



Guillaume Loiseau

Sélection de travaux 2014

Aix-en-Provence
guillameloiseau@gmail.com
+33 (0) 6 52 888 698

Je m'intéresse à rien. Le même «rien» que celui que John Cage évoque en 1950 dans *Lecture on nothing*.

Je m'intéresse à la répétition, au banal, au quotidien; tout ce qui, par la force de l'habitude, devient invisible et disparaît de notre regard. C'est là, devant notre nez, bien présent mais pourtant nous n'y prêtons plus attention.

Je m'attache à rendre singulier ce qui est multiple. J'use de l'habitude comme outil de prédiction. De ces modèles, j'anticipe le moment opportun pour m'immiscer, introduire un décalage, proposer un contre-scénario... discret.

«Discret car je m'intéresse aux choses qui s'effacent et disparaissent. À l'image de ce fil tendu qui n'apparaît que lorsque les personnages du film l'enjambent (*Trafic*, Jacques Tati, 1971), ces choses existent mais ne se voient pas. Elles sont. C'est ce qui fait leurs forces. C'est ce à quoi j'aspire pour mon travail.



Les *Intervention(s)*,

Éditions en livrets format carré

200 mm, 2012

(Certains livrets sont
accompagnés de documents
audiovisuels.)

Les *Intervention(s)*

Comme le titre le laisse entendre, les *Intervention(s)* sont des récits d'interventions.

Parfois réalisées pour des occasions spécifiques, d'autres fois pour des lieux particuliers, la majeure partie du temps pour une personne très ciblée, ces interventions se veulent discrètes; à la limite du perceptible.

Si souvent, elles passent complètement inaperçues et sont totalement ignorées, il arrive qu'elles créent un trouble, qu'elles perturbent la personne qui y est confrontée. Ces interventions sont des parasites du quotidien.

Chaque intervention donne lieu à sa petite édition. Les *Intervention(s)* est le regroupement de tous ces documents.



Intervention #02 | ROUGE,
la couleur de la passion!



Intervention #04 | Les DVDs



Intervention #01 | Elodie & Coquillette



Intervention #04 | Les DVDs

Textes consultables sur guillaumeloiseau.com

- Intervention #01 | Elodie & Coquillette
- Intervention #02 | ROUGE, la couleur de la passion!
- Intervention #03 | Méta-campement 2011
- Intervention #04 | Les DVDs
- Intervention #05 | Le chou rouge vous emmène nulle part
- Intervention #06 | 70 €



Vidéo Intervention #06 | 70 €



**Installation sonore
interactive,**

Conférence performative.
15min, 2012.

keynote, enceinte de
monitoring, microphone,
moulin à vent et bande
dessinée.

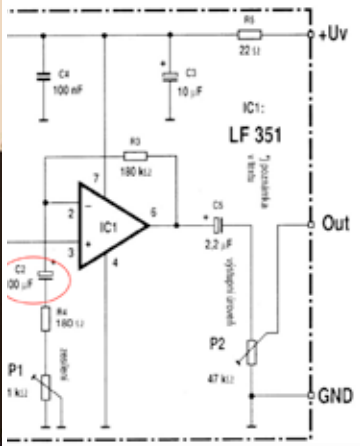
Installation sonore interactive

Lors d'une conférence performative, je mets en place et explique le fonctionnement d'une installation sonore «interactive».

Je projette un keynote (diaporama d'images fixes et vidéos) que je contrôle à distance à l'aide d'un gant blanc. Les schémas, animations et autres documents présentés me permettent de soutenir mon exposé théorique.

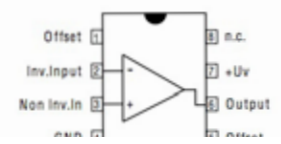
En même temps, je mets en pratique mes explications étapes par étapes jusqu'à l'obtention (ou pas) de l'interactivité promise.

• cong...
 en m...
 • VB = Volt...
 en m...
 • K = coeff...
 correctio...
 pour S...
 • NT = coeff...
 correctio...
 pour A...

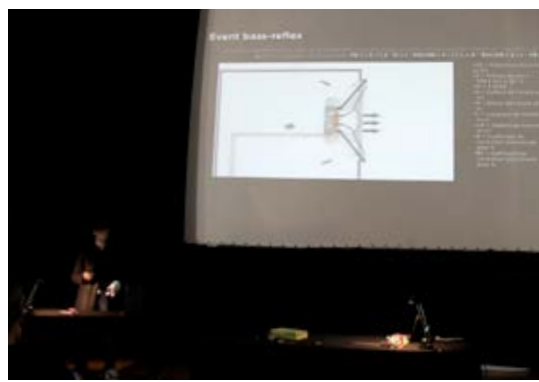
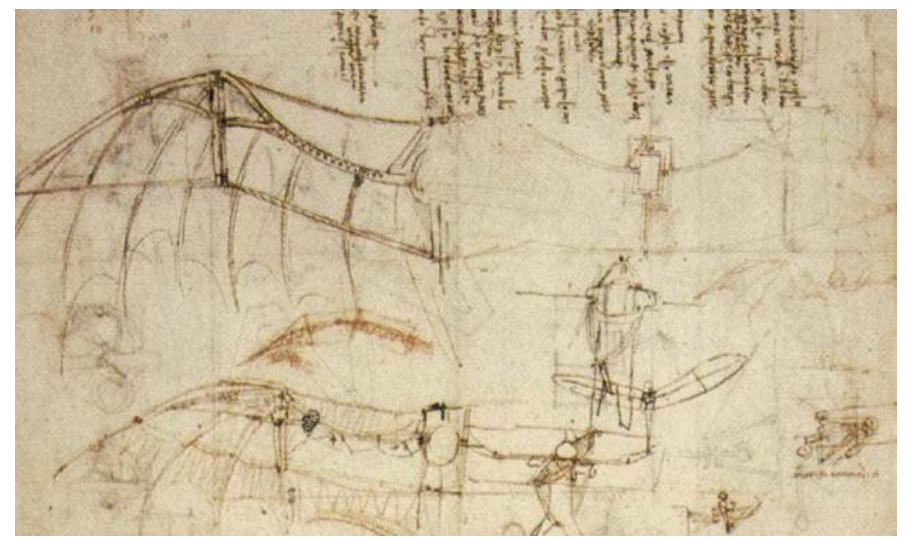
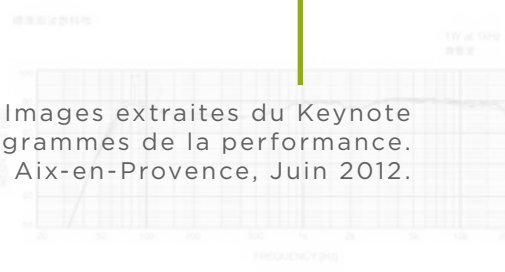


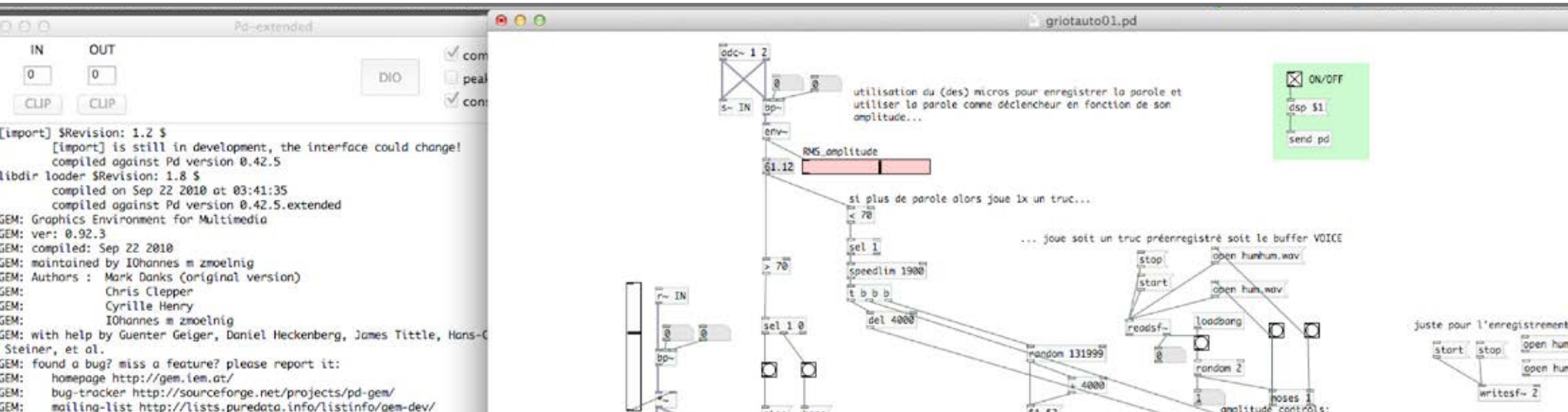
Achtung!
 Integrierte Schaltungen sind empfindlich gegen falsche Polung!
 Achten Sie deshalb auf die entsprechende Kennzeichnung des ICs (Kerbe oder Punkt).
 Integrierte Schaltungen sollten grundsätzlich nicht bei anliegender Betriebsspannung gewechselt oder in die Fassung gesteckt werden, da sie dadurch ebenfalls zerstört werden können.

IC1 = LF 351 (Kerbe oder Punkt muß zu R3 zeigen).



Images extraites du Keynote et photographies de la performance. Aix-en-Provence, Juin 2012.





Le Griot Automatique,
 installation sonore interactive,
 2012.
 Programme informatique [pure
 data] microphone et enceinte
 de monitoring

Le Griot Automatique

Le Griot Automatique offre une approbation systématique à la fin de chaque phrase que vous prononcerez dans la pièce où il est installé. Dès que vous aurez fini de parler, un «humhum!» approbateur se fera entendre.

L'installation n'est pas immédiatement visible. Le «Humhum» crée une présence non localisable.

Un microphone est accroché dans un endroit stratégique. Relié à un ordinateur, il capte l'amplitude sonore de la salle. Le programme informatique interagit avec cette amplitude. En fonction d'un certain seuil correspondant à un silence, il diffuse aléatoirement l'une des d'onomatopées pré-enregistrées.



floatingParticles.

Image générative, 2012.

Ordinateur, programme

informatique [processing p5]

et vidéoprojection.

floatingParticles

Les labos de développement de films cinéma ont des technologies pour limiter les poussières sur la pellicule. Pourtant, le grain, les salissures font le succès des grindhouse et autre films de genre tournés en numérique.

Poussières, salissures, rayures, petites variations de lumières et flickers, bokeh qui réduit la profondeur de champ, distorsion d'objectif, film qui saute, grain et même le type d'émulsion : toutes les imperfections de l'image filmique peuvent être simulées en postproduction. A croire que plus les images numériques gagnent en précision, plus les applications de postproduction se développent pour en dégrader la qualité. De ce paradoxe, j'imagine un programme informatique qui

génère continuellement un ersatz de poussières rappelant les bandes super8 ou 16mm du cinéma.

floatingParticles n'est pas un programme conçu pour copier des aberrations visuelles typiquement analogiques. C'est un programme qui crée des accidents numériques (Glitch, bugs, et bruit numérique)

floatingParticles c'est à la fois une prise en compte du presque rien, de l'espace d'exposition, mais c'est aussi la tentative de fixer l'image dans un temps incertain, flottant, en suspend, infini. L'image est quasi invisible mais il y a un mouvement, comme une respiration, comme une amorce annonciatrice de... de rien de plus que ce qu'elle est.


```

floatingParticles5 | Processing 1.5.1
floatingParticles5 5 Grain Ligne Pail

// floatingParticles, www.guillaumeleloiseau.com
// avec la participation de Douglas Stanley (labot hypersédia Aix),

PImage blanc, vignettage, bw, bwOriginal;
//float increment = 0.01; // The noise function's 3rd argument, a g
//float zoff = .0;
//float zincrement = random (0.001, 0.01); //donner une vitesse d

int interactif0 = 5 ;
Grain [] grain = new Grain [interactif0]; //grain

Ligne [] ligne = new Ligne [0]; //ligne

int i2 = 3;
Pail [] pail = new Pail [i2];

PGraphics pg;

//...SETUP.....////////////////////

void setup() {
  // d ajuster en fonction du VP
  size(1024, 420);
  //frameRate(24);
  smooth();

  // viser la base de menu pour affichage plein écran
  frame.removeNotify();
  frame.setUndecorated(true);
  frame.addNotify();

  //LOAD IMAGES
  bw = loadImage("bw.jpg");
  bwOriginal = loadImage("bw.jpg");
  pg = createGraphics(bw.width, bw.height, P2D);

  //LOAD VIGNETTAGE
  blanc = loadImage("blanc.jpg");
  isage(blanc, 0, 0);
  // créer le vignettage
  PGraphics graphics = createGraphics(width, height, P2D);
  graphics.beginDraw();
  graphics.noStroke();
  graphics.background(120);
  graphics.fill(0, 3);
  for (float r=0; r< height; r+=1.5) {
    //graphics.rect(0, 0, width, height, r);
    graphics.ellipse(width/2, height/2, r*3, r*2);
  }

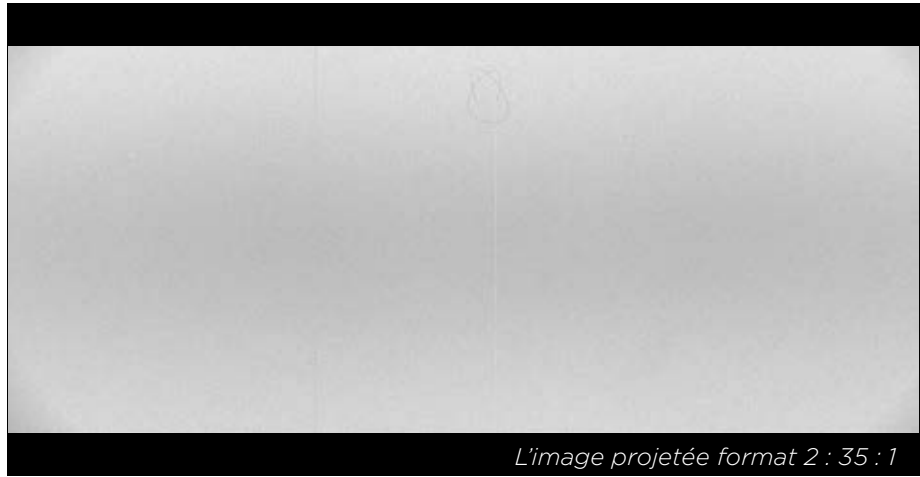
  graphics.endDraw();
  vignettage = createImage(graphics);
  vignettage.show(graphics);
}

```

Le code affiché à l'écran



ordinateur, code et vidéoprojecteur sur une table de travail



L'image projetée format 2 : 35 : 1



Détail de l'image projetée

L'installation floatingParticles : sur une table, un ordinateur affiche le sketch Processing en fonction et un vidéoprojecteur projète l'image générée sur le mur.



Les laveurs de vitres,
Installation vidéo, 2011.
Multiples rétro-projections
synchronisées.

Les laveurs de vitres

Le jour, des bâches occultent les fenêtres et laissent penser qu'un chantier est en cours; la nuit, la chorégraphie des laveurs de vitres animent le bâtiment tout entier.

Les Laveurs de Vitres est une installation vidéo. Pour être plus précis, il s'agit d'une diffusion en rétroprojection de vidéos in-situées.

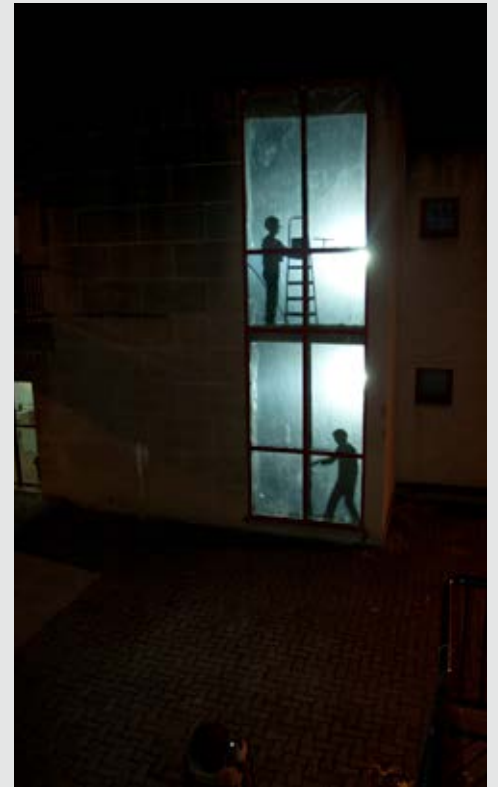
Pour commencer, je mets en scène et filme un supposé laveur de vitres en action. Les petites scènettes filmées sont ensuite montées, synchronisées et diffusées sur le lieu même du tournage. Grâce à quelques mètres de bâche occultante, les vitres qui ont servi de décors deviennent l'écran de pro-

jection parfait pour ces vidéos sur mesure.

Une fois les vidéoprojecteurs parfaitement calés (mapping), architecture et vidéos se mêlent, à la faveur de la nuit.

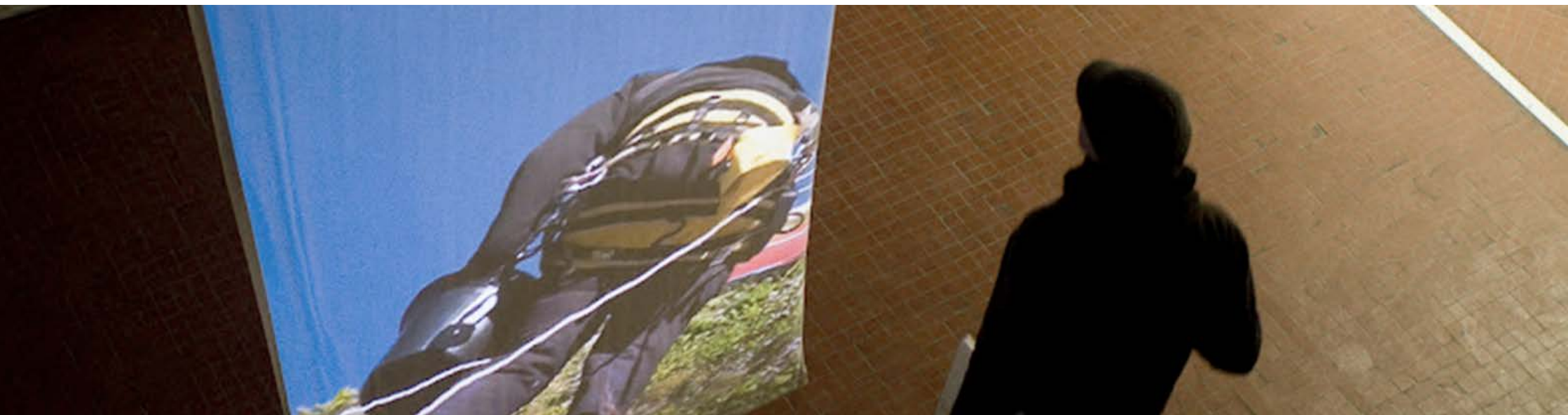
La silhouette du (ou des) laveur de vitre est à échelle humaine. La majeure partie du temps, l'action visible se veut crédible. Ainsi, l'installation apparaît comme un trompe l'oeil. Elle se remarque simplement par l'éclairage produit par les vidéoprojecteurs et la présence des bâches.

A d'autres moments, les gestes sont clairement chorégraphiés, synchronisés, parfois absurdes, des accidents temporels se produisent et la supercherie est ainsi révélée.



Installation sur deux étages de l'ESAA, Les Instants vidéo, 2011

L'installation fonctionne aussi bien sur une seule fenêtre que sur une multitude grâce à une petite application dédiée, programmée à l'aide de Processing p5



Mistral

Installation vidéo, 2011.
Boucle vidéo 15" diffusée sur
un écran de rétroprojection ou
LCD suspendu au plafond.

Mistral

La vidéo présente un homme qui flotte au dessus d'un champ de végétation. Au dessus de lui, un bleu uniforme. Le vent se fait entendre, des câbles se déplacent de gauche à droite.

Ces brèves séquences du jardinier «cordiste» s'enchaînent et se répètent. Elles sont diffusées dans un moniteur ou sur écran de projection suspendu au plafond pour renforcer cette sensation de déséquilibre et d'apesanteur.



code Cma4

Vidéo sonore monobande
8'30" accompagné de cartes,
2010.

code Cma4

Code Cma4 est une vidéo réalisée en partenariat avec le FRAC PACA, le Lycée Militaire d'Aix-en-Provence, C'est Sud avec le soutien de la DRAC PACA. Vidéo basée sur une séance de travail avec l'artiste Pascal Mijares autour de l'alphabet sémaphore....

Le langage sémaphore est un code qui permet de transmettre de l'information à distance grâce à des signaux visuels. À l'origine utilisé par la marine militaire, notamment lors de la bataille de Trafalgar, nous avons proposé à quelques élèves de se le réapproprier. Il s'agissait donc d'utiliser ce langage comme moyen de communication leur offrant une liberté d'expression totale.

Dans leurs mains, cette gestuelle rigoureuse du code militaire se transforme peu à peu en une sorte de chorégraphie qui n'est pas sans rappeler celle des cheerleaders,

pom-pom girls, meneuses de claque ou 応援団 (Ouendan) des lycées du monde entier. Cette chorégraphie récréative et inscrite dans son temps, cache un message qui vous est adressé. À vous de le déchiffrer.

Ces petites séquences très spontanées résultent de séances de travail très brèves. Chaque groupe a disposé de moins de deux heures pour inventer, mémoriser, et enregistrer une chorégraphie. Avec un maximum d'autonomie et de libertés, les élèves ont su s'organiser pour offrir environ 90 minutes de rushes.

Montage, musique et sound effects low bit évoquent l'univers des jeux vidéo old school. Il s'agit évidemment d'un clin d'oeil au travail de sculpture en rubik's cube réalisé par Pascales Mijares et les élèves du lycée militaire.

guillaumeloiseau@gmail.com
www.guillaumeloiseau.com

+33 (0) 6 52 888 698

Guillaume Loiseau,

né en 1983, vit à Aix-en-Provence et travaille partout.

Expositions

- [2014] Les Grands Bains Douches, Marseille, *Archiste International*
Espace F. Pouillon, Marseille, *Art & Sciences : Achille et la tortue*
- [2013] Diversité d'Eté, Cantemerle, *Méta congrès 2013*
La Baume-Lès-Aix, *Conférence illustrée* (FracPACA - MP13)
- [2012] La Compagnie, Marseille, *La moindre cause*
Les grands terrains, Marseille, *Printemps de l'art contemporain*
Les bancs Publics, Marseille, *Méta-campement 2012*
Galerie L'atelier du midi, Arles, *arts at home*
- [2011] La Compagnie, Marseille, *Quasi una fantasia*
La gare du Coustellet, Maubec, *Labor Orchestra*
Omnibus, Tarbes, *dérapiage contrôlé*
L'atelier de l'image, Marseille, *nuit de l'instant*
Les grands terrains, Marseille, *Qui signe l'œuvre collective?*
Les instants vidéos, Aix en Provence, *Les instants à L'ESAA*
- [2010] ESSA, Aix en Provence, *la première fois*
Galerie Zola, Cité du Livre d'Aix-en-Provence, *C'est sud*
- [2008] Abbaye de Saint Sever de Rustan, *Champs et contre-champs*
Le Parvis centre d'art contemporain VidéoK.01, Pau, *Je dis qu'il faut être voyant (2)*
- [2007 / 05] Le bbb centre régional d'initiatives pour l'art contemporain,
Toulouse, *Sonorité*
Cap Sciences, Bordeaux, *Art & Génétique*

Résidences

- [2014] Résidence de recherche d'une année au 3bisF lieu d'arts contemporains
Résidence tri-postal CASA, Avignon
- [2013] Résidence de recherche d'une année au 3bisF lieu d'arts contemporains

Expériences Pédagogiques

- [2012] CAMM Conservatoire de Arts et Métiers Multimédia, Bamako, Mali : Workshop avec les élèves de 3^e année
Ecole des beaux arts de Bordeaux : méta-séminaire de Jean-Paul Thibeau.
- [2011] Ecole d'Art d'Aix-en-Provence : Propositions de travaux aux étudiant de 1^{er} année lors du méta-campement.
- [2010] Lycée militaire d'Aix-en-Provence : accompagnement de la résidence d'artiste, médiation.

Formation

- [2012] DNSEP, félicitations du jury, École d'art d'Aix-en-Provence.
- [2007] DNAP, félicitations du jury, École d'art et céramique Tarbes.
- [2004] Deug art, Bordeaux III

..... www.guillaumeloiseau.com

