisations mettent en jeu la vidéo et s'appuient sur des scénarios interactifs, sollicitant la participation des visiteurs. Les dispositifs et vidéos résultant des expérimentations sont réalisés et exposés directement sous forme de performance et/ou diffusés. En captant l'image du public en temps réel dans l'exposition ou bien en ménageant des dispositifs de prise de vues spécifiques, les projets interrogent le rapport du public à son image : direct contre différé, archive contre évanescence, théâtralisation de la projection ou narration épicertrique. L'atelier s'accompagne d'un travail de diffusion/archivage avec la réalisation du site internet <http://cela.etant.free.fr/transferts/> sur lequel les travaux sont replacés dans la perspective de leurs intentions.

Faux direct, de Fabrice Morillas, Jérôme Nguyen-The et Stéphane Pagani, induit le spectateur en erreur. L'installation est composée de deux projections côte à côte. L'image de l'une vient d'une caméra de vidéosurveillance placée dans l'exposition, tandis que l'autre provient d'un enregistrement troublant. *Se recomposer*, *S'imiter* et *Suivre*, de Céline Carridroit, Christophe Pardo et Anna Béatriz Dominguez, est un dispositif expérimental : deux cadreurs filment une partie distincte d'une même personne (en l'occurrence : le haut et le bas) de façon à recomposer à leur guise les figures séparées. *Spectateur(s)*, de Jehanne Zaki et Kim Nguyen-Phuoc, présente un spectateur qui devient acteur et cible du projet : « réalisateur passif ». Il s'agit de jouer sur la fine nuance entre spectateur et acteur. *Sonegami*, de Giuseppe Bivacqua et Laura Clivaz, est une découverte de l'exposition par le son et l'image en trois moments : saturation, évolution et perception.

Suspens(e)

Atelier animé par Alexis Chazard et Gwenola Wagon, Kyoto, octobre 2003.

Cet atelier s'est tenu à l'Institut franco-japonais du Kansai à Kyoto.

Participants : Megumi Himeno, Tomoka Hirayagi, Takahiro Ino, Yuki Ikeno, Naomi Kanaoka, Yukiko Konishi, Takao Nakagawa, Yuko Oeda, Yusuke Ozaki, Yutaka Ozaki, Eri Sakka, Yuki Sato et Yuko Ueda.



Les participants sont invités à interroger de façon critique les ressorts traditionnels du suspense (et du suspens). Ils doivent par la suite élaborer et réaliser une installation vidéo, du scénario au tournage, puis du montage à la programmation.

« Plusieurs temps sont accessibles et peuvent parfois être anticipés. C'est aussi pourquoi nous sommes alors si proches du montage tel que l'a exploré le cinéma. Mais cette forme chronologique n'est possible que du fait de la très grande précision chronométrique de l'ordinateur. Et c'est en faisant usage de ce "temps de référence" que l'auteur peut articuler plusieurs temps, celui de son programme et celui de son public, afin d'en utiliser les exigences ou les errements. L'atelier Suspens(e) explore à travers ces nouveaux montages les dynamiques possibles de l'histoire, une relation singulière au temps. Comme l'apparent "arrêt sur image", qui, dans l'image, échappe au temps. On passe d'une histoire du temps à une histoire de l'image et à la façon dont tout cela se joue en terme d'interactivité : en quoi cela peut-il être un moment pivot, essentiel de l'histoire. La figure du suspens(e) y est donc interrogée, voire la suspension même du mouvement. »

(Alexis Chazard extraits de « Play:time »).

Les scénarii de Suspens(e) ont été écrits de façon à pouvoir être réalisés dans un temps très court, avec une économie de moyens et une possibilité de montage et de diffusion depuis un ordinateur personnel. À partir de situations quotidiennes, les participants composent une trame de possibilités, en fonction des gestes que peut faire l'utilisateur sur une « interface domestique » (souris, clavier). Comment va-t-on réagir à cet œil exorbité, ou cette main enfouie dans le sable mais qui nous est tendue, offerte ? Ainsi, l'œil de Yuki Sato tourne autour de son orbite en fonction de notre mouvement, tandis que derrière les persiennes de Tomoka Hirayagi nous tentons de savoir ce que recèle le paysage ou cet inconnu qui se cache. Takahiro Ino engloutit divers aliments ou objets à coup de clic, tandis que Takao Nakagawa, en rêveur assis sur un mur, envoie au loin sa chaussure pour prédire le temps à venir.

Paris<>Genève

Atelier « d'échange », 2004. Gwenola Wagon (Paris), Alexis Chazard (Genève)

Participants : Sylvie Bétard, Audrey Roux, Wu Yi-Hua, Fabrice Marie, Silja Sallé, Cécile Auger, Irène Aristizabal, Florence Wang, Yacine (Paris), Jakob Kouladjian, Nils Hiler, Lukas, Céline Carridroit, Sara del Rio, Jérôme Nguyen The, Jérémie Mercier, Georges Altman, Lukas Seitenfus (Genève)

<http://cela.etant.free.fr/paris-geneve/>



Cet atelier s'est déroulé du 9 au 13 février 2004, dans les deux lieux simultanément. Il a été demandé aux participants d'interroger les thèmes de la correspondance, du dialogue, de l'échange via les réseaux. L'utilisation des médias et des techniques tels que les forums de discussion, les chat-rooms ou les webcams ont été abordés sur les plans technique, pratique et théorique, en vue de dialogues possibles entre les deux lieux et les deux groupes. Ainsi, les étudiants du pôle Nouveaux Médias de Paris 8 entrèrent en contact avec les élèves de Communication Visuelle de la Haute École d'Arts Appliqués de Genève au travers de tentatives empruntées au personal cinema, à la performance ou encore au weblog. Les œuvres produites dans le cadre de cette contrainte temporelle, matérielle et de mise à distance firent l'objet d'une publication sous forme de plateforme d'échange.

Il était proposé aux participants de réfléchir au fait de s'adresser, au fait d'être présent à distance et réciproquement. Que transmet-on et pourquoi ? et «Que va-t-il répondre?». Au centre, l'on retrouvait le « Que désire-t-on dire ? » Il aura été question de paroles, de sens des mots (et de direction des mots), de réflexions à voix haute, à voix basse et sous-jacentes.

L'écran, moyen prétexte à traverser ces histoires relationnelles, se doit d'être l'anti-Narcisse. Il ne s'agit pas de faire écran mais de se réfléchir par ce support de réflexion. Il devient matière à façonner l'imaginaire. Sommes-nous, par l'exercice de ces moyens passés «de l'autre côté» de cette virtualité ? Et nous sommes-nous pour autant «garantis l'altérité»? C'est bien entendu à tort, et provisoirement. Le visiteur du site, en étant amené à recomposer les processus qui se déroulèrent durant l'atelier, fait ainsi l'expérience de cet entre-deux.

Bords-limites

Atelier exploratoire, 2004.

Conception et animation :

Alexis Chazard et Gwenola Wagon.

Participants : Aurélia Mazoyer, Caroline Delieutraz, Elsa Lévécot, Florent Trochel, Giovanni Randazzo, Justine Abittan, Maru Ituarte, Mathilde Faulcon, Rafael Hess, Sam Microsoft, Silja Sallé, Suzanne Larrieu, Victor Hugo Mondragon, Yu-Chien Wu



Cet atelier s'est tenu du lundi 11 au jeudi 14 octobre 2004 dans le cadre de Double jeu et Jouable à l'Académie Fratellini de Saint-Denis. Les travaux ont été exposés sur place les 15 et 16 octobre. C'est dans cette optique qu'a été réalisé un DVD-vidéo les regroupant et utilisant les fonctionnalités interactives du DVD. Deux champs de pratiques distinctes y étaient confrontés : celui du spectacle vivant d'un cirque en plein renouveau et celui des arts des médias numériques, utilisant le son et l'image en mouvement. Aux limites de cette frontière, entre deux vides, c'est un jeu d'équilibre/déséquilibre qui joint les deux terrains. Tant perceptuelle que conceptuelle, cette frontière héberge certaines des questions les plus importantes d'un champ comme de l'autre : qui bouge et de quel côté de la caméra ? Quelle histoire se raconte ici ? Ainsi, comme pour le fildefériste qui chemine sur la limite entre deux vides, le fil, le chemin, la bordure ont été autant d'espaces et de signes apparentés à la représentation de la frontière et des limites tout autant de la compréhension, de l'appréhension, de l'acceptable que des jonctions possibles entre les champs traversés (cirque et arts plastiques).

Comme peut le faire le son dans l'espace de la scène, les médias utilisés devaient se propager pour s'affranchir de leurs limites. L'expérience des bords-limites était donc la proposition d'élaborer et de réaliser une pièce collective où devaient opérer les angles multiples des participants, notamment par le biais de descriptions visuelles et sonores de l'expérience qu'ils en feraient. Ces approches multiples se sont retrouvées dans le type de montage utilisé pour le support de diffusion : l'option multi-angulaire que permet de façon standard le DVD pour chaque séquence filmique.

Ouestern

Atelier proposé par Alexis Chazard et Gwenola Wagon, Lorient, février 2005.

Atelier réalisé avec les étudiants de troisième année multimédia de l'École Supérieure d'Arts de Lorient. Intervention de trois jours pendant le mois de février 2005 avec la participation de Julie Morel.



Programmation Jitter : Alexis Chazard

Ouestern utilise le logiciel Max/MSP qui se conçoit comme un outil permettant de manipuler les champs mêlés du son, de l'image, de la vidéo, du texte ou encore de la 3D. Cependant, c'est avant tout un programme pour créer des programmes, ou bien dans le cadre d'une production filmique des scénarii ou des montages programmatiques. Ce changement de nature comparé à l'univers cinématographique ou vidéomatique induit des modes narratifs profondément autres. Car, contrairement à la vidéo et au cinéma où le film se doit d'être perçu dans la continuité de l'accès à ses données, les programmes produits avec Max permettent de jouer et de se jouer du contenu comme d'une matière mouvante : film à facettes aux montages multiples, ou lecture interactive nécessitant la participation de l'auditoire.

C'est ce type de composition du récit qui fût appréhendé par les élèves de l'École Supérieure d'Arts de Lorient. Nous leur proposons de composer un film dont le tournage servirait de matière commune à un programme qui monterait en direct les plans entre eux suivant une règle que nous concevons ensemble. L'écriture de *Ouestern* part d'un sujet commun, celle de la ville considérée comme anormalement vide. Lorient, ville déserte, devient le théâtre de ce *Ouestern* sans action, où les différentes équipes cadrent les rues larges et inanimées, traversées par des piétons minuscules. Nous établimes une règle du jeu : le début et la fin de chaque plan devrait lui permettre d'être librement agencé à un autre. Le programme piocherait alors les plans dans des listes, organisées de sorte à satisfaire la condition d'enchaînement suivante : mouvement, plan fixe, transition, et ainsi de suite. Nous y reprenions également ce principe de correspondances où les plans se répondraient et formeraient des sortes de ritournelles composées de fragments potentiellement permutable. Chaque auteur s'approprie la machine-mémoire de *Ouestern*. Il peut modifier les modalités de tirage, ajouter ou enlever des séquences de la base de données à l'origine de l'apparition des images. Ce type de récit programmatique se constitue d'un réservoir de scènes qui autorisent au montage un jeu sur l'ordre, la rime et la répétition (par exemple des phonèmes visuels et sonores, mais également des ruptures dans la succession, des changements de rythme, etc.)

Soap Computer

Atelier conçu et animé par Alexis Chazard et Gwenola Wagon, Valence, mars 2006.

Réalisation avec les étudiants de troisième année multimédia de l'École Supérieure d'Arts de Valence. Intervention de trois jours pendant le mois de février 2006.

http://cela.etant.free.fr/soap_computer/



Soap Computer s'inspire des stéréotypes des *soap operas* (ou soaps) expression qui signifie littéralement « opéra lessive ». Le montage se compose à partir d'un rythme régulier, où les personnes se transmettent gestes et intonations. Ainsi la notion de script s'applique au scénario, au tournage, au montage et à la programmation du logiciel pour jouer le film.

Dans *Soap Computer*, les différents plans ne sont plus dépendants d'un scénario en train de jouer, ils ne sont plus attribués à une suite scénaristique. Le scénario devient variable et s'écrit en permanence, il est joué en conséquence à partir des mots-clés qui sont affectés aux scènes. Car non seulement les histoires s'entrecroisent, mais les éléments narratifs permutent. Les champs et contre-champs des duos de personnages se donnent la réplique. L'acteur est aussi un modèle sur lequel viennent se décalquer des effets de jeu et de postures. Il suit, au même titre que le tournage, un programme d'interprétation. Expression faciale et typologie des regards (les yeux vers le bas en direction du coin de l'écran) impliquent généralement l'autre (champ) : « What? », « Why? », « Who? » Ces phrases déclenchent d'autres moments qui permettent de passer entre différentes saynètes.

La possibilité de permuter sans cesse les données numériques dans nos ordinateurs nous influence-t-elle dans nos relations avec les êtres et les choses ? Sommes-nous devenus des personnages mobiles, ou rendus permutable depuis que nous manipulons ces données de manière à ce qu'elles soient interchangeables? *Soap computer* interroge autant les dédoublements presque schizo-phréniques des personnages et des possibilités que celles des remplacements.

Quel sera la place de l'individu s'il peut être remplacé ? Qui suis-je ?

LIENS, DVD

Ce book peut être accompagné d'un DVD qui se compose en deux parties. Un dossier vidéo lisible sur un lecteur de salon ou sur le programme de lecture de DVD d'un ordinateur, Mac ou PC.

Julie, bande-annonce

LandMap, extraits vidéo de l'installation

Ne m'oubliez pas, bande-annonce

Mémoires flottantes, enregistrement d'une lecture tirée par le programme

Haunted, vidéo

Une partie DVD-Rom est lisible sur un ordinateur Macintosh(OSX) ou PC (windows XP)

Julie

LandMap

Mémoires flottantes

LIENS INTERNET

Vous retrouverez l'ensemble de nos projets documentés en ligne sur le site de Cela Etant:

LandMap, <http://cela.etant.free.fr/landmap/>

Mémoires flottantes, http://cela.etant.free.fr/memoires_flottantes/

Chantons faux, http://cela.etant.free.fr/chantons_faux/

Haunted, <http://cela.etant.free.fr/haunted/>

SMS Stories, http://cela.etant.free.fr/sms_stories/

-

Workshop *Transferts*, <http://cela.etant.free.fr/transferts/>

Workshop *Paris<>Genève*, <http://cela.etant.free.fr/paris-geneve/>

Workshop *Bords-Limites*, <http://cela.etant.free.fr/bords-limites/>