

HP Process

[kleine Maschine]

PRESENTATION

HP Process (Hortense Gauthier et Philippe Boisnard) est une entité dans la conjonction/disjonction qui développe une pratique d'art-action numérique. Ils travaillent sur des performances poétiques multimédias où l'image et le son sont générés en temps réel et de manière interactive, ainsi que sur des installations sonores et vidéos interactives.

Dans leurs performances, le travail de vidéo-poésie de Philippe Boisnard en relation aux recherches poétiques de Hortense Gauthier est réalisé à partir d'une programmation Pure Data/Gem : un univers animé en 3D est mêlé à la captation en direct de Hortense Gauthier dans une logique de brouillage des différents espaces de représentation et de perception. La vidéo est produite en temps réel, selon une programmation aléatoire de mouvements et selon les interactions aussi bien de la voix, du corps et de la vidéo. La présence de Hortense Gauthier dépasse la seule dimension physique, elle interagit avec un univers numérique, son action a ainsi des effets dans une réalité augmentée.

Au niveau sonore, *HP Process* travaillent sur l'expansion des fréquences sonores à partir de la voix dans une logique bruitiste et immersive. Aussi bien de manière improvisée qu'à partir de poésie-partitions, Hortense Gauthier joue avec sa voix et son souffle que Philippe Boisnard saisit en live par ordinateur pour les retraiter, les retexturer, les amplifier et les expander et ainsi créer aussi bien une poésie sonore électronique, que des paysages sonores. Le son est aussi élaboré en fonction du rapport qu'il crée avec l'image, dans une logique d'interactivité.

Enfin, le texte est le lieu où se joue et se déploie toutes les dimensions vidéos, sonores et corporelles de la performance.

Ainsi, le travail de *HP Process* pourrait être défini comme une **POESIE ACTION NUMÉRIQUE**. Il tente d'interroger le rapport entre corps et technologie, et explorer les dimensions plastiques, visuelles, sonores, numériques et corporelles de l'écriture ...

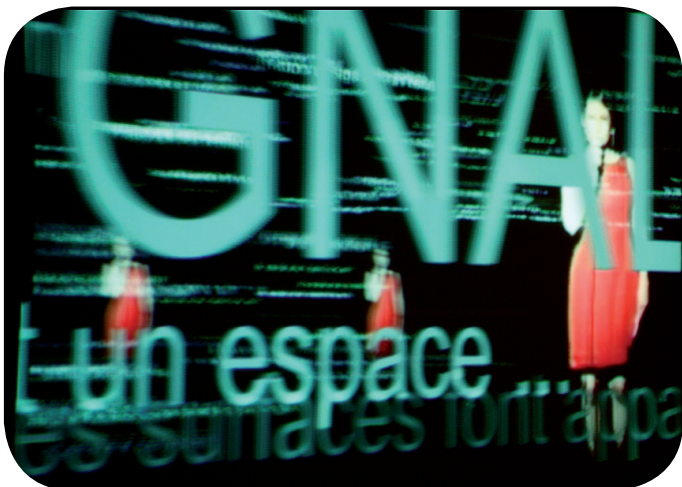


[kleine Maschine]

Dans une logique de synesthésie entre le son et l'image, [kleine Maschine] est une expérience poétique et numérique qui explore l'interaction entre le corps/la voix/l'image et une création vidéo et sonore produite en temps réel à partir de Pure Data/Gem. Cette création est commandée et générée d'une part par la voix et d'autre part grâce à des manettes Wii qui permettent une manipulation fluide et dynamique et obligent le corps à s'engager une logique d'action.

[kleine Maschine] questionne le rapport entre corps réel/corps immatériel selon une forme d'accidentalité liée à l'écart entre la présence et la représentation. Elle pose la question de la matérialité du corps et de la consistance de l'être en relation avec la logique numérique du code et de la machine afin d'explorer les dimensions immatérielles qu'offre les nouvelles technologies. Ainsi, l'exploration de la réalité augmentée prend ici tout son sens, car elle permet de mettre en jeu les interactions possibles entre dimension physique et dimension numérique.

Dans une mise en fiction qui joue sur diverses références cinématographiques (*Metropolis*, *Ghost in Shell*, *Avalon*, *Matrix* ...), se succèdent différents espaces de représentation de la technique afin d'interroger les mythes de la (post-)modernité technologique. Du Futurisme à la cyber-réalité, cette performance joue avec les



figures du spectre, de l'avatar, du double, du cyborg et met en abyme les processus représentationnels de la fascination.

Selon une dynamique lettriste et bruitiste, énoncés, lettres, chiffres, signes construisent une architecture dynamique en 3D, découpent et façonnent l'espace du corps pour en faire une surface de jeu, et articulent corps réel et corps digitalisé.

Sur la surface dématérialisée du corps féminin s'impriment divers types de code, le corps est traversé, enveloppé, et constitué par des systèmes de codifications. Il ne s'agit pas pour lui de s'en extraire pour tenter de retrouver un corps pur, mais d'utiliser le code et le numérique pour atteindre une nouvelle corporéité. Ainsi, il fait de cette grammaire numérique une nouvelle peau, une nouvelle surface à travers laquelle va pouvoir s'opérer une dés-incarnation-réincarnation dans le verbe et le son.

DISPOSITIF

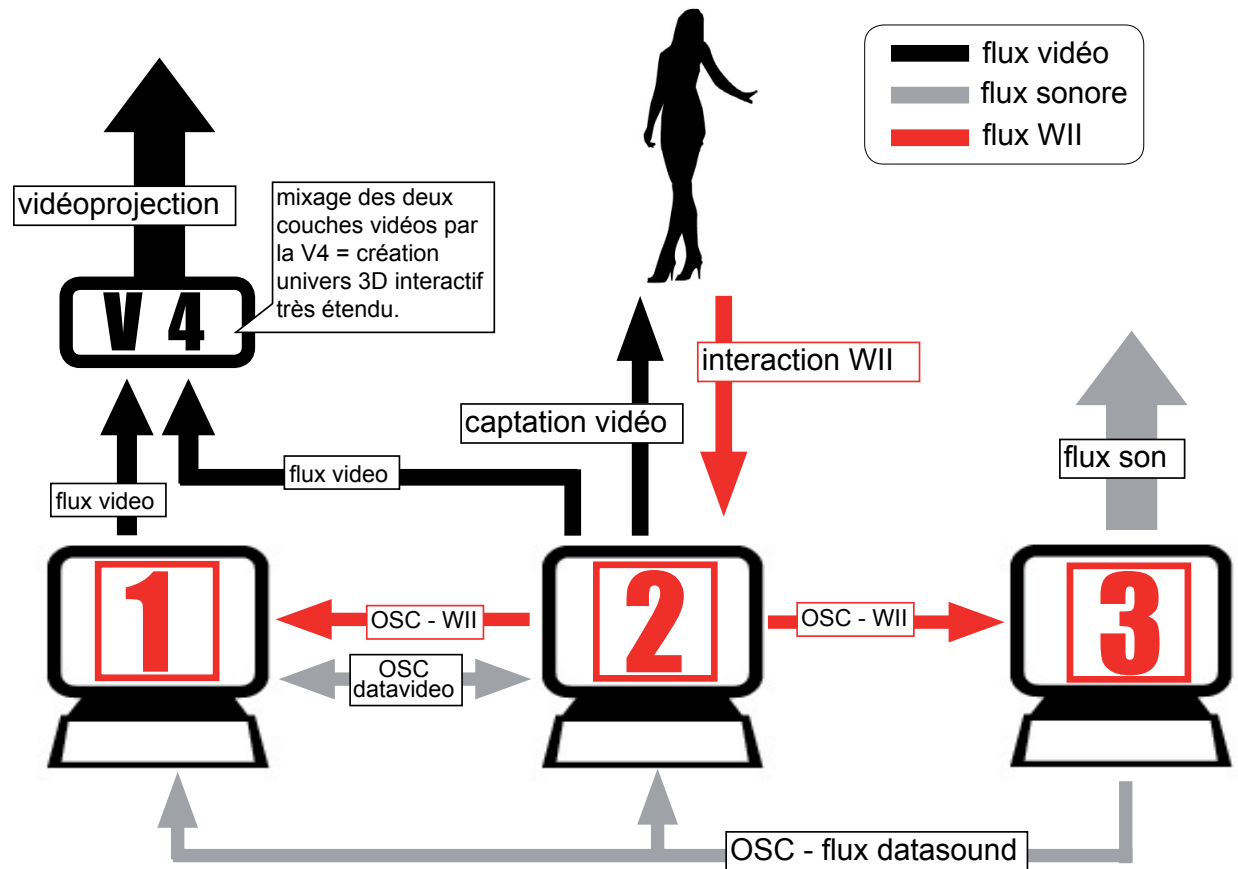
_ présentation des interactions numériques qui mettent en évidence la génération en temps réel et l'interaction entre les flux

_ extraits de la performance :

<http://databaz.org/hp-process/?p=60>

_ démonstration technique du dispositif :

<http://databaz.org/hp-process/?p=62>



1 [M1] (micro-ordinateur 1) fait tourner un patche puredata/GEM, qui est interactif avec les données sonores de [M3] et avec les données vidéo et de la Wii de [M2].

2 [M2] capte en vidéo Hortense Gauthier + il reçoit par bluetooth les données de la wiimote et du nunchuck. Il renvoie les données Wii vers [M1] et [M3]. Il reçoit les données sonores de [M3]. Patche puredata/GEM.

3 [M3] fait tourner le patche son (puredata). Les données numériques sont envoyées via OSC à [M1] et [M2].

REALISATION

ESPACE

- _ espace scénique
- _ un écran de 2,5x2,5 m minimum
- _ un fond noir latéral

TECHNIQUE

Matériel apporté

- _ 3 ordinateurs (MacBook Pro)
- _ 1 table de mixage vidéo V4
- _ 2 manettes Wii (Wiimote et Nunchuk)
- _ 2 consoles midis
- _ 2 petites tables de mixage
- _ 1 caméra + 1 pied

Matériel nécessaire

- _ lumière : une découpe
- _ son : un système son stéréo
- 1 sub minimum 400 watt
- une sortie en DI
- un micro
- _ un vidéo-projecteur
- _ 10 prises terres + rallonges
- _ une table de 3x2m minimum

LOGICIELS

La vidéo, le son et l'interactivité entre les deux sont créés sur Pure Data. Les patchs sont commandés via des consoles midi et des manettes Wii.



Hortense Gauthier et Philippe Boissard
100, rue du Gond
16000 Angoulême
FRANCE

+ 33 (0)5 45 38 28 52
+ 33 (0)6 98 80 34 30
philemon1@mac.com
www.hp-process.com



Philippe Boissonard

né en 1971 à Paris

écrivain, philosophe, vidéo-performer

www.x-tr-m-art.com

_ philosophie : nombreuses conférences et colloques universitaires (Collège international de philosophie, UNESCO, écoles des Beaux-arts,...), articles de recherches (*Le Philosophe*, *La revue d'Esthétique*, *Respublica*, *Dictionnaire du corps et dictionnaire de la pornographie*, éd. PUF).

_ littérature : très nombreuses publications en revues littéraires (*JAVA*, *PlastiQ*, *La voix du regard*, *La Femelle du Requin*, *EvidenZ*, *Hermaphrodite*, *La RILL*, *Talkie-Walkie*, *Ouste*, etc...)

- nombreuses lectures aussi bien dans des lieux associatifs, qu'institutionnels (galerie Alain Oudin, Théâtre poème de Bruxelles, Festival de Lodève, Biennale Internationale des poètes en Val-de-Marne, Hôtel Beury, école d'art de Calais ...)

- publications papier : *Dégoût en corps* (éd. Rafaël de Surtis, 2001) ; *K (or) T(or) tu(r)&*, avec dessins de Anne van der Linden (éd. Trame Ouest, 2002) ; *C'est-à-dire* (éd. L'âne qui butine / Belgique, 2006) ; *Ceux qui préfèrent ne pas* (coll.) (éd. Le Grand Souffle, 2007) ; *Raison Basse* (coll.) (éd. Caméras Animales) ; *Pan Cake* (éd. Hermaphrodite, 2006), *Interaction C.L.O.M (sur Joël Hubaut)* (éd. le Clou dans le fer, 2007)

- publications CD - DVD : *Fractal musik*, NO REPEAT / NO REPEAT, CD-audio, (éd. Station Mir, Sémiose éditions, sous la direction de Joël Hubaut, 2006)

Créations poétiques au XXème siècle, DVD, (éd. CRDP, Grenoble, 2004)

Petites annonces, DVD, (éd. Le Point sur le i, Marseille, 2008)

_ art plastique : nombreuses publications de schémas esthétique-cognitifs (revue *Carbone*, *La Res Poetica*, éd. Al Dante, *Doc(K)s*, *Chimères*, *Boxon* ...)

- exposition de schémas esthétique-cognitifs à la galerie l'Hotel - école des Beaux-Arts de Caen, dans le cadre du festival

_ multimédia

- depuis 2000, réalisations de vidéos-poésie, diffusées dans de nombreux lieux et festivals : Nouveau Casino, galerie éof, la Maroquinerie, l'Olympic café, les Voûtes (Paris), Bunker DY10 (Nantes), Les Instans Vidéos (Marseille), ...

Grand Prix SGDL (*Société des Gens de Lettres de France*) de l'oeuvre Multimédia 2007 pour la création de ses vidéo-poésies en ligne.

- depuis 2000, performances multimédias : Centre Pompidou (Paris, 2002), L'Arsenal in Festival Terra-Nova (Metz), Musée d'Art Moderne de St Etienne, Palais des Beaux-Arts de Lille et de Strasbourg (2004), écoles des Beaux-Arts du Mans et d'Aix-en-Provence, festivals Ile-dance (Ajaccio), Expoésie (Périgueux, 2005), Halle St Pierre (Paris, 2005), Hack Gallery (Cologne, 2005) ...

- depuis 2004, installations multimédias présentés au Musée d'Art Moderne de St Etienne (exposition collective *Après la fin de l'Art*, 2004), à la galerie Artcore à Paris (2005), au Salon du livre populaire d'Arras (2006), à la galerie éof à Paris (2006).

- en tant que créateur vidéo et numérique (After Effect, Pure Data, Gem ...), il collabore à différents projets avec des écrivains ou des musiciens :

> avec Yann Kerninon (écrivain et magicien) : *[Machine de fuite]*, performance vidéo-poétique et sonore pour vélo (2003) et *[Escape]*, performance vidéo et tour de magie (2004).

> *[Poetik-politik-konzept]*, performance au croisement de la littérature et du théâtre numérique présenté au Théâtre Molière, Maison de la poésie de Paris (mars 2005), puis au festival *Les contemporaines* à La Chartreuse dans le cadre du festival d'Avignon (juillet 2005), (en collaboration avec Franck Laroze).

[Je [me] suis parlé], création de théâtre multimédia réalisée lors d'une résidence à la Filature de Mulhouse (mars 2006), production Incidents Mémorables.

> *[quelque part entre]*, création vidéopoétique avec le musicien contemporain Pierre N'Guyen, production La Piscine Dunkerque (2005).

> *[KOUNDRI]* vidéopoésie avec Jacques Sivan (écrivain), présentation à la galerie éof avec une composition musicale live de Cédric Pigot (version longue), et à Montéviedo à Marseille (version courte).

> autres collaborations avec Joël Hubaut, Michel Giroud, Jacques Donguy, Julien Blaine et Charles Pennequin.



Hortense Gauthier

née en 1983 à Paris

artiste multimédia

_ de 2001 à 2006, études d'histoire et de littérature, diplômée de Science Po' Lille

_ depuis 2002, mène un travail poétique trans-média en explorant les différentes matérialités de l'écriture (sonores, visuelles, plastiques, numériques, corporelles ...).

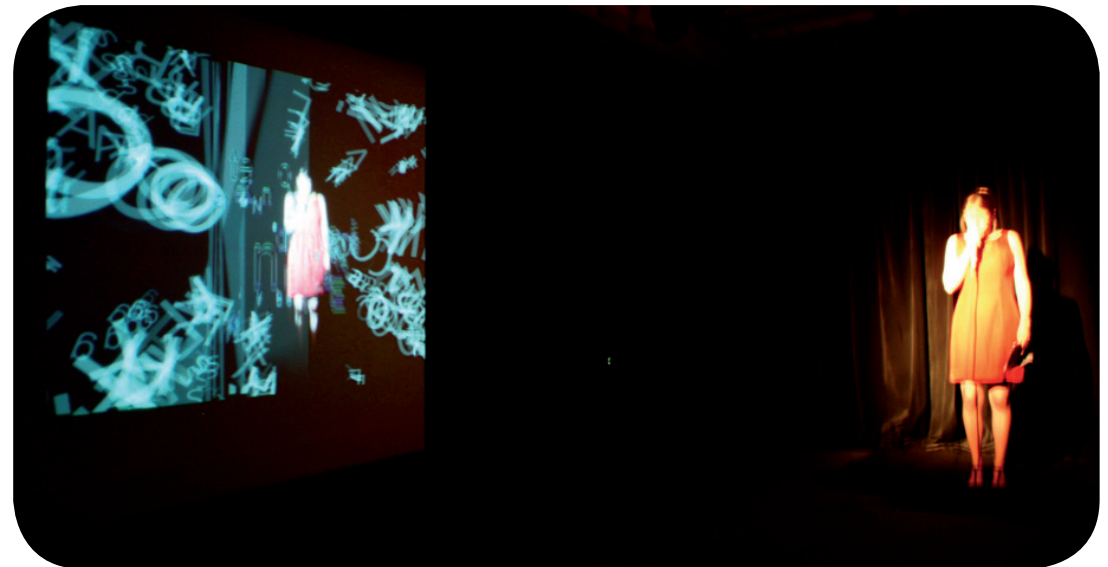
Diverses publications en revue française, belge, suédoise (*22(M)dp*, *Cahiers Chroniques*, *La Res Poetica*, *Talkie-Walkie*, *Dock(s)*, *OEI...*), créations sonores, lectures, performances (avec Philippe Boisnard, Charles Pennequin) et expositions plastiques (galerie éof - Paris, Arras).

_ depuis 1998, réalisation de courts-métrages, de moyens-métrages (*Une nuit révée pour les vivants* avec Vincent Gérard, Jean-Charles Hue et Cédric Laty), et de documentaires (sur les Comores, sur Sangatte...) diffusés dans des festivals (Centre Pompidou, Festival de l'Acharnière à Lille...), a travaillé avec Boris Lehmann, Pedro Costa, Felix Samba N'Diaye, Alain Raoust ...

_ depuis 2004, création et direction de la revue *Talkie-Walkie*, plateforme multimodale, revue de littérature contemporaine au format original interrogeant la question du support de l'écriture et des vecteurs de diffusion et publiant des auteurs aux écritures novatrices et expérimentales [www.talkiewalkie.org].

_ depuis 2002, secrétaire de l'association *Trame Ouest*, qui organise festivals, lectures, conférences et expositions autour de la littérature contemporaine à Arras (centre Noroit), Dunkerque, Calais, Lille, Paris, et qui a invité depuis 2001 plus de 120 écrivains et artistes.

_ critique pour *Libr-critique.com*, site d'actualité, de recherche et d'analyse de la littérature contemporaine.



INTERVENTIONS

www.hp-process.com

2008 _ *i>Médias* - IMUS - Annecy : performance interactive vidéo et sonore en réseau + conférence-action

- > *Festival Son-Vision / Roaratorio* - théâtre de l'Usine - Genève - Suisse
- > Résidence à l'invitation de *Doc(k)s/Akenaton* et performance au Cynros Palace - Ajaccio
- > *Festival SONS DE PLATEAUX #3* - GRIM, scène musicale de Montevideo - Marseille
- > exposition photographique de Thomas Déjeammes : création sonore permanente pour l'exposition et création multimédia en live pour le vernissage - Le Labo révélateur d'images - Bordeaux
- > *Festival Empreintes numériques #2* - Topic : "Copié-collé" - Centre Bellegarde - Toulouse
- > soirée *Le Clou dans le fer* - Cité européenne des Récollets / Maison de l'architecture - Paris
- > *Festival RIAD* - La Piscine - Université du Littoral - Dunkerque
- > *Festival Expoésie* - galerie verbale "Le Paradis" - Périgueux
- > *Festival Transe Atlantique* - Espace Pluriel - Pau

2007 _ *Festival Muzzix #7* - La Malterie - Lille - France

- > *Festival RIAD* - La Piscine - Dunkerque - France
- > *Festival E-poetry* - Le Divan du Monde - Paris
- > *Festival Un théâtre à l'Université* - Université d'Artois - Arras - France
- > *VIII Media Forum of the 29th Moscow Film Festival* - Moscou - Russie
- > *Festival Raoul Hausmann, et après ?* - Limoges - France
- > *Proj(ect)*, festival international de nouvelles images - Nancy - France
- > *Festival A scène ouverte* - La Comédie de Reims - France

2006 _ *Les Voix de la Méditerranée* - Festival international de poésie de Lodève - France

- > *Salon Light #3* - Point Ephémère - Paris
- > *8ème Symposium Arts Sonores* - Arts numériques of Presence Capitale - CAPC-Muséd d'art contemporain de Bordeaux

2004 _ *Festival Terminal X-PérienZ* - *litterature and new technologies* - Centre Noroit - Arras

