



---

ALBERTINE  
MEUNIER

---

MAI 2015

---



# ALBERTINE MEUNIER

---



Albertine Meunier pratique l'art dit numérique depuis 1998 et utilise tout particulièrement Internet comme matériau. Elle se définit elle-même comme une net artiste, artiste pas nette. Cette expression bien que légèrement désuète, un net artiste étant tout simplement un artiste de son temps, contribue à lui conférer un visage humain, bien loin de la froideur des machines numériques. Ces travaux questionnent, autant de manière critique que ludique, les grands acteurs de l'internet tel que Google, Twitter ou Facebook et le nouveau monde qui nous entoure, nouveau monde, qui remplit de transistors et microprocesseur, vit à la vitesse de la lumière des réseaux. Ce monde de l'internet qu'Albertine connaît bien est devenu son matériau de création et d'exploration. Elle tente dans ses recherches et pièces créées à révéler l'invisible ou la poésie des choses numériques.

Albertine a de multiples compétences, à la fois technique, esthétique et conceptuelle, et de ce parcours particulier, elle parvient à explorer l'essence d'une poésie, d'une esthétique du numérique et des réseaux. Elle cultive les formes simples, minimales, semblant parfois «bricolées»,

mais elle reste volontairement loin de l'hyper-technicité de certains dispositifs numériques.

Ainsi, elle travaille plus particulièrement autour des grands thèmes suivants: l'esthétique de l'internet, la matérialité et la matérialisation de l'internet mais explore aussi l'accumulation infinie que provoque la forme numérique.

Son désir de donner forme et rythme à l'invisible, à l'imperceptibilité du réseau internet, amène un regard tout particulier où la technique et la poésie entretiennent des rapports insoupçonnés.

S'intéressant au nouveau monde qui se dessine, on constate à travers l'ensemble de sa production qu'un grand nombre de ses pièces interrogent tant l'espace que le temps, l'espace comme lieu à la fois physique et numérique, à la fois ici et là et par là même quantique ; le temps comme déroulé d'une vie et enfin l'espace et le temps comme lieu de mémoire.

Avec son air de ne pas y toucher, Albertine déroule le fil d'une poésie ludique, impertinente et drôle.

Jouons un peu avec internet grâce à Albertine.

## ALBERTINE MEUNIER

albertine.meunier@gmail.com / mobile +33 6 80 84 82 62  
[www.albertinemeunier.net](http://www.albertinemeunier.net)

**Née le 11 octobre 1964 / Vit à Vitry sur Seine, France**

Albertine Meunier pratique l'art dit numérique depuis 1998 et utilise particulièrement Internet comme matériau.

### EXPOSITIONS

2015 Seconde Nature, Aix en Provence . Angelino  
2015 Croisements numériques, Nantes. Avec ou sans farine . l'Annonciation . 6 pied sur Terre  
2015 Grand Bouillon, Aubervilliers . Angelino  
2014 Le Web, Paris . Le Livre infini  
2014 APREM #4, La Bouverie . Performance DataDada  
2014 Variations Show Off, Paris / Art2M . Angelino . Les Dessous de L.H.O.  
2014 Forum d'Avignon, Paris . Performance DataDada  
2014 Ro[bots], Compiègne . My Google Search History, Les Dessous de L.H.O.  
2012 La Tapisserie, Paris . 7ième Ciel  
2014 Résidence Consul de France à Rio de Janeiro . Au delà de 1m/s  
2014 Espace virtuel du Jeu de Paume . My Google Search History  
2013 Show Off, Paris . Au delà de 1m/s, Looking for Daisy  
2013 Forum d'Avignon . Peg Mountain  
2013 104 - Futur en Seine, Paris . Pegman  
2013 Galerie NaMiMa, Nancy . Au delà de 1m/s  
2012 Show Off, Paris . Croisements . My Google Search History, le livre  
2012 Lafiac.com - Ceci n'est pas la FIAC, en ligne . Un monde de paquets  
2012 La Tapisserie, Paris . Au delà de 1m/s . Croisements . Hop Hop Hop, it's time  
2012 104 - Futur en Seine, Paris . Un monde de paquets  
2012 Galerie Area, Paris . Croisements . Mona LHO  
2011 Musée des Arts Décoratifs, Paris . A petits pas vers l'annonciation  
2011 AFK - Forum d'art contemporain, Luxembourg . A petits pas vers l'annonciation  
2011 Lafiac.com - Ceci n'est pas la FIAC, en ligne . Vanity tapette  
2011 La Tapisserie, Paris . Captures  
2011 Regards d'Artistes sur les Médias Sociaux, Médiathèque de Mérignac . Angelino  
2011 Speed Show vol 5 «Open Internet», Paris . Glossaire Internet  
2010 Espace virtuel du Jeu de Paume . Les Trucs (avec Microtruc)  
2010 Lafiac.com - Ceci n'est pas la FIAC, en ligne . My Google Search History  
2010 Festival Pocket Films 2010 - Forum des images, Paris . DCODD (avec Microtruc)  
2009 Journée Net-art - BnF - François Mitterrand, Paris . Solo Exposition  
2009 Les Bains numériques - Digital Arti, Enghiens les Bains . Angelino  
2008 Système C - Mains d'Oeuvres, Saint-Ouen . DCODD (avec Microtruc)  
2008 Biennale d'art contemporain de Sydney, Australie, en ligne . Théorie M  
2008 Web Flash Festival 2008- Centre Georges Pompidou, Paris . DCODD (avec Microtruc)  
2007 La Re-visite - Festival Traverse vidéo 2007, Toulouse . Théorie M  
2007 File 2007 SESI Gallery - ART Institution in Sao Paulo, Brazil . My Google Search History

### PARUTIONS

2014 Les Dessous de L.H.O.  
2011 6 x 6 / 36 - Déplacement / Mobility - Ed. Nunc  
2011 My Google Search History - Tome 1 Ed. L'air de rien  
2009 X comme X - livre d'artistes collectif - Ed. Les Analogistes

## **ALBERTINE MEUNIER**

albertine.meunier@gmail.com / mobile +33 6 80 84 82 62  
**www.albertinemeunier.net**

**Née le 11 octobre 1964 / Vit à Vitry sur Seine, France**  
Albertine Meunier pratique l'art dit numérique depuis  
1998 et utilise particulièrement Internet comme matériau.

LA SUITE...

### **CONFÉRENCES**

2015 Ecole des Beaux Arts de Nantes  
2014 Google Cultural Institute, Paris  
2014 Obs/IN, Marseille  
2014 APREM#4, La Bouverie  
2014 Femmes et Numérique, Liège  
2013 #dizain 10 : Identités Numériques, La Gaité Lyrique, Paris  
2013 #dizain 5 : Code(s) + Data, Divan du Monde, Paris  
2013 Senior, et alors ? Centre de conférence de Microsoft France  
2011 Make it Public - Minsheng Art Museum, Shanghai  
2010 Internet of things - Digitalement Votre - Maison des Métallos, Paris  
2009 Wikiplaza, Futur en Seine , Paris  
2009 Lift Experience 09, Marseille  
2008 Réalité augmentée - Web Flash Festival 2008 - Centre Pompidou, Paris  
2008 Internet Mon Amour - Centre Beaubourg, Paris

### **ATELIERS INTERNET ET MULTIMÉDIA**

2011.2013 Hype(r)Olds, atelier avec des femmes de plus de 77 ans.  
Gaité Lyrique, Paris  
2009 Toujours pas sages, ateliers . Ségou et Cinzana Gare, Mali  
2008.2011 Tea time with albertine, atelier avec des femmes de plus de 77 ans .  
La Cantine, Paris  
2005 Destination Laos, atelier à l'école des beaux arts . Luang Prabang, Laos

### **PROJECTIONS**

2008 Compétition Festival Pocket Film 2008 - Centre Pompidou, Paris (avec Microtruc)  
2006 Festival D/Art/2006 - Sydney, Australie  
2006 Mobile Exposure of Microcinema International, San Francisco - EU  
2005 Compétition officielle Festival Pocket Film 2005 - Forum des images, Paris

### **BOURSE**

2010 DICRÉAM, dispositif pour la création artistique multimédia, Ministère de la  
Culture et de la Communication (France).

# Les Illuminés

Installation / 2015

Matériaux:

Badges Google clignotant , 3 anges sur un plat, fleurs, mouche, lettres de condoléances



Édition de l'œuvre

Exemplaire Unique



Trois hommes, Larry Page, Sergueï Brin et Eric Schmidt à la face d'ange symbolisent l'entreprise Google.

De par son slogan : Don't be evil (ne soyez pas malveillants), on pourrait entendre que cette entreprise est angélique par excellence et par définition.

A bien des égards, Google est angélique, nous délivrant des nombreuses difficultés que nous ressentons dans cet internet démoniaque. Google nous facilite la vie et on l'aime pour cela, on l'adore même.

Une nouvelle sorte de Dieu tout puissant, vénéré de sa présence permanente.

Et puis, Google nous duplique dans des fermes de serveurs grâce aux données qu'il capte : recherches, positions géographiques, images, etc... et construit au cours du temps là haut dans le Ciel, notre Cloud à tous, un clone de nous-même. Et voilà que cette entreprise s'attelle depuis quelques temps à vouloir nous rendre immortel avec ses projets autour de la Singularité et du Transhumanisme. Ne seraient-ils pas nos Illuminés post-modernes...

Et si ces singulières pensées accompagnées d'un immense pouvoir pouvaient transformer à tout jamais nos croyances.

Trinité!

Vanité!

Memento Mori des temps modernes

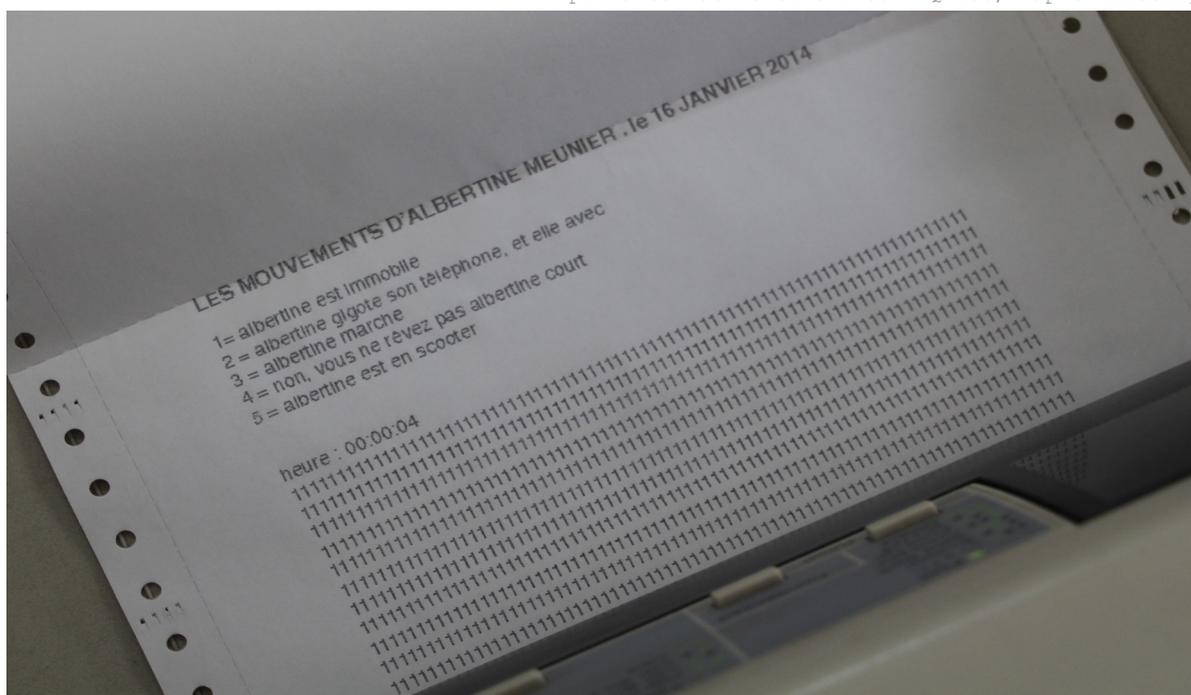
# MLPL - 64 / xx

movements'life paper listing - 64 / xx

Installation / 2015

Matériaux:

Google Activity, movements albertine,  
Imprimante matricielle EPSON LQ-680, Papier Listing



éléments de lecture :  
captation des mouvements d'albertine à travers les données captées par son téléphone (data via Google Activity toutes les 30 secondes)

- 1 = albertine est immobile
- 2 = albertine gigote son téléphone, et elle avec
- 3 = albertine marche
- 4 = non, vous ne rêvez pas albertine court
- 5 = albertine est en scooter

Jour après jour, les données de mouvements sont capturées et s'inscrivent sans fin dans des fermes de serveur. Couchés sur le papier, les mouvements d'albertine se repèrent très facilement... succession de 1, de 2, de 3, de 4 ou de 5. Au premier coup d'oeil, on repère le symptôme des temps modernes, Etre immobile, soit à dormir soit souvent le nez collé à l'écran.

Le rythme des mouvements se dessine imperceptiblement: le premier geste matinal vers le téléphone, le déplacement en scooter, les quelques pas de la journée...

Inéluctablement le papier listing imprime tous les gestes d'albertine.

Édition de l'œuvre

Exemplaire unique

# avec ou sans farine

L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité numérique

Procédé / Installation / 2015

Matériaux:

Scanner et Imprimante 3D Makerbot, farine,  
ceramique



Un ange en céramique est successivement «copier» puis «coller» avec ou sans farine. Il se déforme, il devient monstre de ses défauts numériques, il reprend formes, devient étrange.

A l'ère du copier coller et de la reproduction infinie, la farine n'arrange rien!

Édition de l'œuvre

Série de 9 anges assis  
exemplaire unique

Série de 9 anges jambe en l'air  
exemplaire unique

# DataDada

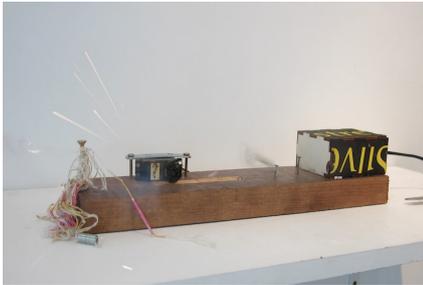
de albertine meunier, julien levesque,  
bastien didier (notre légataire & ange gardien)  
et avec la complicité de Sylvie Tissot

Performance / Installation / 2014 / 2015

Matériaux:

poulette, pingouins, pouce facebook, pétard,  
servo moteur, enregistrements sonores

• **DATADADA**



## 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 !

Édition de l'œuvre

Exemplaire unique  
pour chaque Objet DataDada

---

programmation arduino:  
albertine meunier, julien levesque  
et bastien didier

Programmation application:  
sylvie tissot

---

Écrit le vendredi 13 juin 2014 par les artistes Albertine Meunier et Julien Levesque, le Manifeste DataDada\* exprime leur opposition à la transformation de la Data comme un simple fait numérique.

Albertine Meunier et Julien Levesque souhaitent enrober, saupoudrer, tapisser, coiffer et envelopper la Data de l'influence du mouvement artistique Dada. Un siècle après est ainsi créé un nouveau mouvement artistique : Le DataDada.

(\*) est déclarée DataDada toute nouvelle oeuvre qui possède en elle de la data (donnée numérique) avec un grain de dadaïsme.

# le livre infini

Installation / 2015

Matériaux:

livre et codes reactvision, camera, video projecteur, puce fid, google books



Le livre infini est un livre entièrement blanc.

Le contenu du livre n'apparaît que lorsque l'on tourne les pages du livre.

Le livre infini propose un tout nouveau mode d'impression du contenu. L'on pourrait définir ce type d'impression comme une impression à la volée de matières numériques, car le contenu numérique disponible sur internet est affiché automatiquement une fois la page repérée.

Édition de l'œuvre  
à la demande

une co production Art2M

---

Fabrication: Albertine Meunier,  
et Bastien Didier

Programmation V2: Sylvie Tissot  
Programmation V1: Tobias Muthesius

---

# 6 pieds sur Terre

Installation / 2014

Matériaux:

Boîte Plexiglas, Cadre perlé, Image religieuse irisée, Internet



Albertine est immobile et 6 pieds sur Terre présente ce visage.



Albertine bouge et 6 pieds sur Terre présente ce visage.

Édition de l'œuvre

Exemplaire unique

*6 pieds sur Terre* est une installation artistique en lien direct avec les déplacements et mouvements en temps réel d'Albertine dans sa vie de tous les jours.

L'installation permet de ressentir et de percevoir qu'elle est sa manière de bouger. Si Albertine est immobile, rien ne bouge. Le comportement de l'objet ne change pas. Si elle est à pied, l'objet s'anime et un autre visage se montre.

Si elle se déplace plus vite, les visages se mélangent et donne à ressentir la vitesse.

*6 pieds sur Terre* est volontairement connectée au Ciel et au Cloud !

---

Programmation arduino:  
Albertine Meunier

Programmation Application Android:  
Tristan Savina

---

# 7ième Ciel

de Albertine Meunier et Julien Levesque

Installation / 2014

## Matériaux:

Arduino, Moteur pas à pas, Liège, Internet, MDF

*7ième Ciel* est une installation tangible esthétique et ludique.

Des objets mobiles personnalisés montent et descendent le long d'un fil en fonction de l'altitude physique temps réel des personnes.

L'installation *7ième Ciel* présente ainsi une sculpture sociale vivante qui se joue devant nos yeux.

Elle est conçue pour être participative.

---

Fabrication, programmation  
Arduino: Albertine Meunier,  
Julien Levesque et Aurélien Fache

Programmation Application Android:  
Tristan Savina

---

Édition de l'œuvre

Exemplaire unique



# Les Dessous de L.H.O.

Ready Made hack / 2013 / 2015

Matériaux:

Google Knowledge Graph, Duchamp ready-made, book, tampon, cadre, certificat



## Édition de l'œuvre

.3 tirages certifiés  
.L.H.O.O.Q. c'est du Net Art,  
.Livre Les Dessous de L.H.O.  
tiré à 404 exemplaires  
.Cadre Les Dessous de L.H.O.  
.Certificat et Tampon

Dans cette série, Albertine Meunier prend la main sur le petit encart «sémantique» proposé lors d'une recherche Google.

Aussi, à travers un geste artistique elle décide que L.H.O.O.Q. est du Net Art.

Elle produit ainsi une sorte de Ready Made hack!

Elle n'ajoute pas des moustaches à *La Joconde*, mais elle ajoute la mention Net Art à L.H.O.O.Q. tel que décrit dans le moteur de recherche Google.

Elle complète son intervention sur quelques autres Ready Made.

Albertine montre ainsi la fragilité de l'accès à la connaissance proposé par Google, et dévoile les dessous du « moteur de la connaissance », le Knowledge Graph de Google.

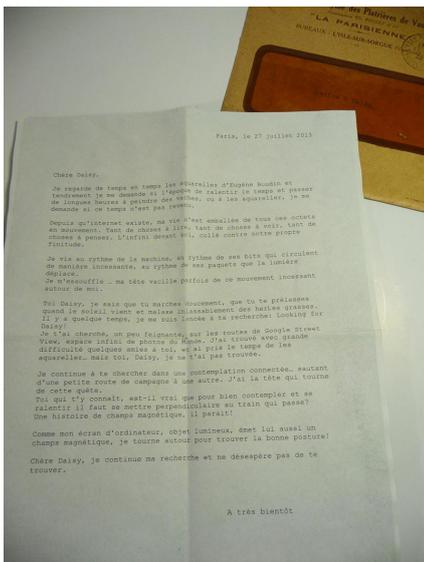
Hack-performance réalisée depuis le 27 juillet 2013.

# Looking for Daisy

Installation / 2013

Matériaux:

Google cow, Aquarelle, Papier, Bare conductive, Arduino, Servo moteur, Clochette



*Looking for Daisy* est un hommage à Eugène Boudin et aux vaches, ses modèles.

Édition de l'œuvre  
Exemplaire unique

*Looking for Daisy* est une installation composée d'aquarelles de Google cows\* trouvées sur Google Street View sur de petites routes de campagne et d'un dispositif sensible formé d'une simple lettre.

(\* La Google Cow

La race est de petite taille, totalement dépendante de la dimension de l'écran. Le pelage est varié, avec des nuances de toutes les couleurs dans une palette de 1024 couleurs.

Cette race de vache est très difficile à trouver.

Il y a toutefois un moyen assez hasardeux en prenant les petites routes de campagne.

---

Programmation arduino:  
Albertine Meunier

---

# Le Pegman Coin

de Albertine Meunier, Julien Levesque et Caroline Delieutraz

Installation / 2013

Matériaux:

Pegman en zamak, Pegman en or Montagne en MDF



A l'heure où Amazon lance sa monnaie : le Amazon coin. Le collectif Microtruc souhaite aussi lancer une nouvelle monnaie: le Pegman coin. Le Pegman coin dit Peg coin est une monnaie une monnaie d'échange alternative.

Le Pegman coin est un petit bonhomme en métal, inspiré du Pegman de Google Street View. Tout comme le Pegman de Google, il a vocation à parcourir le monde. Nous cherchons à le répandre comme une monnaie d'échange réelle. Au lancement, 5 baguettes de pain vaudrait 1 Pegman coin.

Le Peg coin est un pied de nez à Google et aux grandes entreprises qui cherchent à s'étendre et à augmenter leur profit grâce

à une main mise sur l'économie du numérique.

Le Peg coin représenté par un petit bonhomme rappelle que le monde digital, parfois perçu comme dématérialisé, a une grande influence sur la vie réelle d'hommes et de femmes. S'approprier ce symbole d'Internet et le faire circuler entre de bonnes mains, c'est transformer notre quotidien de vache à lait du numérique.

Édition de l'œuvre

.Tirages de 1600 Pegman en zamak  
.Tirages de 10 Pegman en Or

# Récupérez votre Google Search History,

Do it Yourself!

Software v3 / 2013 / 2015

Matériaux:

Logiciel JAVA, yYour Google Search History



The screenshot shows a Java application window with the title bar 'net.achiloque.googlehistory.GoogleHistoryApp'. The window content displays a list of search history entries with columns for Type, Date, Heure, Terme de la recherche, Titre de la page, and Lien. The entries include searches for 'google analytics', 'albertine meunier', 'google reader', 'instagram', 'instagram/hyperolds', 'ustream', 'google contact', 'air de paris marcel duchamp', 'mcd', 'streamer upload video android', 'arte 7', 'ghj', 'ghjkl', 'arte 7', 'twitter/hyperolds', 'zamac', 'la pentecote 2013', 'passage en seine', and 'robbe RS 250 servo motor'. Below the list, there are navigation links: 'Ouverture de la page https://history.google.com/history/', 'Remplissage du formulaire de connexion', 'Connexion', 'Page suivante', and 'Page suivante'.

À travers le logiciel  
Récupérez votre Google Search History,  
Do it Yourself, Albertine vous propose de suivre des étapes simples afin de récupérer vos propres recherches Google de manière simple et "lisible" afin d'en faire ce que vous voulez. Pourquoi pas un livre!  
Suivre cette expérience permet réaliser l'intimité des données stockées sur vous!

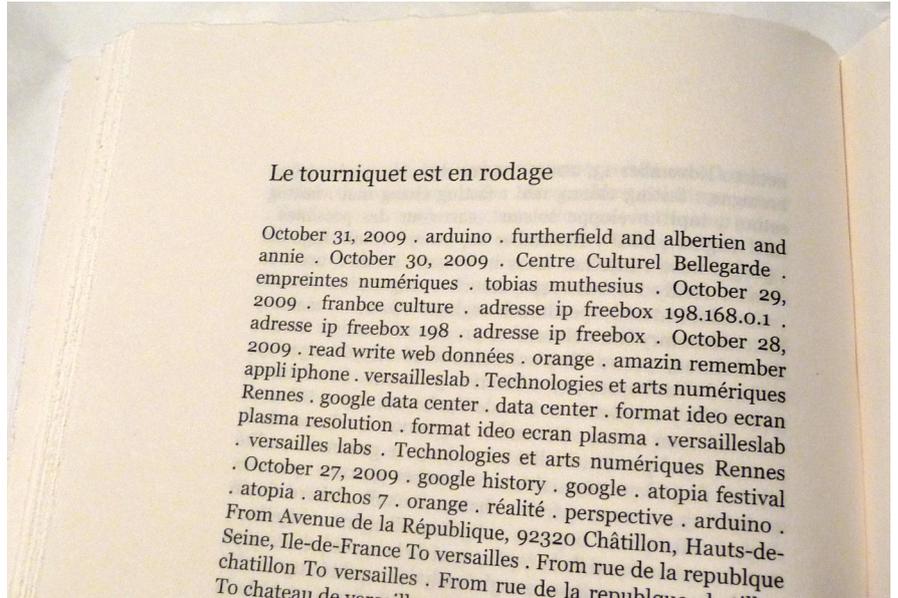
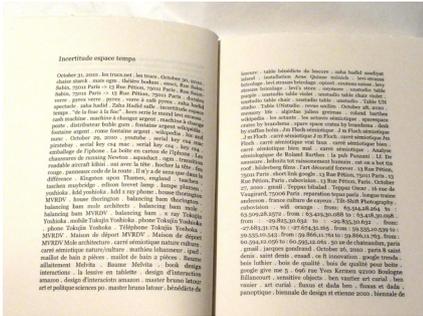
Programmation V3: Tristan Savina  
Programmation V2: Julien Kirch  
Programmation V1: Sébastien Bourdu

# My Google Search History, le livre

Installation / 2011

Matériaux:

Livre, Dictaphone, Fichiers sonores, Google Search History



Éditions L'Air de Rien

De plus en plus, nos vies, distillées sur les réseaux numériques, laissent des traces. Chaque moment passé sur internet est guidé par des sites d'information mais surtout par des moteurs de recherche, et laisse sur le réseau une petite trace invisible, comme un geste inutile.

Jour après jour, notre pratique se répète, les mêmes gestes, les mêmes réflexes, les mêmes habitudes.

De ces répétitions un sillon invisible se creuse qui trace le chemin numérique de chacun. Et l'on se demande: depuis qu'internet existe, combien de temps passé devant le halo d'un écran? Combien de fois la page d'accueil Google s'est affichée? De cette page quasi immuable depuis des années, combien de recherches faites? Difficile à quantifier à l'échelle humaine, tous ces octets avalés. Pourtant certains acteurs de l'internet, comme Google, ont

très vite compris la valeur du chemin personnel parcouru par chacun sur le réseau. Très vite compris que la totalité des recherches faites sur leur moteur parlait de nous tous mais aussi de chacun.

En 2006, Google lance le service Search History et stocke les recherches des internautes. Depuis ce premier jour, albertine meunier compile scrupuleusement ses recherches et les donne à voir au public. Plus de trois années se sont écoulées: les recherches d'albertine mises bout à bout racontent une histoire, la sienne mais aussi celle du réseau.

Édition de l'œuvre

.Installation: Livre + miniCasette + sons

.Livre tiré à 250 exemplaires dont 50 numérotés et signés

# Au delà de 1m/s

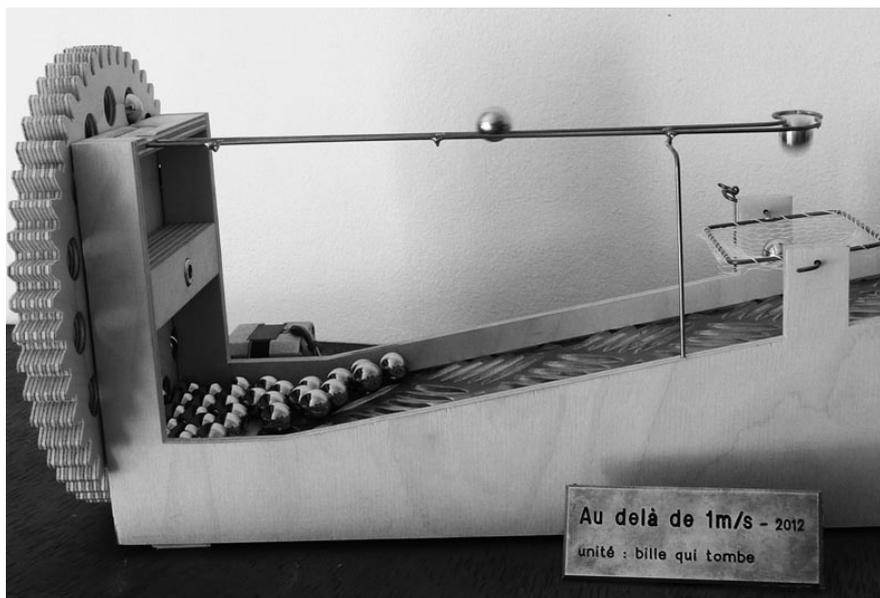
Installation / 2012

Matériaux:

Billes en métal, Engrenages, Contreplaqué bouleau, Fil métallique, Moteur, Arduino, Internet, Google search



Fabrication et programmation arduino: Tobias Muthesius



*Au delà de 1m/s* met en oeuvre physiquement la vitesse de l'internet.

Afin de mesurer cette vitesse, le dispositif va interroger Google toutes les 30 secondes sur l'expression "je pense" en utilisant une méthode d'interrogation en temps réel de Google. Telle une roue à aubes, internet met en mouvement.

Afin de ressentir la vitesse de l'internet des billes s'égrènent depuis un engrenage et tombent d'une goulotte au fil de la vitesse mesurée sur internet, et plus particulièrement au fil de la vitesse de publication sur internet.

Les billes s'entrechoquent les unes aux autres et donnent un rythme, un tempo quand elles tombent.

Internet devient alors un merveilleux révélateur de la vitesse de pensée et d'action de chaque personne acteur de l'internet.

Et si les bouleversements actuel du monde était le signe de ces micro-actions transformées en énergie?

« Rien ne naît ni ne périt, mais des choses déjà existantes se combinent, puis se séparent de nouveau » (Anaxagore de Clazomènes), autrement dit « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme » (Lavoisier).

Édition de l'œuvre

3 exemplaires numérotés

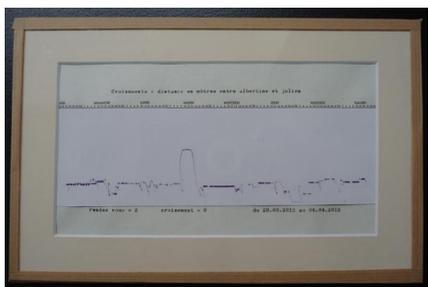
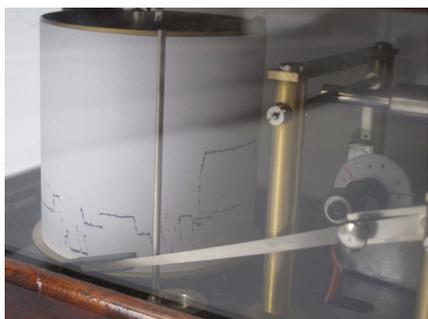
# Croisements

de Albertine Meunier et Julien Levesque

Installation & Courbes de distance / 2012

Matériaux:

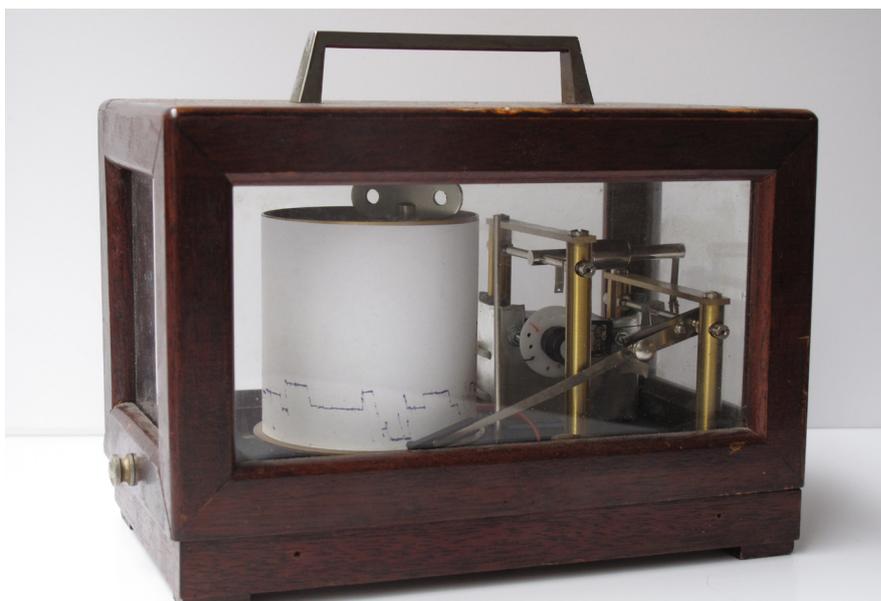
Barographe détournée, Écran lcd, Arduino, Internet, Google Latitude



---

Fabrication et programmation  
arduino: Jason Cook.  
Programmation Google Latitude:  
Sébastien Bourdu.

---



Se croiser au hasard d'une rue, d'un café, avoir la chance de se rencontrer par hasard. *Croisements* est né de l'observation répétée de nos déplacements dans la ville et dans notre vie de tous les jours.

Suite à de nombreuses rencontres, Albertine et Julien ont constaté avec étonnement que leurs chemins se croisaient régulièrement sans préméditation. Mais combien de fois se sont-ils croisés sans le savoir? Se rapprocher, s'éloigner sur la courbe de l'espace et du temps de ceux que nous cotôions, une manière d'interroger le hasard, la chance ou le destin.

*Croisements* est un objet qui enregistre la distance qui sépare en temps réel Albertine et Julien.

Dans nos modes de vie nomade et mobile, nous sommes localisés en temps réel. Mais a-t-on déjà observé la distance qui sépare deux individus en temps réel? Munis de nos téléphones mobiles, cette distance est, aujourd'hui, tout à fait mesurable et révèle dans son enregistrement une courbe d'éloignement/rapprochement.

À travers cette observation, peut-être arriverons-nous à dévoiler un peu du hasard des rencontres entre nos deux personnes.

Édition de l'œuvre

.Exemplaire unique,  
.52 Courbes de distance

# Hop hop hop, it's time to live

Installation / 2012

Matériaux:

Boîte Trans Vital, Afficheurs, Fils électriques, Arduino, Internet, Google Search History



Programmations : Sylvie Tissot  
et Olivier Cornet



Internet perturbe notre sens du temps et de l'espace. L'espace bien qu'immense est invisible à nos propres sens. Notre temps d'action, qui jusqu'alors était mesurable et quantifiable, est fortement perturbé.

On perd la notion du temps et de l'espace. On ne sait pas se mesurer à cet espace démesuré. *Hop hop hop, it's time to live* propose de nouvelles "unités de mesure" pour mesurer le surf quotidien: le hop et le ttl. Ces unités de mesure permettent de donner une quantité chiffrée à nos navigations sur Internet. *hop*: nombre de serveurs relais pour arriver à l'adresse inter-

net recherchée  
*ttl*: temps qu'il faut pour acheminer l'information sur les réseaux pour chaque navigation  
Tout ce temps passé à surfer!  
Stop ou Encore.

Le ttl s'inspire du TTL (Time to Live), une donnée placée dans l'entête du paquet IP, Internet Protocol, protocole permettant le fonctionnement dans l'acheminement des informations sur Internet.

Édition de l'œuvre

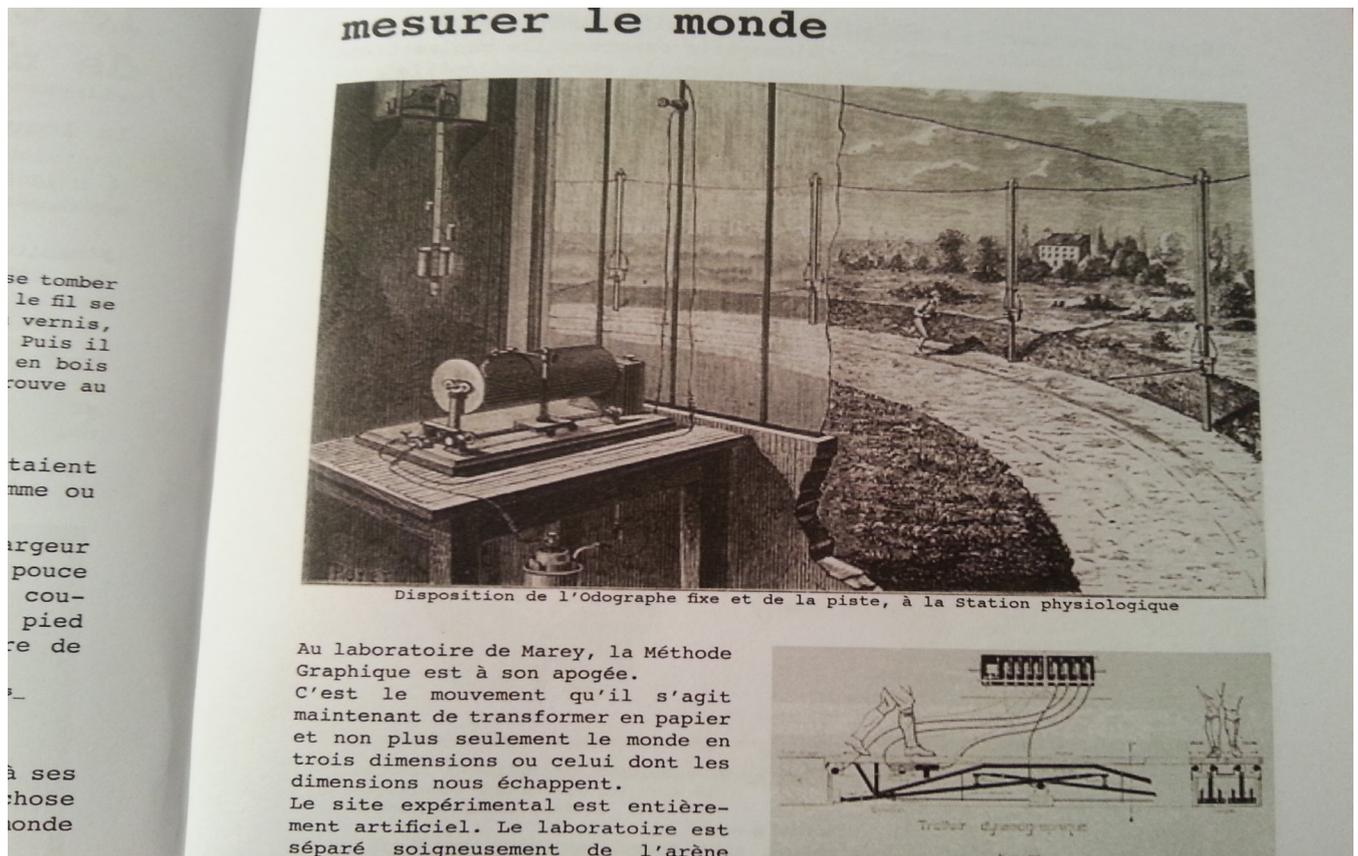
Exemplaire Unique

# un monde de paquets

cahier de recherche / 2012

Matériaux:

Cahier de recherche



Je me rappelle d'un temps ancien où les minutes se distillaient au rythme de ma respiration, où les choses se posaient tranquillement devant mon regard. Je me rappelle mes contemplations passées à regarder tourner une ballerine dans une bouteille d'alcool, à écouter un bout de carton, fixé à une épingle à linge, se frotter contre les rayons de la roue de mon vélo. Je n'en ai pas la nostalgie. Mais aujourd'hui, j'ai souvent le souffle court, je cherche ma respiration et mon regard est sans cesse happé. Je cherche souvent à comprendre d'où vient cette sensation de tourbillon

et d'essoufflement. Il paraît que le monde a changé. Mon corps et ma tête le sentent, on dirait même qu'ils le savent mieux que moi. Ma tête semble changée à l'intérieur, je la sens bousculée dans son fonctionnement de linéarité d'un temps ancien de ses pensées. Avant une chose succédait à une autre. Maintenant, tout y surgit à la manière d'un hyper-bazar. Je ne semble pas être la seule à ressentir cela. C'est que chaque jour, nous nous sentons vivre et basculer dans ce nouveau monde. Les expressions pour le définir ne manquent pas : un nouveau monde, un monde en pleine révolution, un nouveau monde industriel.

Tandis que les engrenages, qui tournaient à un rythme perceptible à l'homme, tendent à disparaître, notre monde se remplit de transistors et de microprocesseurs et vit à la vitesse des signaux électriques ou lumineux des réseaux internet. Ce monde rend invisible un grand nombre d'objets, efface les piles de papiers, les albums photos, les cartes postales mais surtout avance à une vitesse folle, imperceptible pour l'homme. Comment percevoir ce nouveau monde ?

Édition recherche  
Cahier de recherche

# Hype(r)Olds

de Albertine Meunier et Julien Levesque

Ateliers / work in progress



Gangs de seniors connectées , un projet proposé par les artistes Albertine Meunier & Julien Levesque porté par l'association MCD.

Poursuivant l'expérience de l'artiste Albertine Meunier menée avec des femmes de plus de 77 ans à Paris (Tea time with Albertine), Hype(r)Olds est un atelier multimédia pour les femmes de plus de 77 ans qui connaît un succès grandissant et s'implante aujourd'hui en région.

Hype(r)Olds est donc le premier atelier Internet & multimédia pour des femmes de plus de 77 ans. Ce projet qui propose la création numérique comme lien social et a comme originalité de ne pas être un cours mais un véritable rendez-vous convivial à l'heure du thé, où il s'agit d'utiliser le support numérique comme outil de créativité et de connaissance, de production de contenu multimédia, et de support à la discussion autour des thèmes et termes issus de ces nouveaux médias : ces demoiselles branchées découvrent les internautes « bricodeurs », hackers, « Anonymous », etc racontent l'histoire de la « French Touch », expliquent ce qu'est un Podcast.

# Glossaire internet

vidéos depuis 2008 / work in progress

Matériaux:

25 vidéos, Vidéo durée maximum 3 minutes



Réalisé pendant les ateliers Teatime with Albertine et Hype(r)Olds, avec des femmes de plus de 77 ans.



Albertine a créé le format de l'atelier Hype(r)Olds en Mars 2008 pour des demoiselles de plus de 77 ans. quelques mots sur cet atelier :

- . il est animé par un artiste,
- . il accueille 7 demoiselles par atelier où chacune à un ordinateur devant elle,
- . il se tient dans un lieu moderne et animé où des personnes liées aux nouvelles technologies sont présentes,
- . les demoiselles sont raconteurs, acteurs, créateurs, réalisateurs ... et se mettent en scène en images et vidéos.

Cet atelier est une démonstration qu'internet donne l'(en) vie à tout âge.

Il se tient tous les 15 jours dans des lieux culturels sur une durée de 3 heures.

Poursuivant l'expérience du TeaTime with albertine, Hype(r)Olds est un projet qui s'inscrit dans la continuité et dans l'essaimage de cette première expérience.

- A comme anonymous.
- A comme android.
- B comme barcamp.
- B comme barre d'espace.
- C comme caractère spécial.
- C comme chat.
- D comme disque dur.
- F comme fibre optique.
- F comme flash mob.
- F comme french touch.
- G comme google j'ai de la chance.
- H comme hacker.
- I comme internet.
- L comme liker.
- L comme lolcat.
- L comme loi de moore.
- M comme modem.
- O comme octet.
- P comme podcast.
- R comme révolution des chips.
- S comme smiley.
- S comme spam.
- U comme usb.
- V comme vod.
- W comme wifi.

Édition des films

Videos sur DVD

# Mona LHO

Installation Ready Made Internet / 2011

## Matériaux:

cendrier Mona Lisa, afficheurs nixie, arduino, internet, indice AMCI art price



En janvier 2008, Art-price lance un outil de mesure puissant : le Art Market Confidence Index afin de donner une appréciation en temps réel des tendances et de l'état du marché de l'art.

Le Art Market Confidence Index, aussi noté AMCI, est une valeur générée par Artprice en fonction d'un grand nombre d'indicateurs du marché de l'art. Cette valeur fluctue au cours du temps dans des valeurs comprises entre -40 et +40.

Lorsque le marché de l'art est en confiance, la valeur de l'AMCI est positive, et inversement négative lorsque ce marché est morose.

La pièce *Mona LHO* est un objet connecté au réseau qui restitue et affiche en temps réel cet indice AMCI, Art Market Confidence Index, par l'intermédiaire de sa connexion à internet.

Cet objet de par sa forme déjà tout à fait étonnante, devient un ready made des temps modernes par sa relation au marché de l'art et sa connexion au réseau internet.

---

Programmation Arduino: Tobias Muthesius

---

Édition de l'œuvre

Exemplaire Unique

# Vanity Tapette

Installation / 2011

Matériaux:

Tapette, Poule, Formulaire Google Doc



## si vous voulez recevoir une tapette ?

merci de me communiquer les informations suivantes :

\* Required

vosre âge \*

vosre prénom \*

vosre nom

vosre adresse postale \*

vous préférez les oeufs \*

- à la coque
- brouillés
- au plat
- durs
- mollets
- en omelette
- cocotte
- pochés

vous aimeriez mourir à quel âge ?

Powered by [Google Docs](#)

[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

Je te tiens tu me tiens  
par la barbichette, le premier de  
nous qui mourra aura une tapette!  
A travers une chansonnette, Va-  
nity Tapette permet à Albertine  
d'obtenir des statistiques sur  
l'âge désiré de sa propre mort.

Ceci est rendu possible grâce à  
un formulaire en ligne.

Édition de l'œuvre

.Tapette exemplaire unique

# End of File / End of Life

Eof/Eol

Installation interactive / 2011

Matériaux:

Capteur de mouvement, Ordinateur, Internet,  
Google Livres, Life Magazine



Programmation: Tobias Muthesius



Dans sa boulimie du monde (tangible), Google avale quantité de papier, tant celui des livres que celui des magazines, en les numérisant et les stockant dans ses data centers. Avec *Eof/Eol*, capturées à la volée sur Google Livres, plusieurs décennies de couvertures du magazine Life défilent devant nos yeux.

« Au delà du mouvement incessant du monde, au delà de notre désir de capturer ce qui nous entoure, notre vie, elle, finit un jour par ralentir pour finalement s'arrêter. End of File. End of Life !

Sur la vitrine, défilent les couvertures du magazine de photo-reportages américain Life, des décennies d'images capturées à la volée sur Google books, montrant le mouvement incessant du monde, une manière aussi de souligner la voracité du géant de Mountain view et son entreprise vertigineuse de captation de la vie. Mais dès que le visiteur s'approche, le défilement s'arrête brutalement : « End of file/ End of Life. » s'intitule l'œuvre d'Albertine Meunier.»  
Extrait article de Marie Lechner, ecrans.fr!

Édition de l'œuvre

Exemplaire Unique

# Google, give me 5

Installation live internet / 2011  
commande Arte Creative

Matériaux:

Internet, Google Hot Trends



---

Programmation: Sébastien Bourdu

---

Google, moteur de recherche que l'on ne présente plus, est devenu notre ami intime. Présent à chaque instant de nos journées, il est devenu notre instantané. Telle une photographie Polaroid qui révèle si vite les présences et paysages, mais les présences et paysages de l'internet, Google nous révèle à nous mêmes. On y découvre, on s'y découvre.

De la masse de nos recherches se dégage sûrement les tendances de notre époque, les tics de nos répétitions, les hoquets de l'actualité, en un mot « nous » à la puissance Google, nous à la puissance « googol ».

*Google, Give me 5* interpelle Google, notre ami de tous les jours, en lui demandant amicalement : Google, Give me 5 (donne moi 5) , donne moi 5 mots, 5 expressions ou 5 noms. Donne moi 5 chances.

S'affichent alors à la manière d'une litanie, jours après jours, les 5 requêtes les plus tapées sur le Google.com, désignées par les recherches les plus « chaudes » (Google Hot trends). Et puis comme un rebond, à la manière d'une écriture automatique, la litanie est rompue par des digressions. Ces digressions composées de mots, d'extraits de vidéos ou photographies sont ajoutées, égrénées par moi-même, au fil des jours, au fil des mots. Et puis, entre la patte de lapin et le trèfle à quatre feuilles, objets protecteurs, grigris amenant la chance, *Google, Give me 5* est aussi le protecteur de mes lendemains, car à la manière d'une amulette, il pousse pour un lendemain.

Édition de l'œuvre

Exemplaire unique

# l'angelino

Installation / 2009

Matériaux:

12 bouteilles musicales, Servo-moteurs, Arduino,  
Internet, Twitter

*L'angelino* est un détecteur d'ange.

Une danseuse, prisonnière dans une bouteille musicale, s'anime et danse sur une petite mélodie lorsque qu'un ange passe sur Internet et plus particulièrement lorsqu'un ange passe sur Twitter. Connectée à Internet par l'intermédiaire d'un Arduino, la bouteille musicale détecte le passage d'un ange sur Twitter en repérant les messages où le mot ange apparaît.

---

Fabrication et programmation  
arduino: Tobias Muthesius

---

Édition de l'œuvre

12 exemplaires signés & numérotés



# A petit pas vers l'annonciation, ballet pour 12 angelinos

Installation / 2010

Matériaux:

12 bouteilles musicales, Servo-moteurs, Arduino, Internet, Twitter



L'annonciation faite à Marie est un des thèmes fréquemment traité dans l'art occidental. Particulièrement à l'honneur lors de la Renaissance italienne, les annonces ont révélé les subtilités de la perspective géométrique.

Or, certains disent que nous vivons une toute nouvelle ère, souvent associée à une nouvelle Renaissance, une Renaissance numérique. Est-ce à dire qu'une nouvelle perspective, numérique cette fois, arrive à point pour révéler notre monde devenu tant numérique ?

Notre monde est-il par trop digital quand bercés et envahis par les flux de communication, nous perdons pied engloutis la tête dans nos écrans. La poésie des objets s'efface en laissant place à un mécanisme sourd fait de zéros et de uns. C'est autour de ces thèmes, interprétation de l'annonciation dans notre nouvelle Renaissance et poésie du réseau, que la pièce *A petits pas vers l'Annonciation* est proposée avec le souci de remettre l'homme dans la boucle

en rompant le rythme inexorable et insoutenable des réseaux.

Trouver et dessiner la poésie dans le réseau numérique qu'est internet devient un défi majeur pour redonner un rythme naturel, propre à celui de l'homme.

Le ballet pour Angelinos est un ballet interactif pour 12 danseuses mécaniques.

Le ballet interprète la pièce *A petits pas vers l'Annonciation* lecture toute particulière de l'annonciation faite à Marie.

Chaque danseuse est uniquement l'interprète d'un mot choisi, issu du texte l'annonciation à Marie, évangile selon Luc chapitre 1, 26-38.

Chaque danseuse, contenue dans une bouteille musicale connectée à internet, est appelée un angelino.

L'angelino est formé d'une danseuse, prisonnière dans une bouteille musicale, qui s'anime et danse sur une petite mélodie lorsque qu'un « mot préalablement déterminé » est publié sur Internet et plus particulièrement lorsque ce mot est écrit et publié sur Twitter.

Connecté à Internet par l'intermédiaire d'un Arduino, l'angelino détecte le passage du « mot choisi » dans le flux des messages publics de Twitter.

Si le mot choisi pour une danseuse est le mot « ange », alors l'angelino détectera le passage d'un ange sur le réseau lorsque le mot « ange » est écrit et publié sur Twitter et à son passage la danseuse se met en mouvement l'espace de quelques tours sur une petite mélodie émise par la bouteille musicale. Ainsi l'annonciation se joue portée totalement par le flux de publication des messages publics de Twitter

---

Avec le soutien du DICRÉAM, Dispositif pour la Création Artistique Multimédia, 2010, Ministère de la Culture.

Fabrication et programmation arduino: Tobias Muthesius

---

Édition de l'œuvre

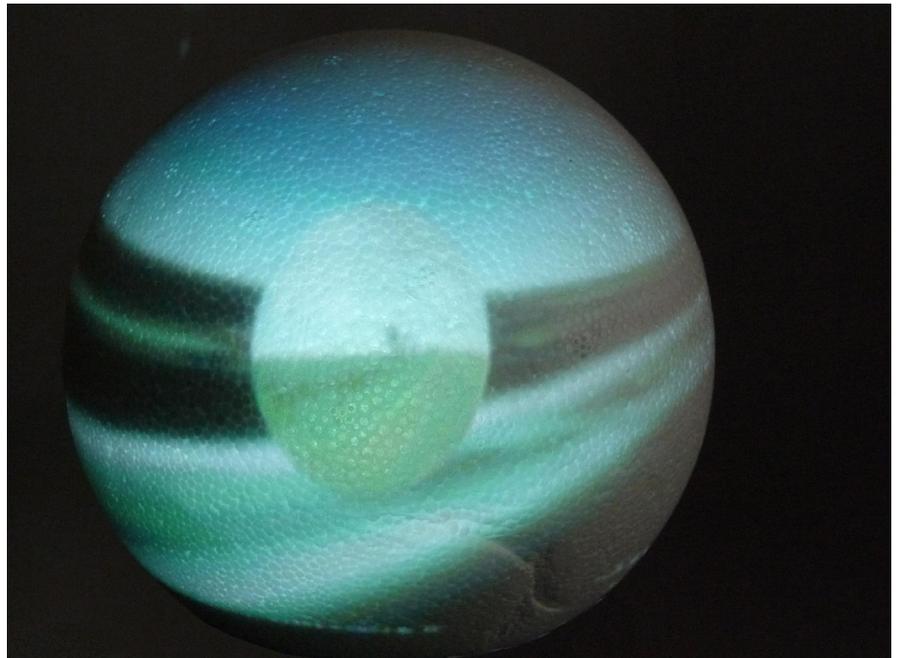
Exemplaire Unique

# De bulle en bulle

Projection vidéo sur sphère / 2010

Matériaux:

Sphère, Google Street View



La terre est photographiée sous toutes ses coutures par Google qui telle une grande usine de production, nous donne à découvrir la terre à travers une multitude de bulles photographiques.

En effet, Google, pour son service Google Street View, photographie la terre à raison d'une bulle photographique environ tous les 10 mètres. La bulle est constituée d'un ensemble de photographies prises d'un point fixe sur 360°.

Ainsi la terre, photographiée sur 360° tous les 10 mètres, pourrait être considérée finalement comme plate avec une multitude de bulles photographiques sur sa surface, chaque bulle ressemblant à une gouttelette translucide contenant sur 360° les photos du paysage.

Pour découvrir le paysage, il faut pénétrer dans une bulle et parcourir la terre au gré de cette machine à bulles, aller de bulle en bulle pour explorer la terre.

Une sphère est installée dans le lieu d'exposition. Sur sa surface sont projetées des vidéos captures de bulles photographiques issues de Google Street View. Chaque vidéo rend compte du moment d'intrusion dans ces bulles suivi de la découverte du paysage photographique.

Un grand nombre de vidéos de capture se succèdent et donnent à découvrir la terre en allant de bulle en bulle.

Édition de l'œuvre

Exemplaire Unique

# Les Trucs

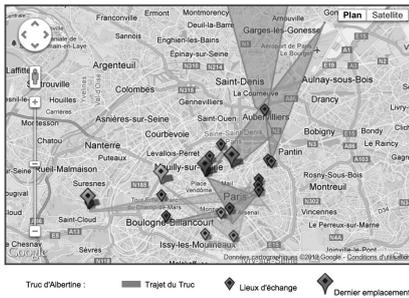
de Albertine Meunier, Julien Levesque, Caroline Delieutraz  
et Jérôme Alexandre.

Installation / 2010

commande Jeu de Paume espace virtuel

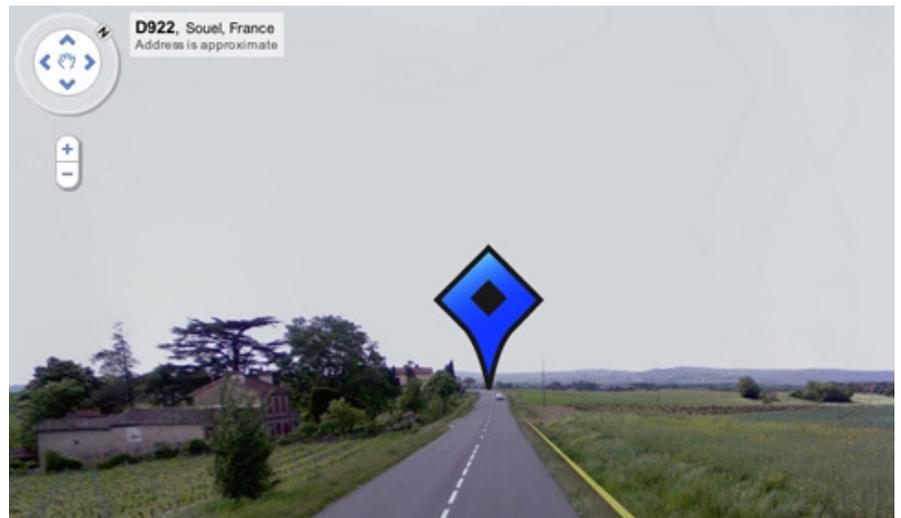
Matériaux:

68 trucs, Bic phone, API oOrange, Google Maps



Édition de l'œuvre

Exemplaire Unique



---

avec Microtruc (Jérôme Alexandre, Caroline Delieutraz, Julien Levesque et Albertine Meunier)

---

« Nos mondes » ne sont-ils pas plus micro que nous le pensons ?

Pour le Jeu de Paume, le collectif Microtruc a imaginé *Les Trucs*, des objets mis en circulation, qui passent de main en main selon un protocole pré-défini. Ils sont géolocalisés sur une carte en ligne, ce qui permet de visualiser leurs trajets en temps réel. L'idée est de confronter réseaux et territoires en questionnant l'étendue, la portée et la morphologie de nos réseaux.

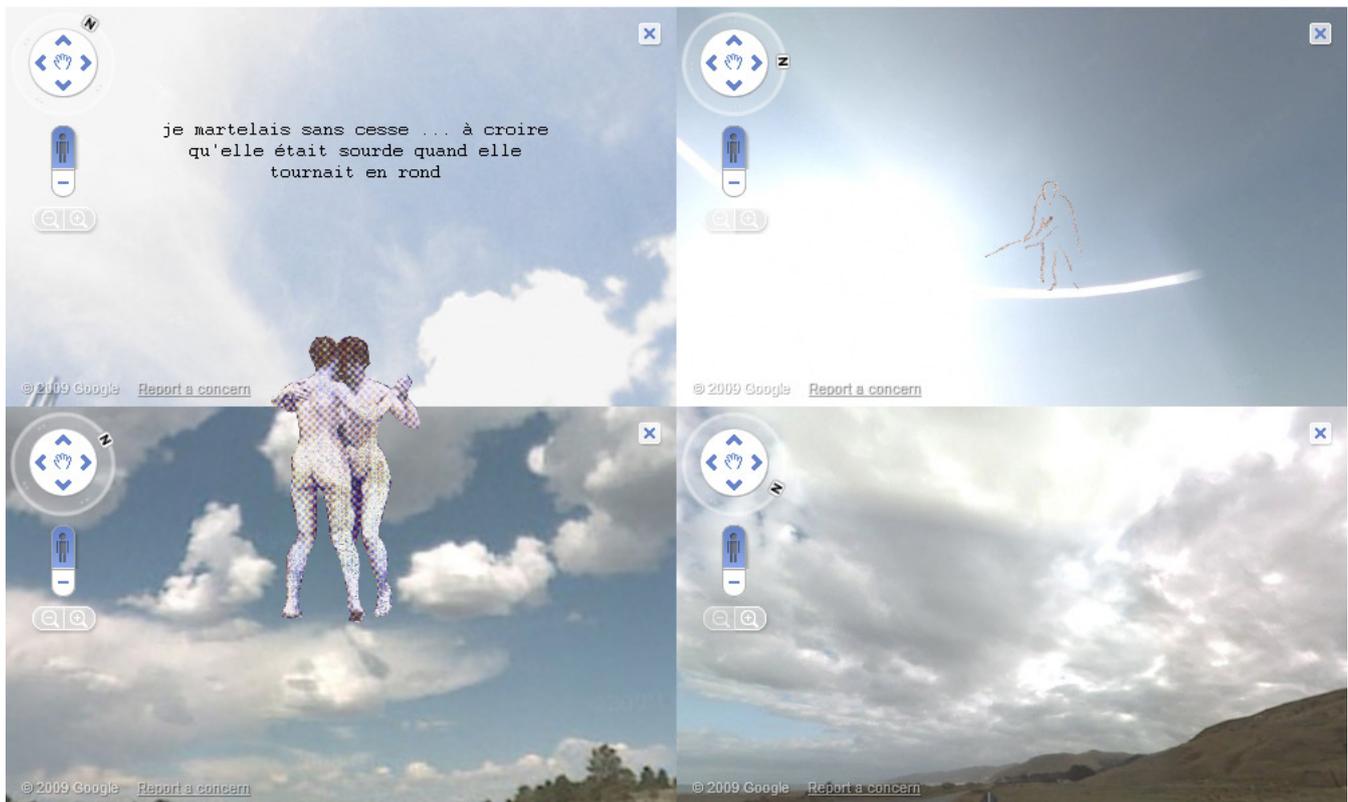
Le protocole : Chacun des membres du collectif Microtruc (Jérôme Alexandre, Caroline Delieutraz, Julien Levesque, Albertine Meunier), confie, toutes les semaines, un « Truc » à une personne de confiance. A son tour, le possesseur temporaire d'un « Truc » doit le confier à quelqu'un dans un délai maximum de 24 heures, il reçoit la consigne d'envoyer un courriel décrivant le « Truc » ainsi que le contexte et les circonstances dans lesquels celui-ci a été échangé. Ces messages sont alors publiés sur le site au fur et à mesure de leur réception. Les « Trucs » ne seront jamais montrés au-delà des personnes qui les auront en main.

# Around the world je martelais sans cesse...

Installation live internet / 2009

Matériaux:

Eadweard Muybridge photographies, Gif animé, Internet, Google Street View



*Around the world* est un ensemble de tableaux numériques, carnet de voyage sur internet à travers un univers imaginaire. Les paysages de cet univers imaginaire ont la particularité d'être composés d'éléments réels de Google Street View.

Le tableau numérique est composé de plusieurs éléments images animées mais aussi paysages choisis de Google Street View. Les éléments photographiques de Google Street View permettent ainsi de créer une infinité de nouveaux paysages, mélangeant les pays, les lieux, l'architecture, les situations de l'ensemble du monde.

*Around the World* présente donc une toute nouvelle palette numérique permettant une richesse infinie de compositions de paysages reconstitués imaginaires/réels grâce aux données photo géographiques de Google Street View.

Ces paysages, nouveaux tableaux numériques, sont accessibles directement sur internet. Le paysage du Tableau I, *Je martelais sans cesse*, est composé de 4 lieux différents : banlieue parisienne, Etats Unis, Japon et le dernier lieu est en Nouvelle Zélande. Au delà du choix du lieu, l'orientation de la vue photographique peut être

choisie: vers le ciel, vers le nord; la composition est donc interactive et il est possible de réorienter individuellement chaque pavé, zoomable et réorientable.

Des éléments animés (femmes qui dansent et golfeur) sont ajoutés en surcouche et détournent totalement l'usage commun de Street View.

Édition de l'œuvre

Exemplaire Unique

# Stweet

Installation live internet & Tirage Cartes postales / 2009

Matériaux:

Popeye image public domain, Écran, Internet, Google Street View, Twitter, Cartes postales



*Stweet* est une installation live internet d'appropriation des données géographiques, photographiques et temps réel du Web.

Il offre une visualisation des messages géolocalisés issus de Twitter sur un panorama Google Street View et permet une représentation poétique et enrichie du flux d'informations présent sur internet

Dans cette pièce, deux acteurs majeurs du web: d'une part Google avec son incroyable Google Street View et d'autre part Twitter avec son incessant flux textuel de gazouilli humain.

Incroyable Google Street View qui inlassablement photographie la terre, ses villes mais aussi les moindres recoins du désert australien ou américain et qui d'une certaine manière prend possession du territoire de manière autoritaire.

Google investit le territoire bien au delà de la ville, et la sensation de ne plus laisser place aux territoires inconnus peut laisser abasourdi!

*Stweet*, dans un geste de retournement, reprend possession de ce territoire en « hackant » à son tour Google Street View.

Twitter, de son côté, présente un flot incessant de mots humains, de mots urbains. Le tweet, gazouilli de 140 caractères, peut être localisé et donc associé précisément à un lieu géographique, si son utilisateur le décide.

*Stweet* met en lumière le flux incessant et mondial généré par Twitter et met aussi en volume l'espace d'observation, voire l'espace de surveillance de nos technologies modernes.

Le fait de transformer une géolocalisation en une prise de

---

Programmation: Jérôme Alexandre  
Graphisme : Cornelius Reed

---

Édition de l'œuvre

.Installation Exemple Unique,  
.Tirage unique de Cartes postales

# Salivette party, Mon avatar n'est pas un gringalet

Installation / 2009

Matériaux:

ADN data, Clé usb, Video



L'expérience 200 grammes d'ADN permet à Albertine, intéressée par l'identité numérique et par les réseaux sociaux sur internet, de regarder de plus près à quoi ressemble l'ADN décodé et partagé sur le web, dispositif Web 2.0 autour de l'ADN permis par le service web 23andme.

23andme.com, société américaine financée par Google, permet à tout un chacun d'obtenir la lecture de son ADN, pour la somme d'environ 300 euros, et de s'inscrire dans un réseau communautaire de personnes ADNisées. Nourrie par la curiosité: à quoi

peut bien ressembler l'ADN, quelle forme, quelle masse... il s'agit pour Albertine de composer au final une pièce artistique avec la matière récupérée de cette expérience.

Afin de récupérer de "vrais adn", des salivette party peuvent être organisées. Une première Salivette Party a été organisée lors des Nuitnumérique#7 en octobre 2009 au Centre Culturel Saint Exupéry, Reims.

Pour organiser une Salivette Party c'est très simple, il faut commander un kit à 23andme et disposer de tubes à essais stériles. Les personnes invitées

crachent dans le tube à essai et on récupère ainsi leur salive. Un seul tube à essai de salive est récupéré par tirage au sort. Ce dernier est envoyé à la société 23andme.com pour décodage de l'adn.

Issu de la première Salivette Party, et donc de la salive "sélectionnée", les données brutes du génome de la personne sont accessibles et téléchargeables.

Édition de l'œuvre

Clé USB Data en 3 exemplaires

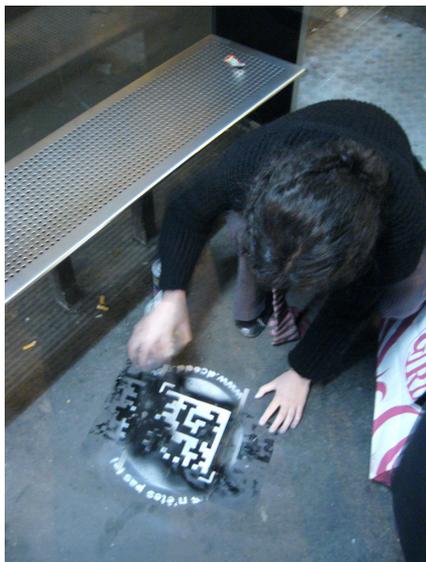
# Dcodd

de Albertine Meunier, Julien Levesque, Caroline Delieutraz  
et Jérôme Alexandre

Dispositif internet urbain / 2008

Matériaux:

Code 2D sur morceau de trottoir, Playlist de vidéos



Microtrac (Caroline Delieutraz, Julien Levesque et Albertine Meunier).



Édition de l'œuvre

Exemplaire unique,  
Code 2D sur macadam

Depuis peu de temps, les technologies de localisation permettent d'annoter la ville de balises informationnelles. Bientôt, ces balises, qui viennent «augmenter» la réalité physique, seront omniprésentes. Des informations de toutes sortes liées à notre localisation (notice, publicité, état du trafic routier, plan de quartier) seront accessibles en tout lieu et à tout moment grâce aux technologies sans fils du type code 2D ou puce RFID\*.

DCODD utilise les codes 2D, taggés au sol dans Paris, dans le but d'expérimenter de manière artistique cette nouvelle tendance qui va s'intégrer petit à petit à nos comportements et à nos perceptions spatio-temporelles.

A cette hyper-localisation qui se profile, DCODD propose une délocalisation. En lieu et place du «vous êtes ici» DCODD propose un

«vous n'êtes pas ici», un «vous êtes ici, ici, ici et encore là bas», ou un «vous n'êtes pas maintenant».

Le projet s'inscrit ainsi dans le décalage plutôt que dans le mimétisme avec le lieu. Les « informations » que DCODD associe au lieu par l'intermédiaire des codes 2D sont des vidéos : ni touristique, ni documentaire, elles tendent à créer un lien dépaysant, voir déconcertant avec leur contexte de consultation. DCODD est à la fois une plateforme de diffusion et un dispositif d'expérimentation.

Depuis juillet 2008, des nuages de codes 2D sont taggués sur les trottoirs de carrefours parisiens. Chaque carrefour est parsemé du même code 2D lui-même lié à une vidéo.

Tous les deux mois, un nouvel artiste s'approprie le dispositif en produisant une playlist vidéos.

# La Big Picture

Vidéo / 2007

Matériaux:

Video 4 minutes 30 secondes, Poetic aggregator, Facebook, Ipad, Boitier plastique Minitel



de Olivier Auber, Yann le Guennec et Albertine Meunier

*La Big Picture* est l'image vivante de mises à jour de status sur Facebook. Présenté comme un widget, il permet de suivre visuellement les mises à jour des status d'amis sur Facebook. Le simple fait de déplacer la souris sur la surface de *la Big Picture* permet de lire les status Facebook d'un grand nombre de personnes.

*La Big Picture* est aussi une expérience artistique permettant de filmer l'activité d'un site comme Facebook, de témoigner de son rythme, de faire ressentir les battements de coeur des acteurs de ce site et pourquoi pas de filmer « l'explosion des médias sociaux » (accélération, ralentissement, arrêt).



Édition de l'œuvre

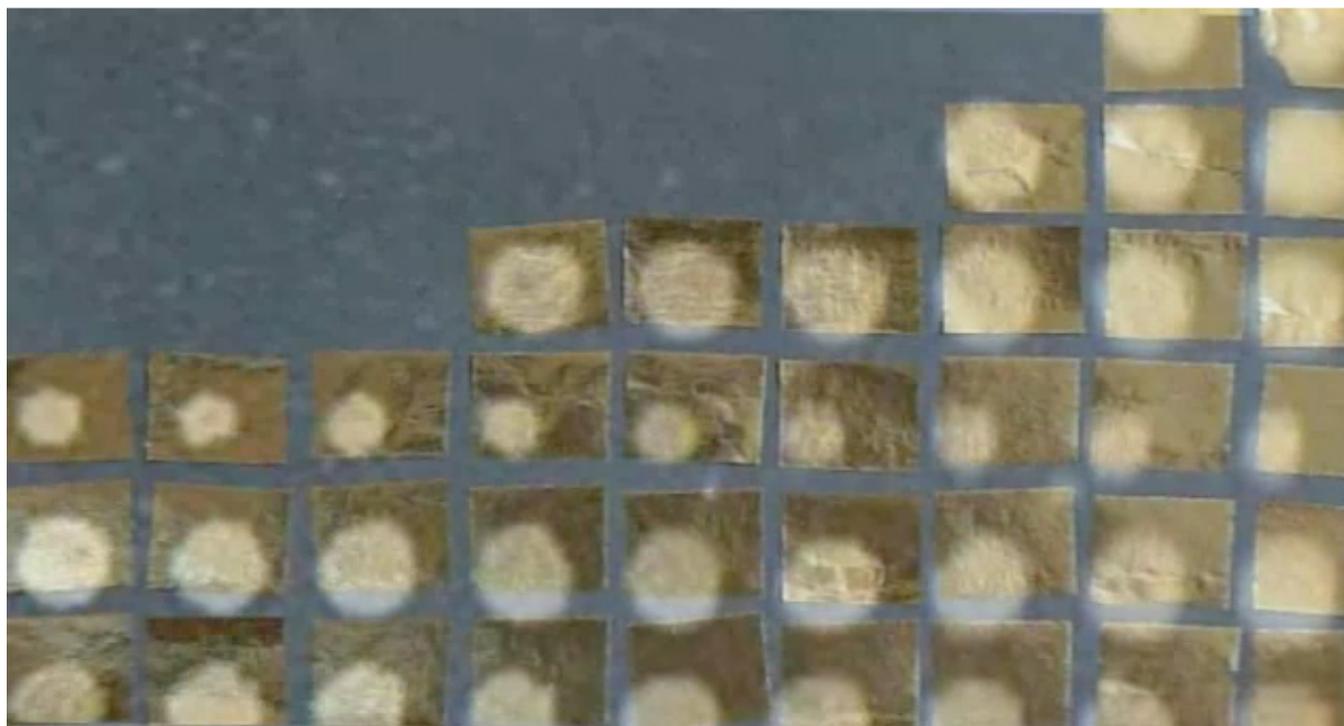
Exemplaire unique

# A pixel is not a little square

Vidéo / 2007

Matériaux:

Video 1 minute 20 secondes



Édition de l'œuvre

Vidéo sur DVD

C'est dans des chroniques informatiques qu'à ma grande surprise j'ai entendu parlé pour la première fois de la mortalité du pixel. Le pixel mort d'un écran d'ordinateur. J'ai compris alors que les pixels qui m'entouraient de partout pouvaient mourir du jour au lendemain, tout comme moi.

Devenu matière, mis en matrice et mis en batterie comme un poulet, le pixel pouvait être surpris par sa mort à tout moment. De ce nouveau monde inconnu et vivant de petits points lumineux, j'étais incapable de dire à quel moment les pixels étaient précisément apparus et nés sur terre.

Je parcourais un ensemble de documents et trouvais finalement avec bonheur le spécialiste du pixel: Richard F. Lyon. Tout d'abord le pixel est né de l'abréviation pix, désignant pictures, associé à l'abréviation el, désignant élément. Un pixel est donc un picture élément. Et puis, il n'est pas si carré que l'on croit. Il a ses rondeurs lui aussi! Difficile de dire où et quand le pixel est apparu pour la première fois. Richard, lui, nous dit que cela pourrait être avec Baudot\* en 1874 avec ses bandes et ses petits points.

# Edison Mobile Remake

Série de 5 vidéos / 2006

Matériaux:

Edison videos, Téléphone mobile

Thomas Edison, cet inventeur, incroyablement moderne, est à la genèse de cet outil que nous avons tous les jours en mains : le téléphone mobile. Inventeur du télégraphe duplex, du kinétoscope et du phonographe, qu'aurait-il inventé aujourd'hui ?

Ce n'est qu'un juste hommage que de s'en inspirer pour une réalisation et une diffusion de vidéos sur un téléphone mobile. De manière tout à fait surprenante, les films d'Edison visualisés sur téléphone portable semblent avoir été créés pour ce format. A la fois universelle et intime, la projection de ces films sur l'écran d'un téléphone mobile permet de se sentir très proche de ces images d'un temps lointain.

Et c'est avec beaucoup de tendresse et de curiosité, que l'on regarde un athlète, un acrobate, un couple qui s'embrasse. Cette série s'inscrit dans la lignée du ready made et des « remake » de films.

« Ready made » de présenter les vidéos d'origine ou des extraits sur téléphone mobile, le geste artistique portant essentiellement sur l'appropriation de ces vidéos diffusées et parfaitement adaptées au format du téléphone mobile.

« Remake » de réaliser des vidéos sur le même thème depuis un téléphone mobile muni d'une caméra.

Édition de l'œuvre

.Exemplaire Unique,  
.Vidéos et téléphone mobile



# A corps et à Christ

Série de 7 vidéos / 2005

Matériaux:

Série de 7 vidéos



---

Série de 7 vidéos

.Je me promène avec dans mon  
porte monnaie - 50 s  
.Christ sur lit de coton - 50 s  
.Se protéger - 45 s  
.Chez moi, les Christs sont tou-  
jours couchés - 30  
.À l'autel des Christs et d'une  
vierge - 50 s  
.Crucifixion des avant bras -  
1.40 min  
.Chute et fin - 30 s

---

A corps et à Christ est formé d'une série de sept vidéos courtes sur le thème de ma relation avec le Christ et de ses différentes représentations, représentations universelles. Le Christ habite mon univers et notamment ma maison d'une manière tout à fait étonnante. Le regard porté sur cet état de fait me donne à réfléchir et à tenter de comprendre ou du moins de cerner ma relation avec

cet objet. Emergent des raisons non pas religieuses mais plutôt de l'ordre d'une représentation très personnelle : image de douleur, image de l'homme et de la femme, image de la sexualité. Chaque petite vidéo a une forme et un rythme assez semblable, une image animée réduite à très peu de mouvement et un texte écrit et lu par moi même, se concluant toujours sur la même interrogation.

Édition de l'œuvre: Vidéos sur DVD