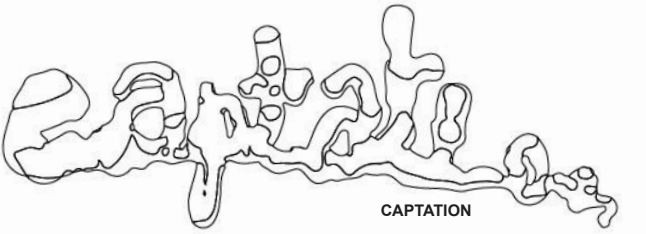
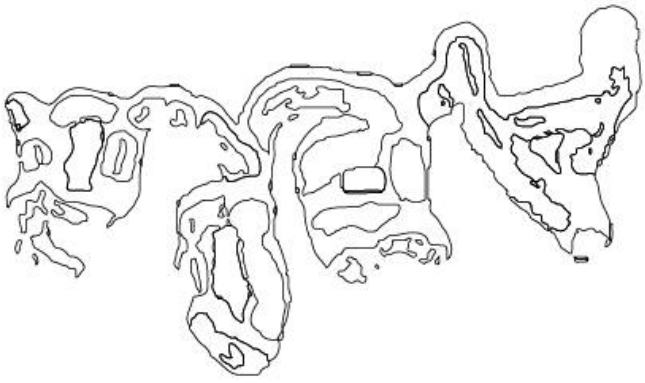
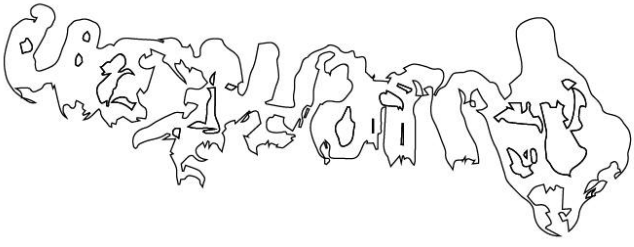

CAPTATION

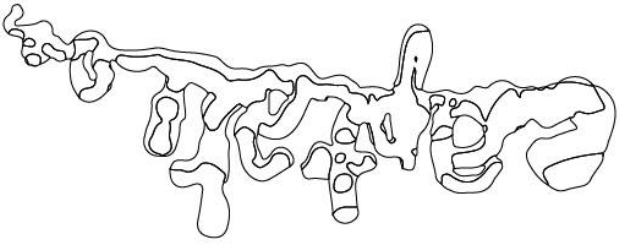
Ce qu'il y a de confondant et peut être de merveilleux en fin de compte lorsqu'on regarde les résulats de cette expérience, c'est qu'ils impliquent toujours une multitude de lectures, mais laissent seulement dans l'esprit le souvenir du processus.

On pourrait résumer cette expérience en deux lignes, comme on le ferait du mode d'emploi d'une machine simple ou des fonctions principales d'un logiciel.

Elle cherche à montrer ce qui semble familié sous un autre angle pour permettre au spectateur d'envisager de nouvelles significations possibles.





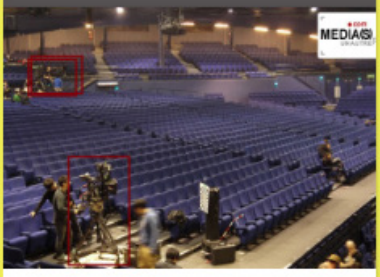


A la génèse du projet nous nous questionnions sur les modes de captation utilisés (quand, pourquoi et comment ?)

Nous voulions en premier lieu amener à voir autrement, peu être d'un point de vue non informatif.

Selon les mots de **Ralph Rugoff**, commissaire invité pour la 13e Biennale de Lyon *«L'art ne relève pas davantage du journalisme documentaire ou du reportage visant à nous informer d'une manière prétendument objective. A la différence des scientifiques, des philosophes et des journalistes, les artistes n'ont pas pour mission de fournir des réponses (...) en conséquence leurs œuvres ont la capacité de développer et d'exprimer d'autres perspectives. Elles peuvent donc nous proposer une alternative essencielle aux images «normalisantes» de notre paysage social...»*

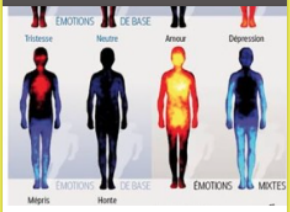
CAPTATION



Captation : intentions

Le fait de capter quelque chose, ce saisir de qui se passe dans un espace temps c'est aussi [...]

CAPTATION



Comment la captation amène le propos

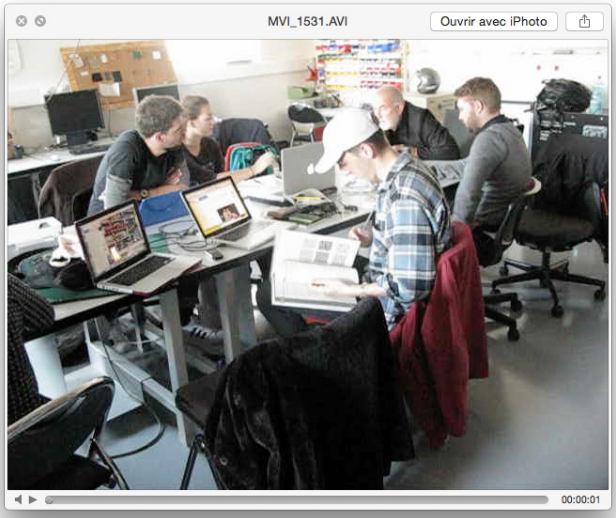
Julien Prévieux, dans ces videos amène son propos grâce à de la captation video. Ici ce n'est pas la captation qui d [...]

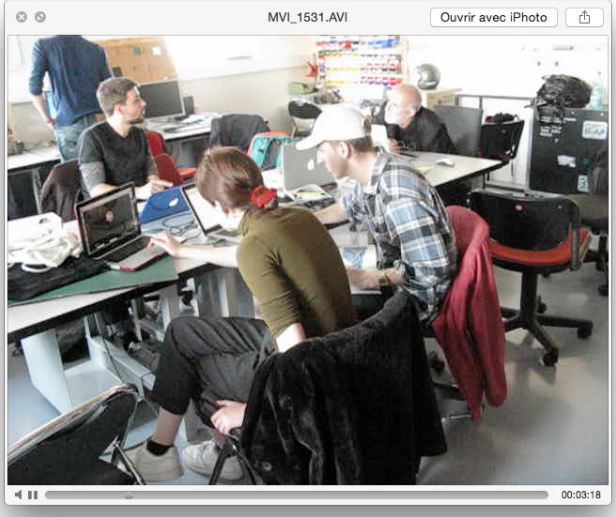
La relation que nous entretenons avec les images et notre capacité à les lire ont été profondément transformées par la «révolution numérique». Du paysage culturel aplati qu'Internet accentue jusqu'à la place toujours plus importante des outils de communication personnelle dans nos vies. Nos rencontres avec l'image se font aujourd'hui dans des conditions qui diffèrent profondément de ce qu'elles étaient voilà une génération.

Les images apparaissent aujourd'hui quasi simultanément sur les multiples plateformes et affichent différents types de comportement selon les contextes.

Elles semblent avoir développé leurs propres capacités performatives et nous confrontent à des transformations sans fin.

L'acte même de regarder induit par cette situation entraine des changements de vitesse et de types d'enregistrement très rapides, la vision devient un vaste carambolage de différents modes de


MVI_1531.AVI
Ouvrir avec iPhoto
00:00:01


MVI_1531.AVI
Ouvrir avec iPhoto
00:03:18

perception.

Nous souhaitons jouer sur la pertubation de notre capacité à percevoir la différence entre objets et images.

Nous avons mis en place un «labo de recherche» avec ce scénario comme toile de fond conceptuelle.

La différenciation entre la «réalité» et les «mondes virtuels» dans lesquels nous passons de plus en plus de temps se floute et s'entremèle dans l'approche plastique que nous privilégions dans notre «labo».

CAPTATION

Captation : enregistrement de la première séance

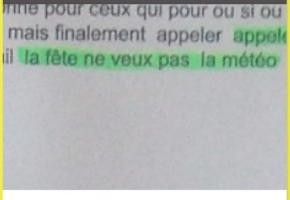
Enregistrement de la première séance Captation audio [...]

CAPTATION

Captation : enregistrement de la seconde séance

Lundi 9/11, Premiers essais de captations. Avant de lancer le processus, qu'est-ce qui fonctionne ? Comment peut-on l'exploiter [...]

CAPTATION



De la captation sonore brute à une retranscription texte #1

A partir de l'enregistrement audio de la première séance de travail : -nous avons posté l'enregistrement audio sur you [...]

Protocole de travail du labo

Sujets de l'expérience :
Aëla Cabel, Quentin Astié

Schéma de l'expérience:
Appliquer la captation à nous même dans le cadre du module (sur les horaires du module)

Capter avec des outils et des formats traditionnels (enregistrement audio/ enregistrement vidéo)

Avec cette base de données, extraire humainement et informatiquement de la matière/support de travail.

Utiliser les outils présents (Unité mobile, ateliers...) et les connaissances de nos enseignants de module (**Martin De Bie** et **Antoine Desjardin**)

Modules opérationnels

– Module graveur laser

– Module brodeuse numérique

– Module fraiseuse

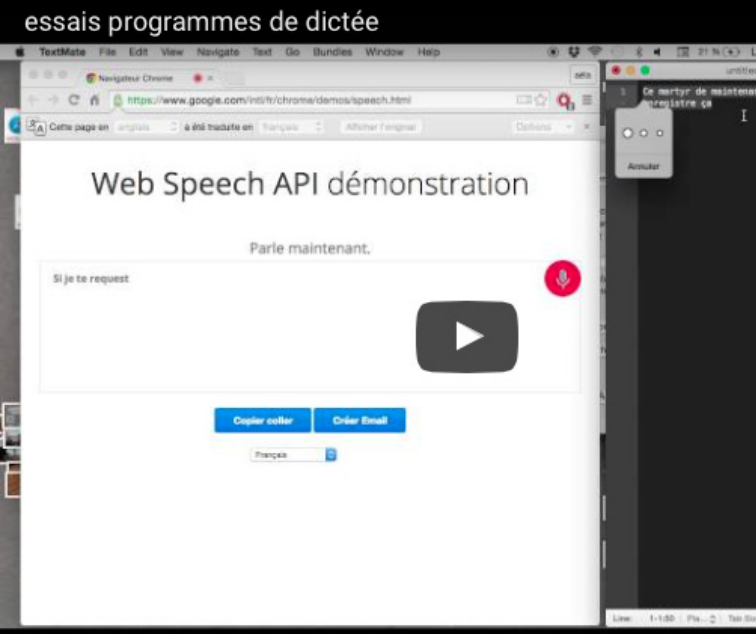
– Modu

– Modu

Ce protocole est le point de départ des productions du «labo captation».

Parmis nos deux enregistrements, nous avons privilégié l'**audio** qui ne montre pas visuellement (et donc formellement) les faits.

Nous souhaitions avoir une nouvelle perception de notre séance de travail. Grâce à l'ouie, l'homme comprend et interprète les faits.
Comment le ferrait un logiciel ?
En laissant l'**API Google «Web Speech API»** (dictée digitale) ou les **sous-titres automatiques de Youtube** récrire les faits, nous avons obtenu de nouvelles interprétations qui s'ancrent dans une réalité parrallèle. Elles ne peuvent exister que par l'interprétaion générée des logiciels. Ceux-ci nous donnent leur version de cette séance, or cette version, tout comme celle d'un être humain est une version définitive mais unique. Les propos changent quand on les rejoue.


essais programmes de dictée
Web Speech API démonstration
Parle maintenant.
Si je te request
Copier coller
Créer Email

10 premières minutes enregistrement audio = débu

Les deux intelligences se confrontent : intelligence humaine et intelligence artificielle.

Il y a quelque chose des poésies **Dada** dans les textes que nous avons obtenus (voir poèmes de **Tristan Tzara/ Francis Picabia**) et même de **Data Dada** (voir le **Manifeste d'Albertine Meunier, Julien Levesque et Bastien Didier** - 2014)

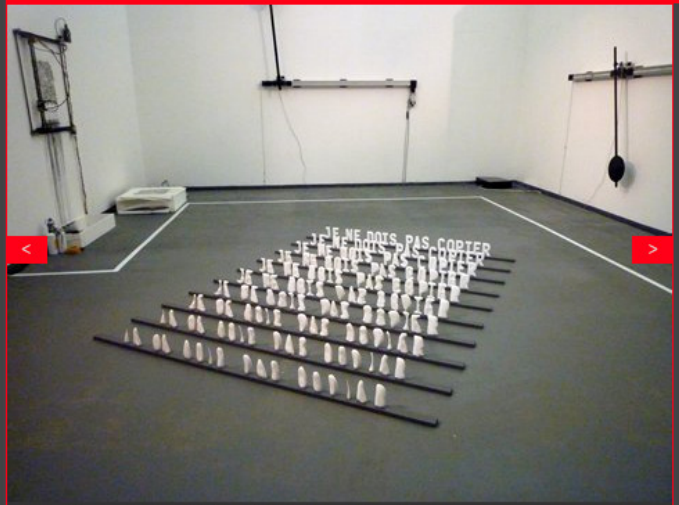
Deux textes ont été extraits.

MANIFESTE DATADADA #1
c'est ma data là
mais ceci n'est pas de votre ressort
la data c'est GAFA
la datum c'est Badaboum
ma data est une poule aux oeufs d'or
Lucky la Data qui ne peut être vendue
Pâquerettes à Gogo
quand la data se manifeste,
cela fait à Dada
à hue et à dia!
quand la data se vide de sens
elle change de direction
je répète
la data c'est GAFA
la datum c'est Badaboum
la data, c'est comme un ange
Unisex et pur esprit
c'est la data là
c'est la data là
qu'on se le dise!

Nous avons rassemblé les deux textes en un seul recueil, à lire à voie haute : c'est un retour à la forme audible des faits.
On pourrait alors imaginer un processus infini : de l'audio interprété par le logiciel à un écrit lu par un humain qui redevient de l'audio etc ...
Cette notion de possible **aller-retour** est, pour notre labo de recherche, devenue très important à partir de ce moment là.
Des œuvres comme «*Avec ou sans farine, l'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité numérique/ procédé*» d'**Albertine Meunier**, ou «*Copies non conformes*» de **Cécile Babiole** questionnent ce processus.

La lecture d'un texte sans ponctuation, par suite de mots/phrases, oblige celui qui le lit à y mettre sa propre pontuation pour le comprendre/ le donner à entendre et à comprendre. L'interprétation devient multiple (infinie dans la limite des mots).
Le livre «*Paradis*» de **Philippe Sollers** à été la base de cette réflexion.

COPIES NON CONFORMES



@ Creative machine exhibition - Goldsmiths, University of London

INSTALLATION - 2013/2015

PROCHAINE EXPOSITION : 19.10.2015 > 25.10.2015 À L'ESPACE DES BLANCS MANTEAUX - PARIS, DANS LE CADRE DE VARIATION - MEDIA ART FAIR

L'installation *Copies Non Conformes** met en scène l'érosion et les mutations à l'œuvre dans l'opération de reproduction de petites sculptures. Il s'agit des 17 caractères typographiques formant les mots : "JE NE DOIS PAS COPIER". La formule s'inspire des punitions de mon enfance qui consistaient à faire recopier 100 fois et manuellement des phrases sentencieuses du type "Je ne dois pas bavarder en classe". Ici, ce n'est pas à la main que la phrase est recopiée, mais en utilisant un procédé de fabrication numérique : chacun des signes est modélisé et imprimé en 3D, puis l'objet résultant est numérisé grâce à un scanner 3D. Ce nouveau modèle est ré-imprimé, et, ainsi de suite, un certain nombre de fois en boucle. Chaque génération accentue la dérive des formes jusqu'à ce que les derniers objets reproduits soient devenus méconnaissables.

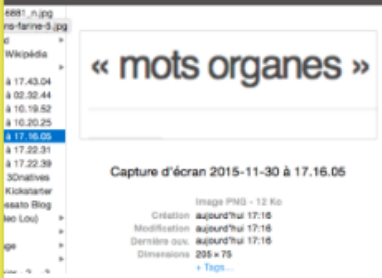
Sur le plan plastique, l'imprimante et le scanner sont

Pour chacun des deux textes nous nous sommes penché sur leur essence, les mots qui les caractérisent : les **«mots organes»**.

Pour chacun des deux textes il existe un monolithe lumineux (réalisés en atelier bois, atelier résine et avec l'aide du plotter de l'Unité Mobile de l'école).

Ces mots par leur sens mais aussi leur forme sont matière à compréhensions multiples.

CAPTATION



« mots organes » de nos deux textes

Texte #1 : Premier décès de captation la 1 hommes objet espace temporel naissance chaque fois Spider-Man 3D avec son ordinateur tape si l [...]

ALLER-RETOUR

Ce qui serait formidable c'est d'inclure dans notre protocole de réalisation la possibilité d'un aller-retour du process [...]

Dans les *logogrammes* de **Christiant Dotremont**, la plasticité des signes picturaux est accentuée.

«La vraie poésie est celle où l'écriture à son mot à dire.»

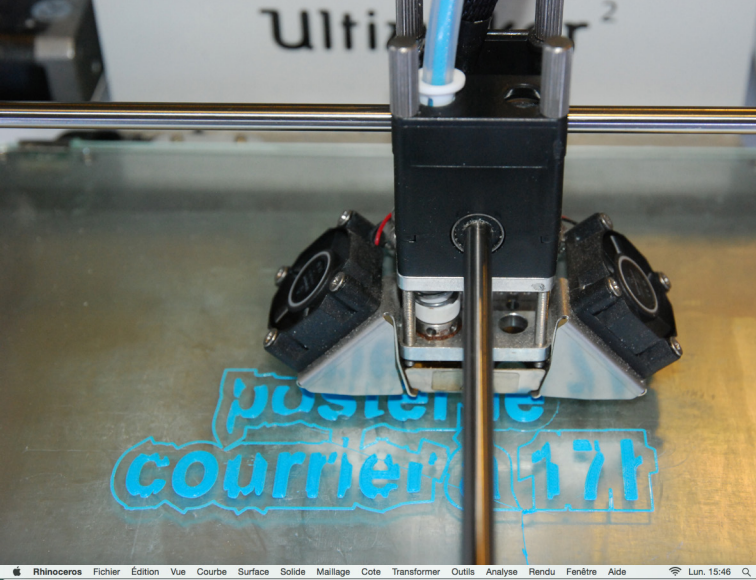
Il cherche à voir dans leur dimension graphique matérielle :
«A mon avis les logogrames ne sont pas des calligraphies, chaque logogramme étant un manuscrit original : je ne cherche pas à raffiner, je ne chercher pas la perfection (...) Dans les logogrammes mon écriture est libre, je ne me soucie pas de la lisibilité, et j'aboutis à une «lisibilité» de «dessin»; je laisse d'ailleur le spectateur libre : il peut ne voir que le «dessin»; c'est-à-dire le graphisme, et il peut, s'il le veut, lire près du logogramme le texte de celui-ci, que je récris, après coup, en petites lettres lisibles.»

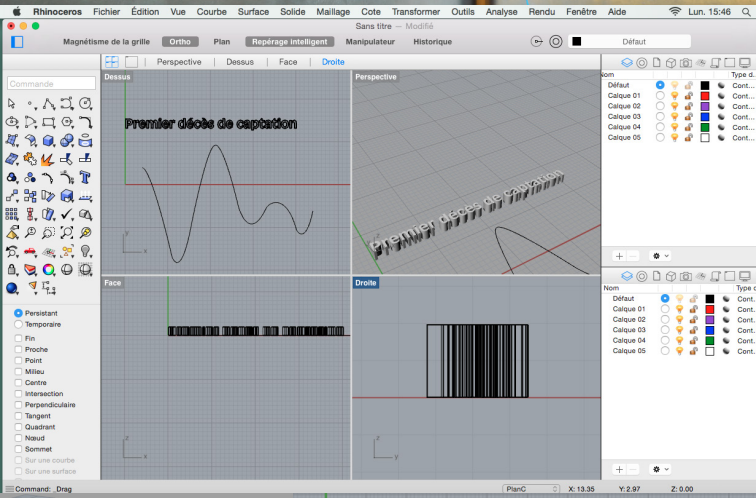
Christian Dotremont / Logogrammes

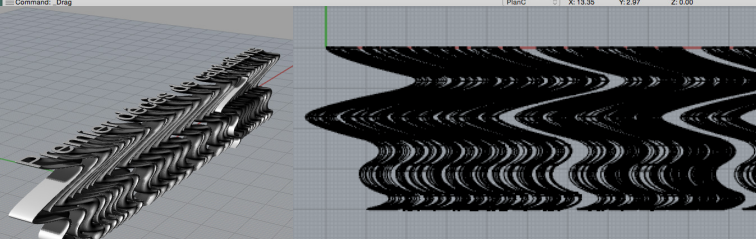
En suivant ce raisonnement, nous avons mené à partir des «mots organes» plusieurs expérimentations pour passer la typographie de la 2D à la 3D.

Redéfinir la façon de penser un objet au delà du plan.

Nous avons extrait de la courbe de son de l'enregistrement une petite séquence cette courbe à transformé la typographie (logiciel Rhino / Audacity) La typo à pris forme virtuellement mais aussi réelement grâce à l'impression 3D (Ultimaker 2 de l'Unité Mobile - technique de dépot de fil) (voir «transformer la typographie 2D en un volume 3D grâce à la courbe de son)


courrier


Rhinoceros Fichier Édition Vue Courbe Surface Solide Maillage Cote Transformer Outils Analyse Rendu Fenêtre Aide
Lun. 15:46
Sans titre — Modifié
Magnétisme de la grille
Ortho
Plan
Repérage intelligent
Manipulateur
Historique
Défaut
Perspective | Dessus | Face | Droite
Dessus
Premier décile de captation
Perspective
Face
Droite
Persistant
Temporaire
Fin
Proche
Point
Milieu
Centre
Intersection
Perpendiculaire
Tangent
Quadrant
Nœud
Sommet
Sur une courbe
Sur une surface
Calque 01
Calque 02
Calque 03
Calque 04
Calque 05
Command: _Drag
PlanC
X: 13.35
Y: 2.97
Z: 0.00



Dans la démarche de **C.Dotremont** , la part du geste prend une place très importante.

Il y a plus de 150 ans, dans son essai *«Le peintre de la vie moderne»*, **Beaudelaire** exhortait les artistes à se concentrer sur des scènes de la vie contemporaine, pour garder en mémoire les gestes éphémères et tranchants de la modernité.

Julien Prévieux, dans son film *«What shall we do next ?»* met en scène «les formes comportementales réglées de notre quotidien». Le geste induit la forme/ l'action.

Il nous a semblé important de se pencher alors sur le geste, tout en continuant à creuser l'idée de penser la typo directement par le volume.

Gestures patented on January 20, 2006

Julien Prévieux,

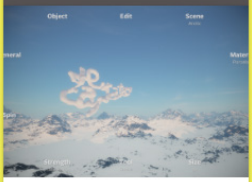
Leap Motion est un dispositif qui détecte les mains. Avec Sculpting (une app Leap Motion), il est possible de sculpter directement dans de la matière (celle ci est virtuelle). On sculpte alors du bout du doigt en suivant le moulement de la main, rien ne rentre en contact avec celle-ci, on ecrit dans le vide, on sculpte ce vide.

Nous avons apris à manipuler cet outil pour pouvoir typographier nos «mots organes» en les sculptant virtuellement. Ils ont pris vit grâce à l'imprimante 3D stéréolitographie de l'Unité Mobile (la Formlabs) et l'imprimente 3D de l'atelier de résine de l'ENSAD.

Leap motion fait prendre conscience physiquement et virtuellment de la difficulté de métriser son geste.

Nous avions pris une captation vidéo durant les premières séances de travail, après avoir utiliser le son pour transformer la typographie, nous nous sommes penché sur la possibilité de transformer la typographie en fonction de l'image de cette séance. Malgré le fait que nous avions abandonné cette captation vidéo il est resté une image, trace visuelle de notre séance de travail.
En passant cette image en « image champs de hauteur » sur Rhino nous avons obtenu une forme extrudée semblable à une coupe dans une chaine de montagne.
Nous avons fait fraiser ce fichier 3D à la fraiseuse numérique de l'atelier résine de l'ENSAD. L'image à changé de dimension.
Nous sommes allée sérigraphie en atelier sérigraphie, des « mots organes » de nos deux textes sur des plaques assez fines de plastique thermoformable.Il a fallu ensuite thermoformer les plaque sur le support montagneux. Nous voulions forcer la matière à changer d'état, le plastique s'est étiré et à entrainé la typographie avec lui.

CAPTATION



Sculting sur LEAP MOTION

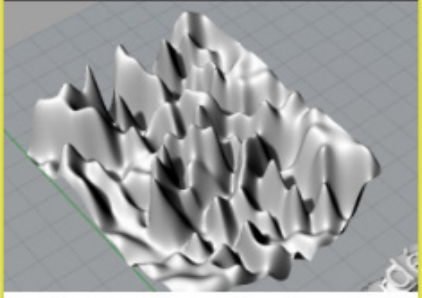
Toujours en suivant l'idée d'amener la typographie à une forme
3D, (accentuer la plasticité des signes scripturaux/ voir dan [...]

CAPTATION

Matérialiser l'écriture : impression 3d

Toujours dans l'idée de travailler la typo autrement qu'en 2 dimensions nous avons mener plusieurs
ur mat [...]

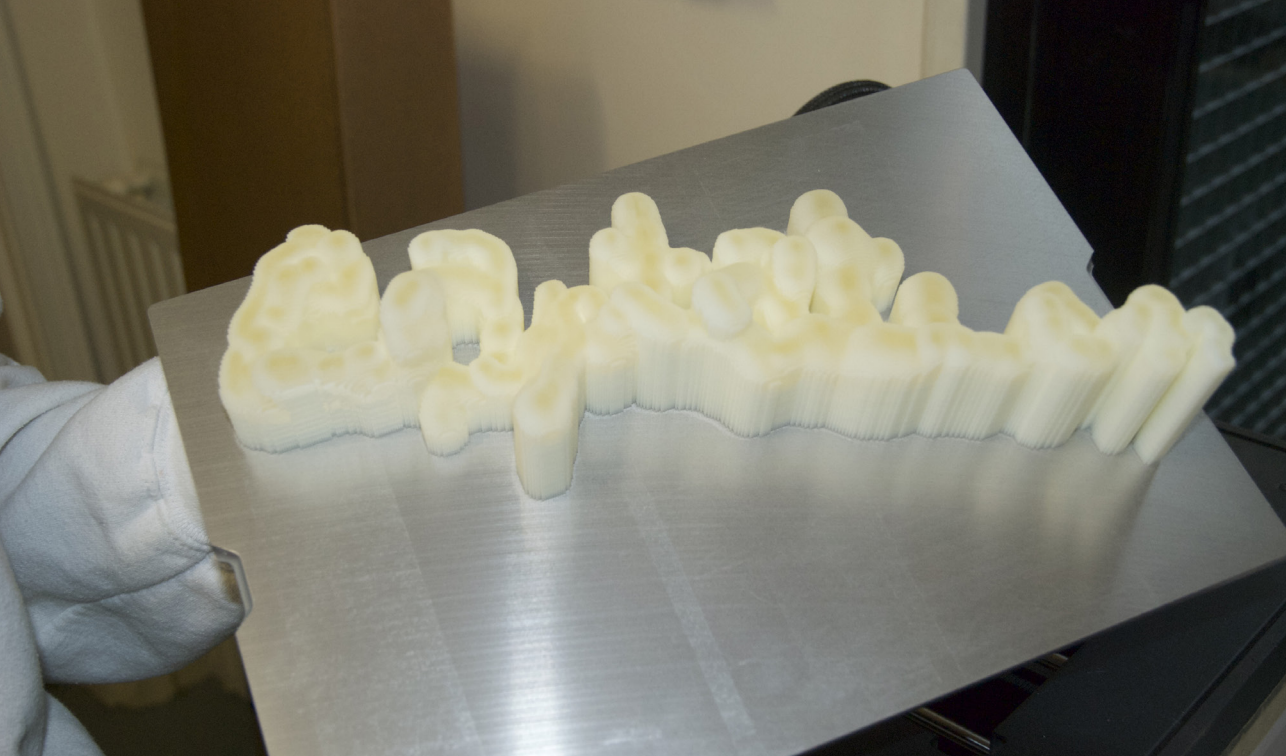
CAPTATION



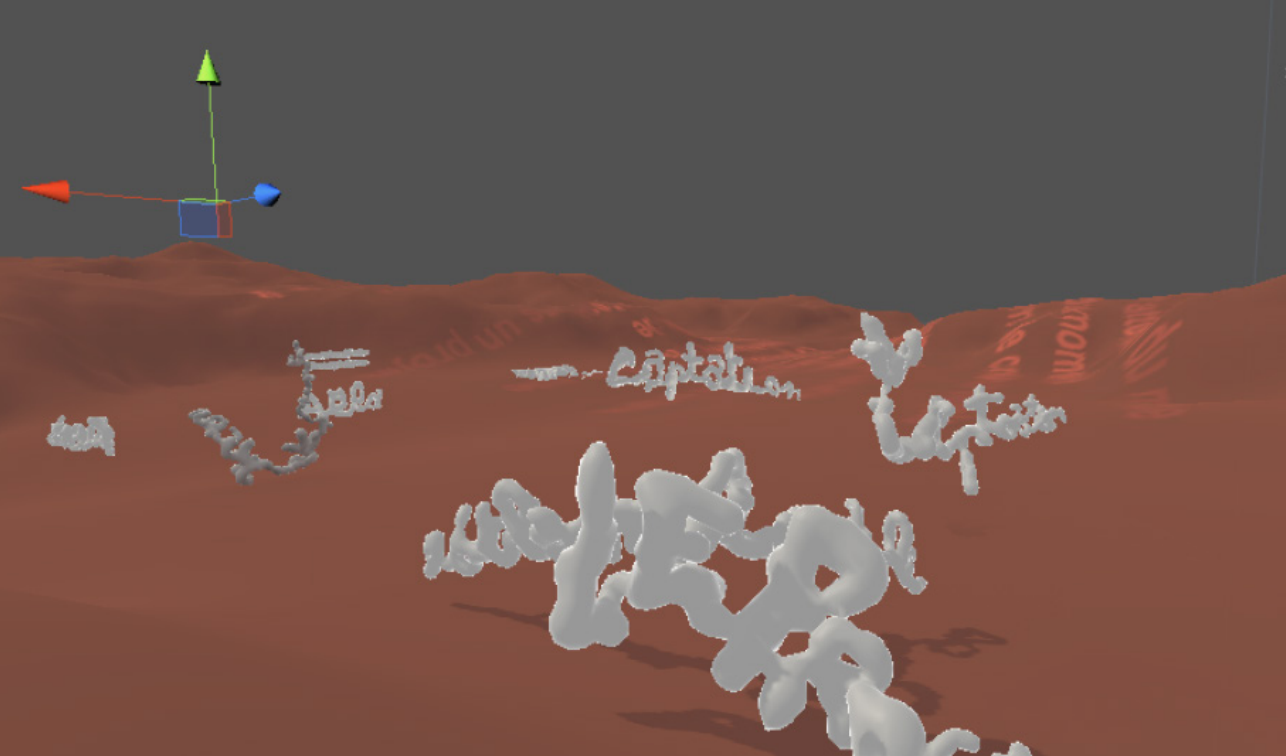
Matérialiser l'écriture : fraiseuse numérique + thermoformage

Nous avions pris une captation vidéo durant les premières séances de travail, après avoir utiliser le son pour transformer la typ [...]

De toutes nos expérimentations (dont nous venons de vous donner les détails des processus), nous avons obtenu une multitude d'objets, qui offrent tous de nouvelles lisibillités.



Pour présenter le Labo, nous avons souhaité ancrer l'expérience dans l'espace réel ainsi que dans l'espace virtuel. Il sera possible de visualiser physiquement et virtuellement les productions (avec une possibilité d'immersion en VR).



Le labo Captation accorde beaucoup d'attention à l'affirmation de **Marcel Duchamp** selon laquelle le spectateur est responsable pour moitié du contenu d'une œuvr d'art.

EXPERIENCE MENEE PAR
QUENTIN ASTIE ET AELA CABEL