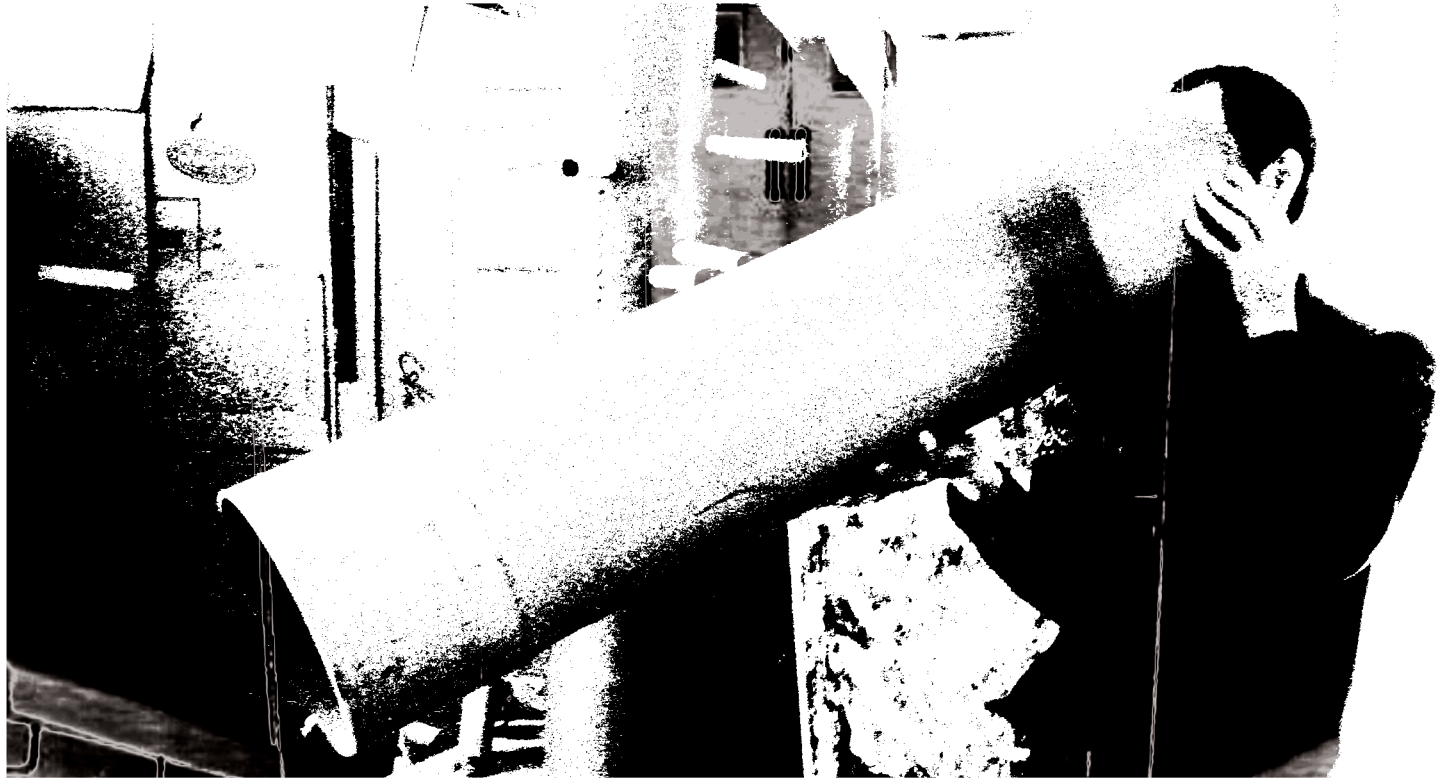
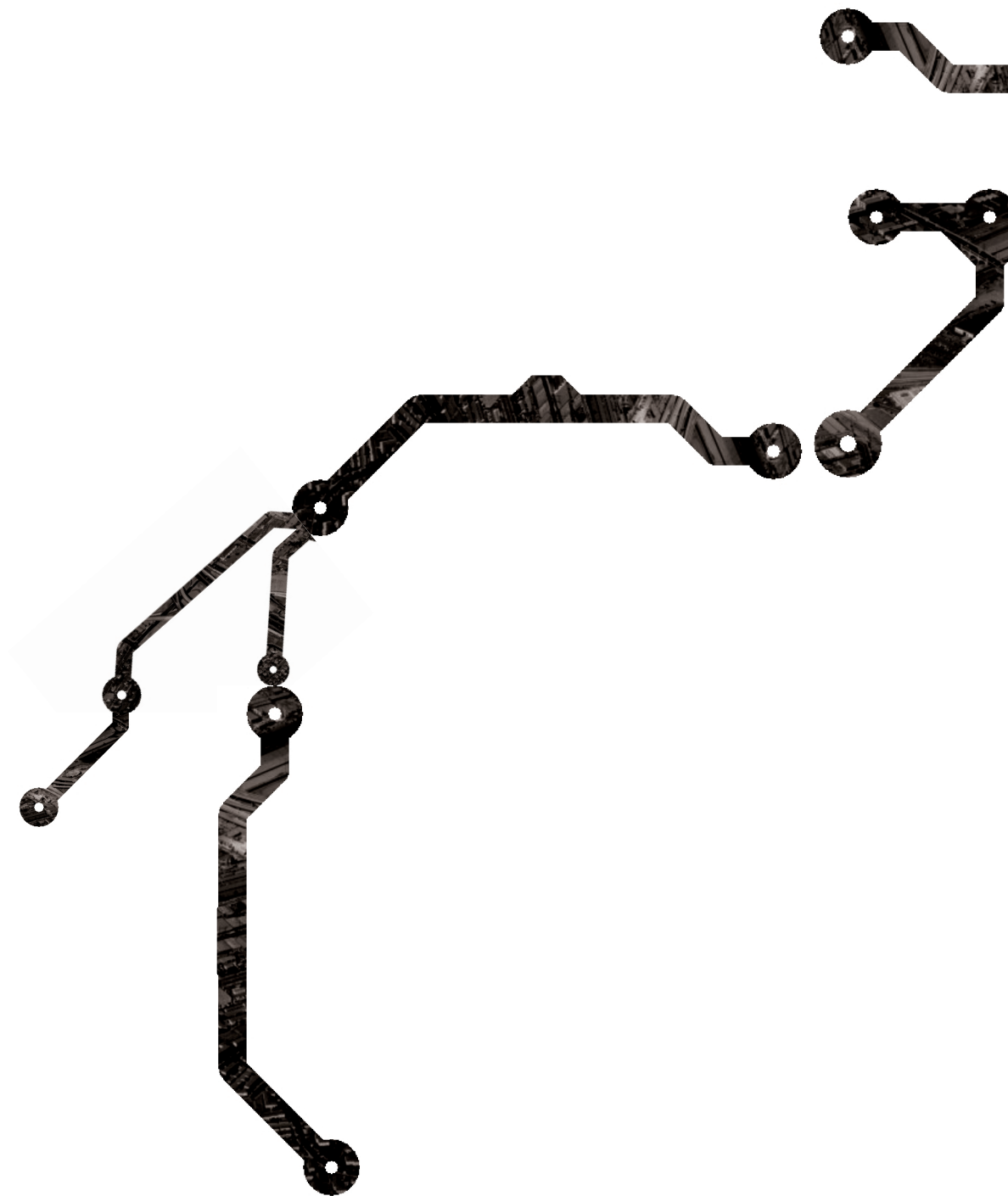


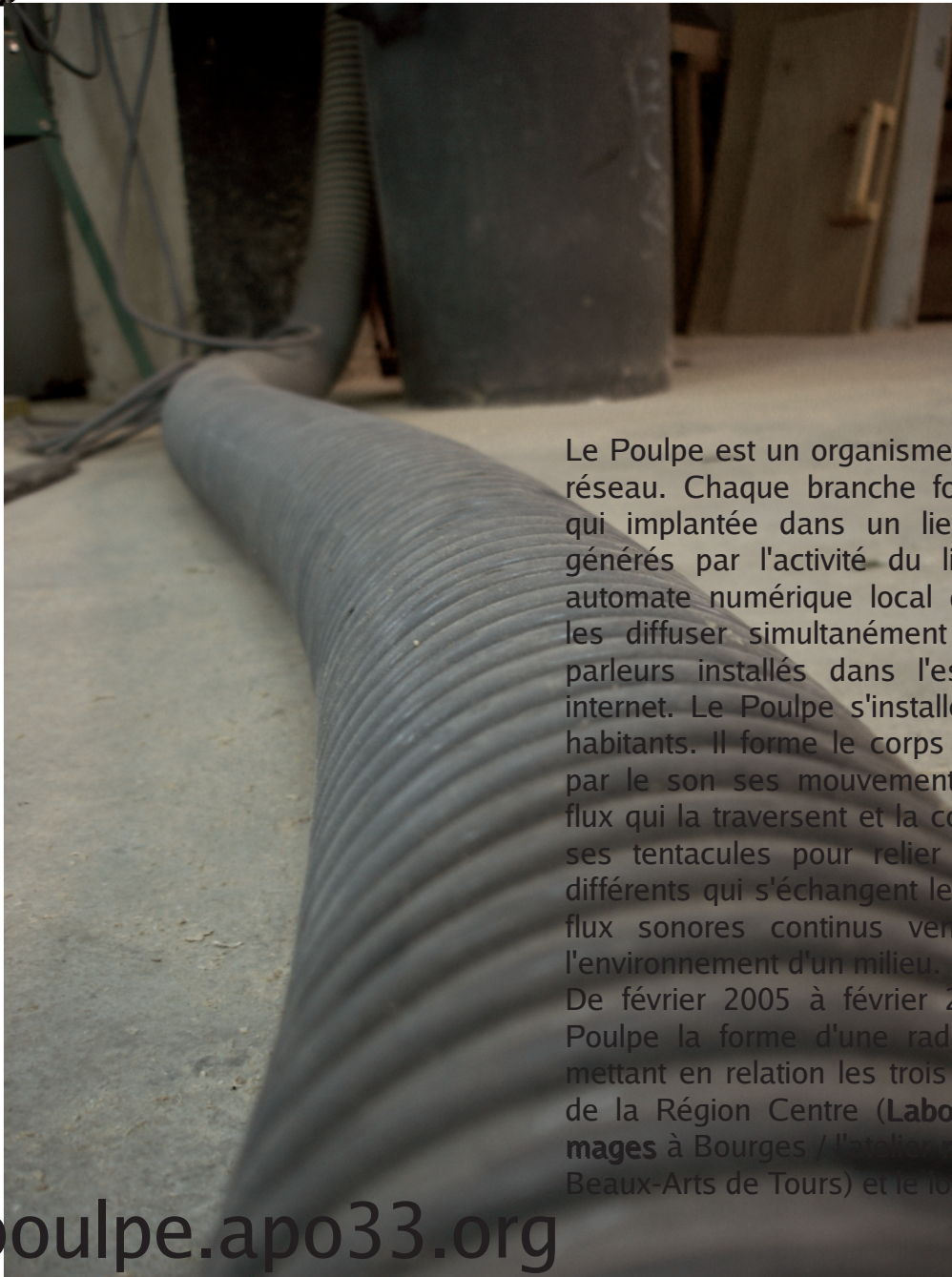
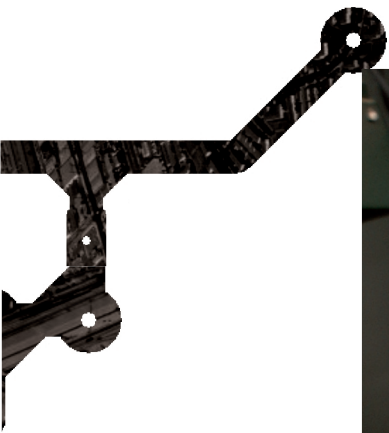
# LE POULPE - CIN



*Agents machiniques*  
*Infiltration*  
*Dé-stratification*  
*Ramification*  
*Prolifération*  
*Contamination/Dissémination*







Le Poulpe est un organisme analogique et numérique en réseau. Chaque branche forme une installation sonore qui implantée dans un lieu capte les effets sonores générés par l'activité du lieu pour les envoyer à un automate numérique local qui les transforme avant de les diffuser simultanément sur un système de haut-parleurs installés dans l'espace et en streaming via internet. Le Poulpe s'installe dans les lieux de vie des habitants. Il forme le corps virtuel de la ville, exprimant par le son ses mouvements invisibles, l'ensemble des flux qui la traversent et la constituent. Le Poulpe déploie ses tentacules pour relier des contextes chaque fois différents qui s'échangent leurs flux de sons via internet, flux sonores continus venant s'immiscer et modifier l'environnement d'un milieu.

De février 2005 à février 2006 nous avons donné au Poulpe la forme d'une radio expérimentale en réseau mettant en relation les trois Espaces Culture Multimedia de la Région Centre (**Labomedia** à Orléans / **Bandits-mages** à Bourges / **l'atelier MUM** à l'Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Tours) et le local d'**Apo33** à Nantes.

<http://poulpe.apo33.org>

Chaque milieu a sa couleur. Mais le caméléon glisse entre les milieux, imperceptible. Et si la couleur du caméléon modifiait à son tour celle de ses milieux de passage ?

La CIA débarque dans un lieu, espace social fréquenté. On s'arrête pour ressentir le lieu, pour déterminer, à partir de différents modes de perception le fonctionnement du lieu, sur le plan architectural, social et environnemental.

La perception visuelle permet de dégager les formes, les aspérités, d'un espace, les mouvements qui animent le lieu. La vue donne une représentation globale de la structuration d'ensemble du lieu.

L'inscription du corps dans l'espace indique la place donnée au corps : est-il écrasé par l'architecture ou bien au contraire, l'espace se présente-t-il comme fluide, ouvert à la circulation ? Quelles sont les permissions, les ouvertures ou les fermetures qui construisent l'espace ? Y a-t-il beaucoup de lumière, du volume ?

La perception auditive passe d'abord par une écoute du volume du lieu et de ses particularités acoustique (l'écho à tel endroit, l'effet de réverbération, la neutralité acoustique, le degré d'isolement). Le volume se donne à la perception à travers la manière dont le son rebondit sur les murs. Entre la réverbération qui fait rebondir le son de toutes parts, comme dans une église et la chambre insonorisée du studio où la propagation du son dans l'espace est quasiment nulle, il y a une infinité de configurations possibles, chacune avec ses défauts et qualités.

Puis vient l'écoute des sons de la vie du lieu, son activité mécanique, sociale (humaine), fluide, énergétique, environnementale... tous ces sons vont travailler l'espace acoustique d'une autre manière, tout en participant de l'activité sensorielle sonore du lieu : le ronronnement du frigo, les voisins qui cris, le chauffage qui bourdonne, la mécanique de l'ascenseur qui monte et descend, la coulée d'eau dans les toilettes, la ventilation du processeur informatique, la machine qui buzz, la porte qui grince, les oiseaux dans le conduit d'aération...



Par la propagation du son dans un espace et le rebondissement des vibrations sur les objets, la Chauve-souris perçoit la composition matérielle d'un lieu.

La perception olfactive, bien qu'étant assez stérilisée en Europe, se manifeste de manière beaucoup plus forte et inspirante dans d'autres pays...

La dimension sociale est un des éléments les plus déterminants de la composition d'un lieu, dans sa matérialisation architecturale (beaucoup ou peu d'espaces de réunion, de lieux de passage et de discussion ou bien les espaces semblent fermés les uns par rapport aux autres, isolant chacun dans son occupation) et dans les relations humaines (les tensions entre individus, la manière d'accueillir, la curiosité, l'envie de partager...).

Le rapport à la mémoire, au souvenir va participer de la perception du lieu: qu'est-ce que le lieu évoque (rappel de l'enfance, d'une situation vécue ou rêvée), par quels esprits est-il hanté ?

Il y ensuite une autre dimension de la perception du fonctionnement du lieu, qui n'intervient pas tout de suite mais qui apparaît petit à petit : les interdits. Le droit de faire ceci ou de ne pas faire cela... constituent des contraintes extrêmement fortes qui révèlent la mécanique de gestion du lieu.



### ***Nantes : installation commencée en avril 2005***

Les locaux d'APO33 à Nantes sont le point de départ et de test du Poulpe. Nous avons établi les premiers essais depuis plusieurs mois à l'intérieur même de nos locaux, 24/24h et 7/7, nous vivons en permanence avec l'installation. Nous en sommes actuellement à la deuxième version (Août 2005).

La première version était organisée en plusieurs "chemins" : un automate récupérait les résultats des captations dans le lieu (interphone, toit, porte d'entrée ...) et traitait chaque source de captation (ou une combinaison de 2 sources) avec un effet différent, puis renvoyait le résultat sur un canal streaming (radio web) dédié. Nous émettions alors 3 flux radioweb en continu diffusant des recompositions automatisées des captations résultant de notre interaction quotidienne avec les lieux, fruit de nos activités et des résonances architecturales.

2 mois après les installations de Tours et d'Orléans, nous avons revu celle de Nantes, pour lui donner un second souffle. Avec l'expérience des deux autres installations, nous avons fait évoluer l'automate (avec beaucoup plus d'interaction et de composition que le précédent), ainsi que l'installation physique notamment la spatialisation dans nos locaux.

Une donnée nous est apparue déterminante, non seulement au regard de nos expériences dans les autres villes mais aussi au regard de notre expérience quotidienne : la diffusion du flux continu produisait une sorte de mur sonore permanent venant s'intégrer dans l'environnement spatial au même titre que les murs du lieu, de telle manière à ce que, de façon assez pernicieuse, nous en oubliions parfois la présence. La présence sonore nous était paradoxalement rappelée lorsque le stream était malencontreusement coupé. Nous avons alors pris conscience de l'importance du silence (à intégrer dans la construction de l'automate lui-même) pour mieux jouer avec l'espace et le temps de notre quotidien. C'est à partir de cette donnée du silence que nous avons reconstruit la spatialisation.

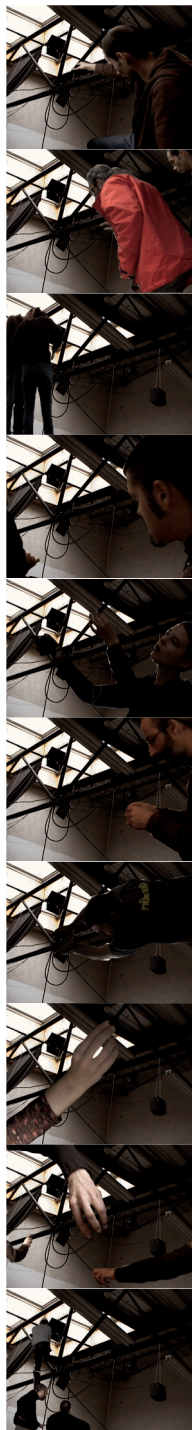
La précédente version de la spatialisation était basée sur la résonance de matériaux (le bois pour l'escalier, le métal pour la cour). Ces structures matérielles étaient utilisées comme courroies de transmission du son, faisant office de haut-parleurs "intégrés" (plaque-haut-parleur, escalier-vibreux...). Nous nous étions concentrés sur notre espace de travail principal : "le labo". Dans la deuxième version, nous avons éclaté l'espace de spatialisation dans tout le bâtiment, l'écoute devient multiple et le mouvement dans l'espace est décuplé.

Le labo devient un lieu d'écoute ponctuel ou par bribes, produisant une forme d'"aération" qui permet une écoute en "mouvement" ou en "attente" (espace de la cour, l'entrée, la cuisine...). Le son intervient de manière imprévisible pour s'insinuer dans les activités du lieu. Il manifeste une présence, sans que l'on soit en mesure de déterminer le moment de cette présence (retour d'une séquence enregistrée quelque temps auparavant) ni son lieu (quel capteur a saisi le son). La présence sonore a pour caractéristique paradoxale d'indiquer une absence.

En terme de captation, le champ a été élargi avec le développement d'une toile métallique comme capteur d'eau, de vent et de vibrations, la cour devient un champ d'expériences à partir de la prise en compte d' "artefacts" naturels (mauvaises herbes qui poussent entre les dallages, fourmis et autres sortes d'insectes, voisins discrets et invisibles...).

La diffusion de cette nouvelle version du POULPE devient une composante à part entière de la vie sociale et architecturale du lieu. Elle amène un regard décalé sur nos déplacements, mouvements et activités.





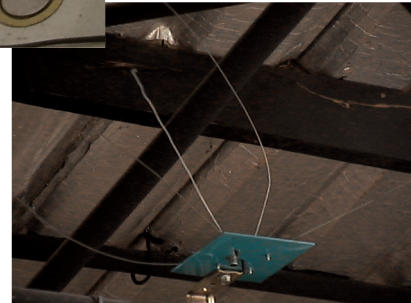
Le déploiement dans un lieu se fait sous le mode de l'intervention. L'agent débarque avec des corps étrangers qu'il va introduire dans un agencement stratifié. Il vient s'immiscer entre les stratifications qui structurent un milieu. Il force une rencontre, répondant à la violence d'un milieu figé, hostile à l'hétérogénéité. L'introduction de corps étrangers crée des situations de tension dans le milieu, tension qui exprime le dérangement de sa mécanique. La tension est à la fois le signe d'une rigidification de la stratification (repli de l'agencement sur lui-même) et d'une ouverture, d'une mise en mouvement, d'une tension vers un point inconnu.



## *Agents machiniques*

Chaque milieu matériel constitue un agencement stratifié dans lequel dort une multiplicité de devenirs possibles. L'introduction de micro-techniques, agents machiniques activateurs de potentiel, fonctionne comme la proposition d'une hypothèse qui va opérer une série de décrochages en déclenchant une multiplicité de processus d'actualisation des virtualités contenues dans le milieu. Les agents machiniques opèrent la connexion entre un agencement stratifié et un agencement processuel, entre un agencement existant et un agencement en mutation continue.

L'agent machinique retourne le dispositif expérimental pour en faire non pas l'instrument d'un contrôle et d'une maîtrise, mais l'agent d'une mise en mouvement continu du réel et des agencements stratifiés qui figent un milieu matériel.





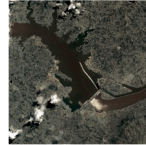
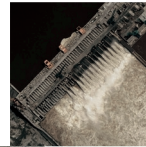
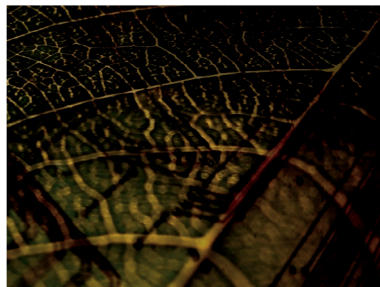
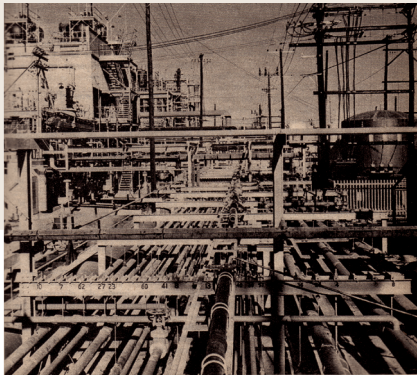
A partir des premières impressions, nous posons des capteurs (microphones) avec l'idée de saisir des fragments de réalité du milieu. Nous partons du postulat qu'on ne peut capter la totalité du réel : on ne peut rendre un espace acoustique ou un volume tel quel. Le seul moyen de le rendre c'est de manière indirecte en activant l'espace. Ainsi, pour rendre le volume d'un espace, on y diffusera des sons, qui par rebondissement sur les murs mettront en valeur ses dimensions. Nous essayons de trouver ce qui fait la spécificité du lieu, ce qui peut être capté d'un point de vue sonore par rapport à toutes ces perceptions, des sons qui parlent du lieu ou qui agissent sur lui : comme d'introduire des sons d'oiseaux captés sur le toit du bâtiment dans la cage d'escalier de l'école des Beaux-Arts de Tours, pour ouvrir cet espace très difficile d'accès pour quelqu'un d'extérieur.







*Quand le mort revient parmi les vivants  
son esprit prend corps dans un artefact,  
comme le père d'Hamlet lui apparaît dans  
son armure. Si l'esprit est synonyme de vie,  
la question en retour se pose par rapport  
aux machines. De quelle forme de vie sont-  
elles animées ? De la vie des morts ?*



Une architecture forme un agencement stratifié. Fonction mécanique isolée dans un flux de matière, elle canalise le mouvement du flux et fige la matière du devenir remplissant sa fonction régulatrice dans la mécanique de stratification générale qu'est la machine urbaine. Elle articule et maintient la stabilité des strates sur un niveau de stratification. L'architecture, comme système de canalisation des flux, forme un barrage composé d'une multiplicité de filtres dont l'action consiste à retenir, supprimer, modifier les éléments indésirables du flux et à en laisser passer librement les éléments utiles. Les filtres séparent un milieu en tranches, en couches superposées à l'intérieur duquel des flux circulent pour alimenter la machinerie. La machine régule le vivant dont elle se nourrit. Si le flux est sa loi, c'est en tant que vecteur de ressource énergétique. L'architecture n'est qu'un rouage mécanique à l'intérieur de la machinerie régulatrice de l'urbain.

Le mécanique n'est au départ que l'extension prothétique du corps humain qui se donne pour but de maîtriser la nature, posée comme entité extérieure à lui, comme chose inerte à conquérir. A travers la construction de mécaniques, l'humain impose au réel la loi de sa raison, la loi d'un autre ordre, car la maîtrise de la nature s'effectuera par sa re-construction artificielle. Au fur et à mesure de son développement, l'extension mécanique acquiert de l'autonomie. Elle se transforme en excroissance machinique imposant sa loi à la nature dont elle s'alimente, pénétrant le vivant de toutes ses tentacules, avalant le réel dans sa matrice technique. Alors que le bio forme un équilibre entre le chaos et l'ordre, le mécanique intervient en rompant l'équilibre. Sa rationalité produit de l'irrationnel, l'imposition de son ordre accroît le chaos qu'il tentait de conjurer. Sur les bords de la route tracée par la mécanique, une forme de vie mutante surgit. Des branches sans tronc se répandent, résultat d'un croisement entre une plante et un circuit électronique. Le processus machinique par lequel le mécanique pénètre petit à petit le vivant donne naissance à une nouvelle forme de vie : celle de la **biomachine**.



Chaque capteur est connecté à un câble qui traverse l'espace, opérant de nouveaux partages. Les câbles se glissent dans les conduits d'aération, les tuyauteries, au ras du sol ou suspendus dans les airs. Infiltration d'un milieu matériel. Un serveur est posé, vers lequel l'ensemble des sources captées vont être orientées.

Les tentacules s'infiltrant dans l'agencement stratifié, créant les rigoles de flux contraires ou parallèles, opérant des déplacements dans la composition d'un milieu.



La vibration de l'air est captée par la chaîne électro-acoustique et transformée en électricité. De l'autre côté de la chaîne, les fantômes du réel, captés puis fixés par la mécanique, s'échappent du dispositif pour venir hanter le réel. Les fantômes sonores sommeillent à l'intérieur des machines, attendant qu'un vivant vienne les réveiller.

A la différence de la chaîne électro-acoustique, le numérique n'est pas une mécanique mais un dispositif machinique qui, branché sur le vivant, produit des flux de fantômes venant continuellement s'immiscer dans le réel. Car le mouvement ne cesse jamais qui va de la transformation en électricité à son stockage en donnée virtuelle jusqu'à son actualisation en flux de fantômes : streaming.

Avec la numérisation, la fonction de l'enregistrement se trouve complètement modifiée. Introduite au cœur de la chaîne électro-acoustique, elle ne peut plus fixer une image, aboutissement final de la chaîne, mais seulement un état intermédiaire dans le processus de production de l'image. Ce qu'elle fixe, ce n'est pas l'image, mais les rapports entre variables du mouvement électrique. Elle fixe ces rapports de variables en valeurs déterminées dont le nombre est fini : des séries de 0 et 1. La mémoire, qui désigne l'espace de stockage/fixation de ces ensembles de rapports de variables, forme donc un stock d'énergie objectivée. La caractéristique inouïe du numérique consiste à fixer non pas une forme actualisée mais une forme en puissance. Sous la forme de 0 et 1, la « mémoire » numérique fixe le mouvement de l'énergie électrique avant que celui-ci ne soit retransformé en représentation d'une forme déterminée (image). Le virtuel désigne cet état d'en-puissance stocké par la machine. Le numérique donne une existence objective à la puissance. Les rapports de variables, résultats d'une transformation de données réelles (dans le cas du son, transformation d'une vibration de l'air en signal électrique), sont mémorisés en tant qu'ensembles de rapports contenant en puissance toute forme possible, pouvant être actualisés sous n'importe quelle forme : du son peut devenir du texte ou de l'image, indifféremment.

Alors, ce qui s'intercale entre l'être humain et la nature ce n'est plus simplement une prothèse technique, mais un « monde » en lui-même, celui contenu en puissance dans les « mémoires » : un fantôme du monde hante le réel. Ce monde est à la fois virtuellement présent et actuellement absent. Or si ce fantôme est l'esprit « incarné » (dans un dispositif technique) d'un corps « mort », celui du réel capté par la mécanique, il a pour spécificité de n'avoir pour forme que celle que chacun projette en lui. Ce fantôme, puissance pure, fonctionne comme une surface de projection pouvant donner un « corps » à l'infinité des fantasmes de l'inconscient social et collectif.



Le numérique est l'expression encore mécanique du devenir biomachinique du réel, dont l'avenir sera formé de réseaux de cellules vivantes. La loi du biomachinique est le flux continu, la mise en mouvement perpétuelle du vivant pour la captation de ses ressources énergétiques.

Le streaming métamorphose le son fixé en flux continu. La son devient flux de matière, flux énergétique.

Le flux sonore est une « matière » en mouvement continu. Le dispositif radiophonique s'implante dans un milieu matériel, capte en continu des tranches de l'environnement sonore de ce milieu (en fonction du placement, de la puissance et de la nature des systèmes de captation) puis les transforme en données numériques transportables afin de les faire transiter par les tuyaux des réseaux.

**Flux : unité sonore  
élémentaire  
captation de sons en continu**

*Le règne machinique procède à la négation du repos, car il se nourrit du mouvement qu'il doit sans cesse inciter. Son pouvoir réside dans sa capacité à capter, capturer dans les filets de sa matrice technique, le mouvement absolu du devenir.*



La forme de vie biomachinique se situe à la frontière de la vie et de la mort, agissant à la dissolution ou multiplication des frontières qui séparent le vivant du mort, créant des zones de semi-vie, des territoires mutants où se croisent des fantômes et des cyborgs, où des machines se mettent à parler et à faire l'amour avec des plantes, où des fantasmes se matérialisent en fantômes pour hanter les couloirs de notre quotidien.

Le serveur héberge un automate venant découper, transformer, mixer les sons.

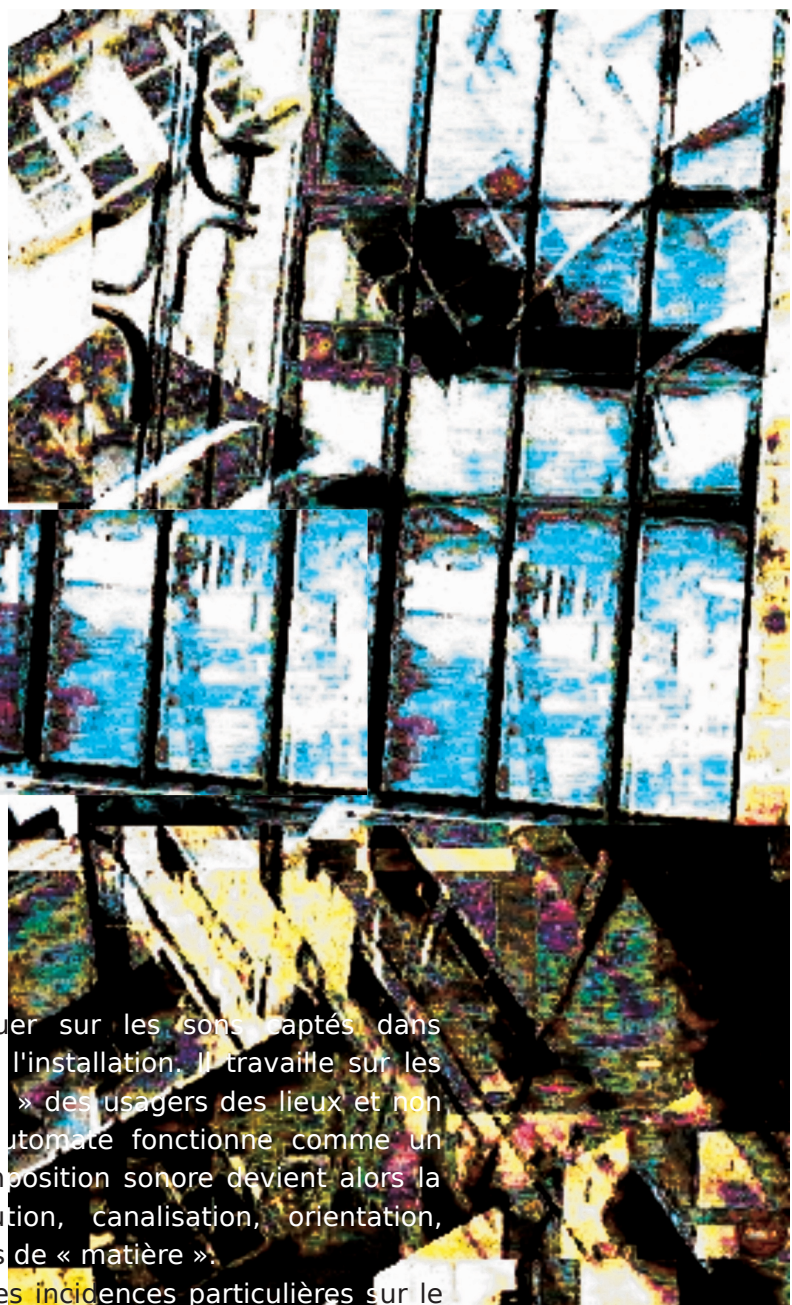
Les sons captés dans le milieu matériel par le dispositif analogique sont envoyés en continu sur le serveur qui héberge l'automate numérique. L'automate est une mécanique vide qui reçoit et recompose les flux sonores (filtrage, relais, delay, pitchage....) puis les renvoie dans le milieu de la captation à travers une spatialisation et simultanément en streaming sur internet où le flux est repris pour être mixé avec les flux des autres milieux et remixé dans chaque milieu.

L'automate opère la mutation des sons. Il fonctionne comme opérateur de musicalité. Nous créons une mutation biomécanique qui donne à la machine le pouvoir de faire de la musique. Il y a transfert du pouvoir créateur vers la machine, qui devient la matrice opérant le croisement de l'agencement collectif et du milieu matériel. En donnant le pouvoir à la machine, nous, agents biologiques de l'installation, pouvons développer d'autres formes de pouvoir, contraires et complémentaires au pouvoir de la machine. Par l'intervention dans le lieu, par la construction de dispositifs impliquant une physicalité, nous donnons à la machine les sources de matériaux tangibles sur lequel elle pourra travailler. Mais nous pouvons aussi lui retirer les matériaux dont elle s'alimente et la laisser tourner à vide.

L'automate est construit pour s'appliquer sur les sons captés dans l'environnement matériel du contexte de l'installation. Il travaille sur les sons produits par les actions « aléatoires » des usagers des lieux et non sur une matière construite a priori. L'automate fonctionne comme un dispositif de distribution des flux. La composition sonore devient alors la construction de processus de distribution, canalisation, orientation, détournement ou filtrage des mouvements de « matière ».

Chaque mode de distribution du flux a des incidences particulières sur le milieu sonore, tant au niveau de la répartition de la diffusion des flux dans le milieu matériel qu'au niveau de la perception sensitive de ce milieu.

Le créateur sonore n'est donc plus un « compositeur », mais devient un machiniste sonore : il construit des processus mécaniques de distribution des flux.



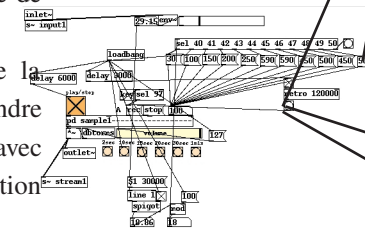
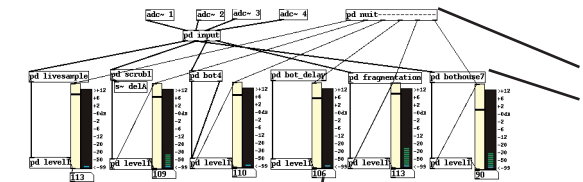
La construction d'automates numériques est un processus de mise en oeuvre d'une pensée en action dans une machine inerte. Dans le cas du poulpe, c'est la mise en oeuvre d'une architecture de composition qui fonctionne par elle-même, sans l'intervention de l'humain dans le processus de traitement et de composition.

Le développement des automates poulpaires s'est effectué en plusieurs étapes, depuis les actions de la CIA avec le dispositif radiophonique mobile (DRM) jusqu'à la mise en place du Poulpe en 2005.

L'automate de départ, celui de Nantes, qui a ensuite été développé à Tours, est composé de la manière suivante :

le son arrive dans la carte son multi-voies et se répartit dans plusieurs modules de traitements du son :

- un échantillonneur (sampler) qui récupère quand bon lui "semble" (système d'horloge par métronome et random ou urn - random sans répétition) un échantillon de sons dans ce qu'il reçoit. Il rejoue cet échantillon en changeant la hauteur (pitch - avec toujours horloge et random) et sur un mode de répétition aléatoire en fonction des événements (env~ ou volume du son).
- un module de traitement du son pour le renverser et changer sa hauteur en temps-réel (pas d'échantillon mais un système de buffer temporaire)
- un module d'écriture sur le disque dur et de lecture aléatoire sur plusieurs jours à temps complètement différents (joue sur les décalage de temps d'un son/échantillon re-joué sur un autre temps que celui de sa production).
- un module délais à réinjection : celui-ci récupère des sons et les renvoie en délais/répétition selon des paramètres aléatoires (horloge - métronome + random), il lui arrive de réinjecter les bouts de sons en décalé dans son propre mécanisme de création de retards.
- un module de fragmentation du son en grains, techniquement de la synthèse granulaire : celui-ci découpe le son en petits bouts (les grains). Le module est automatisé (horloge + aléatoire) pour faire évoluer la taille du grain, sa densité et sa hauteur (la hauteur change en fonction du niveau sonore de l'entrée son), la fragmentation adopte différents volumes dans son découpage du son en morceaux.
- un dernier module de traitement utilise le phénomène de réverbération mélangé à celui de la modulation en anneau (ring modulation), les qualités acoustiques du son sont éclatées pour prendre une ampleur spatiale massive, avec régulièrement l'introduction de la modulation de l'entrée son avec un oscillateur (fréquence aléatoire) donnant un timbre résonnant et parfois rugueux au son (en fonction de la fréquence de modulation).





Les modules que nous retrouvons dans tous les automates du POULPE\_2005 sont ceux de la spatialisation entrée/sortie. Ils sont fondamentaux à la mise en espace du son (que ce soit dans les lieux de diffusion, comme sur le net) car ils opèrent les transferts des sons pour les entrées vers les différents modules de traitement, sélectionnent certaines entrées pour les rediriger sur les modules, les entrées son se croisent, les volumes changent. Pour les sorties, le même processus s'opère à l'inverse. Les modules de traitement sont répartis sur les sorties sons et la diffusion du son sur ces sorties change aléatoirement en fonction de l'horloge.

Les volumes du son, aussi bien en entrée qu'en sortie, se combinent de manière souple et "musicale" à l'oreille humaine, comme si une personne physique montait ou descendait le volume du son (opération de mélange/mixage), sauf que dans notre cas c'est la machine qui opère cet mixage...

Pour Orléans, l'automate a pris une tout autre forme, reposant moins sur une architecture de type : entrées - modules de traitements - sorties. Elle développe l'idée d'échantillonnage plus en profondeur. Il n'y a plus de traitement de type délais, granulaire, réverbération mais uniquement des échantillonneurs/samplers qui récupèrent du son sur des temps différents pour chacun : huit samplers en tout. Le seul "traitement" dans cet automate est celui du changement de hauteur. Dans l'automate d'Orléans nous retrouvons aussi le module d'écriture sur disque dur, ainsi que ceux de la spatialisation.

La construction de l'automate pour Bourges prend une évolution logique par rapport aux automates précédents, elle recombine les principales idées des automates, l'échantillonnage, le traitement, la spatialisation.

De nouveaux traitements ont été ajoutés, notamment des filtres de type "bypass" - "passhaut" - "passbas" (coupe des fréquences aigües, médiums ou graves), un pitchshifter (un delay qui permet de changer la hauteur du son), un fuzz (sorte de distortion très appréciée chez les guitaristes) et un digital destroyer (change la fréquence d'échantillonnage et celui du nombre de bits numériques contenus dans le son) qui permet de dégrader la qualité du son.

Dans cet automate, il n'y a plus de son direct. Tout passe par l'échantillonneur (huit modules échantillonneurs comme dans l'automate d'Orléans) et un système de redirection de chaque échantillonneur vers un module de traitement (huit modules de traitements) avec automatisation cyclique et aléatoire d'envoi (mixage) vers chacun des modules. L'automate de Bourges développe des opérations de mixage plus complexes, touchant à la composition "musicale" encore plus fortement, de manière presque ambiguë parfois, donnant l'impression qu'un compositeur travaille sur la pièce en direct alors qu'il s'agit d'une composition permanente organisée par la machine.

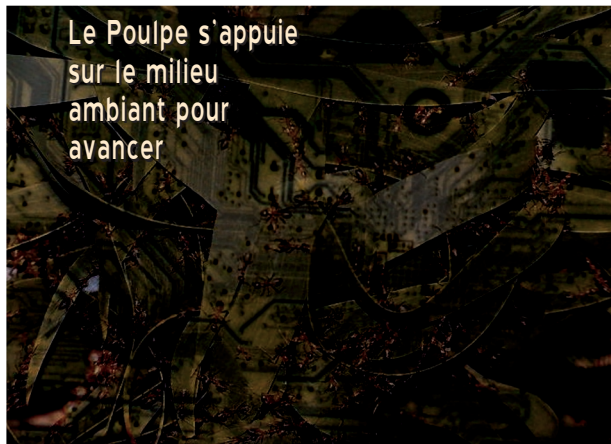


L'expérimentation des micro-techniques, analogiques, numériques, électroniques, radiophoniques... dans leur interaction avec des milieux matériels engendre une créature nouvelle : le Poulpe.

Le Poulpe comme biomachine forme un extra-être, projection matérialisée de l'agencement collectif dans son interaction avec un milieu. Il actualise l'être en puissance qui sommeille dans la configuration collective en action.

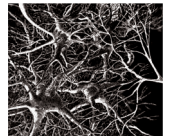
Le milieu matériel, agencement stratifié, est défini par un usage. L'activité de l'agencement collectif dans ce milieu donne naissance à un microcosme qui dépasse l'usage, mais ce microcosme est petit à petit vampirisé par les dispositifs de régulation, transformé en agencement stratifié et figé. S'il n'est pas régulièrement réactivé, il ronronne. L'expérimentation du contexte par l'introduction d'agents mécaniques va réactiver le milieu, provoquant de nouvelles interactions entre les strates. Le processus de dé-stratification engendre un être vivant (extra-être), actualisation des embranchements potentiels entre l'agent collectif et son milieu : le Poulpe, agencement tentaculaire composé de ramifications végétalo-insectoïdes greffées sur des milieux. Comme l'insecte, l'être biomachinique construit son milieu. Mais comme la plante, il en est dépendant pour s'alimenter. Chaque branche du Poulpe vit ou meurt en fonction du milieu d'accueil, comme la plante se nourrit et régénère selon ce qu'elle tire de la terre. La branche peut s'autonomiser ou bien gangréner puis mourir, entrer dans un processus de décomposition, ou ralentir vers un état de semi-activité avant d'être réactivée à un autre moment.

Comme la cellule, chaque tentacule du poulpe ne peut exister en dehors de son milieu : elle se nourrit, se déplace et évolue grâce à la chimie de son environnement.

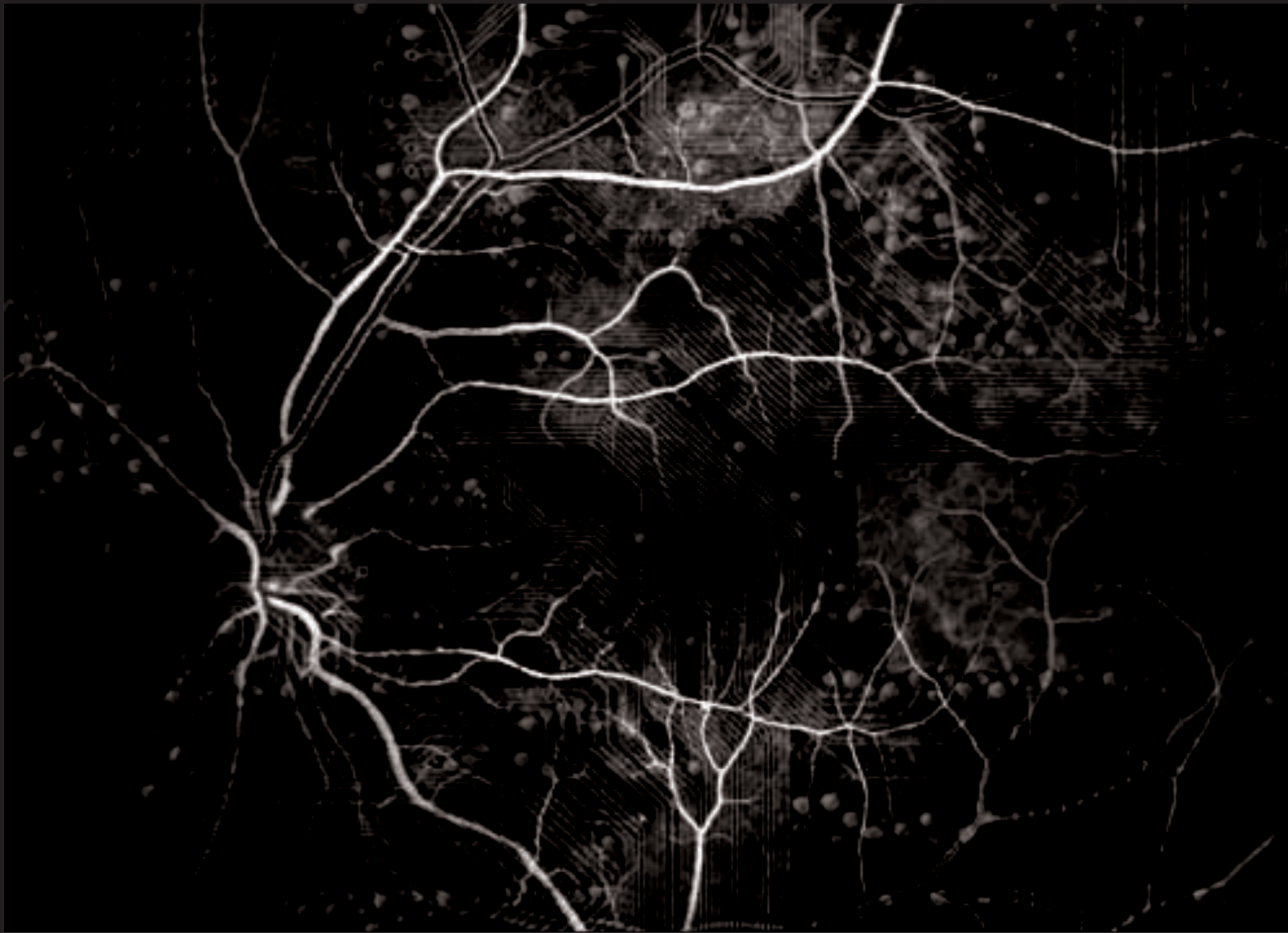


Amphore en terre cuite décorée d'un poulpe (Crète vers 1500 av. jc)

"Pourquoi le poulpe ? Le colosse tout en bras a quelque chose de démoniaque dans sa multiplicité ... Il y a plus. La divinité suprême des crétois est la grande mère, source de toutes choses vivantes, déesse de la régénération. Déesse des eaux, elle peut prendre la forme du mollusque. L'image du poulpe aura, en son nom, une influence bienfaisante sur le liquide contenu. L'animal est aussi un symbole. Celui de l'intelligence. D'une intelligence souple face à la vie à laquelle elle colle par toutes ses ventouses. Comme le poulpe, l'esprit humain doit pouvoir se déplacer à reculons, ne pas avoir de forme préconçue, s'insinuer dans le réel toujours mouvant. Ne disons-nous pas que l'intelligence est l'art de s'adapter ?" (Hubert Comte, *A la découverte de l'art*)

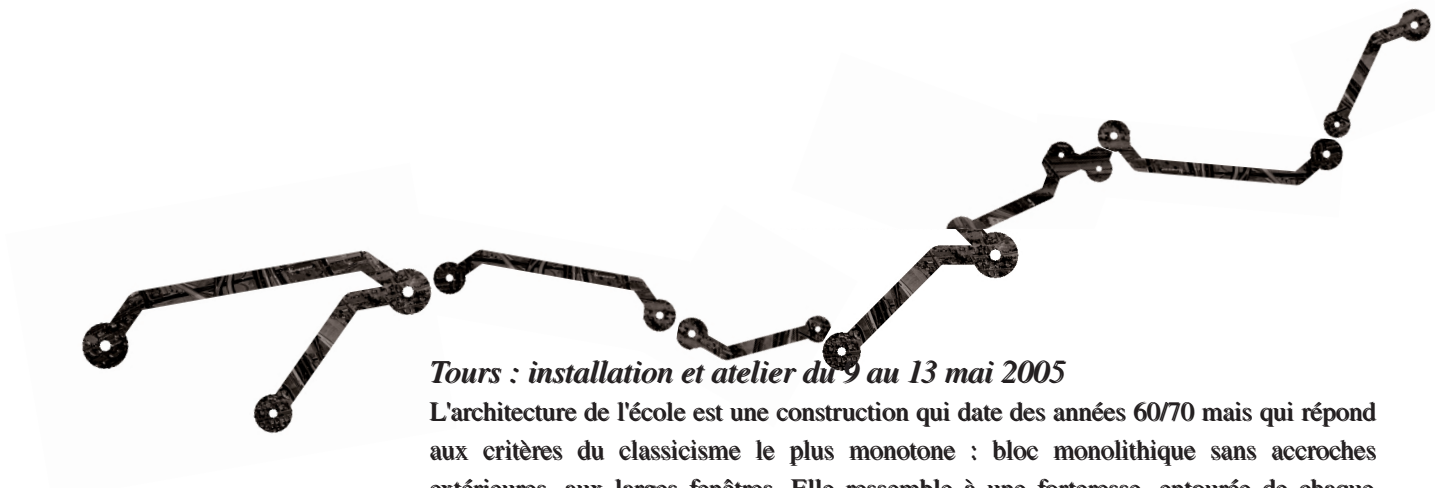








le trou de Tours



### *Tours : installation et atelier du 9 au 13 mai 2005*


L'architecture de l'école est une construction qui date des années 60/70 mais qui répond aux critères du classicisme le plus monotone : bloc monolithique sans accroches extérieures, aux larges fenêtres. Elle ressemble à une forteresse, entourée de chaque côté par des bâtiments faisant office de remparts. Entre l'école et ces "remparts", l'espace est monopolisé par un parking. L'accès à la rue et l'immersion dans la ville suppose que l'on traverse ces "remparts" par de grands couloirs ouverts sur chaque côté. Le fonctionnement interne de l'école (en termes d'accueil du public) reproduit étrangement le même schéma. L'"accueil" fonctionne comme zone de 'check in' et de filtrage de tout outsider...

Le principe de l'installation sonore consista donc dans une tentative d'ouvrir la forteresse sur l'extérieur, à travers des déplacements sonores prenant du son de l'extérieur pour l'introduire à l'intérieur du bâtiment. Pour donner un exemple, la cage d'escalier centrale qui dessert tous les étages est envahie de sons d'oiseaux et bruits de la ville captés sur le toit de l'école.

L'entrée de l'école est bordée par un jardin rectangulaire, et prolongée en angle droit par une aile architecturale, le tout en forme d'équerre. L'impression de symétrie qui se dégage de l'ensemble de l'architecture est particulièrement manifeste à cet endroit. Notre intervention a consisté à placer quatre haut-parleurs à chaque coin du bâtiment de telle manière à ce que la diffusion du son soit orientée vers les usagers qui arrivent vers l'entrée de l'école. Le déplacement des lignes symétriques qui organisent l'architecture s'opère par un effet relais : le même son est diffusé sur chaque haut-parleur avec un décalage temporel, donnant l'impression que l'espace bouge, se décale sur un côté pour revenir au même point ou bien un autre plus loin, créant un jeu d'échos spatial.

L'effet relais, qui ne s'enclenche qu'à certains moments réguliers sur des durées définies, laisse ensuite place à un environnement sonore continu résultat d'une composition automatique basée sur le sampling.





L'univers de la taupe est de galeries, d'enchevêtrements de couloirs qu'elle creuse, aménage, abandonne, découvre. Son parcours s'inscrit dans sa mémoire de l'orientation dans un espace en 3D. La taupe sait où est la surface, la galerie proche, le rocher infranchissable, la racine appétissante, elle entend la moindre vibration de nos pas, de ceux du chien qui la traque, d'autres taupes quelle fuient ou recherchent. Elle sent la terre, l'humidité, la nourriture ou les dangers. Sous terre comme un poisson dans l'eau.

Sa représentation mentale ne souffre pas de son état d'aveugle, au contraire son cortex a développé bien plus de zones en faveur du tactile et surtout grâce à son organe de Jacobson, un odorat excellent. Son monde est fait de toucher et d'odeur.

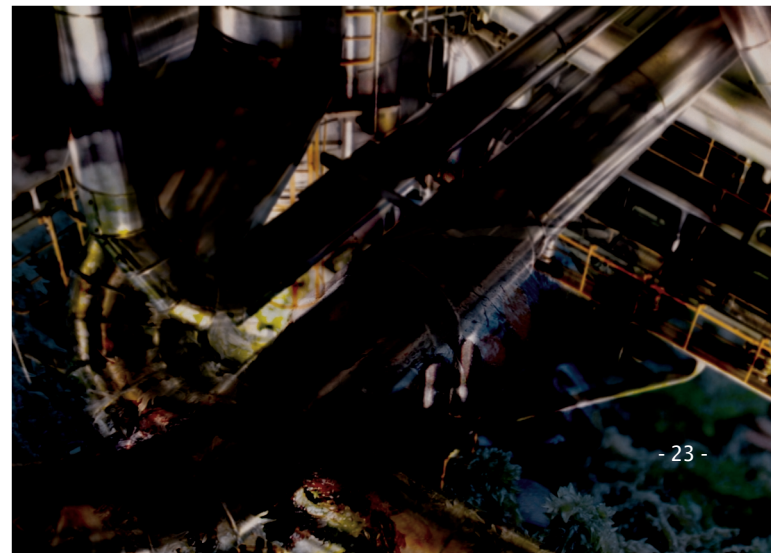
Elle entend et sent la matière de l'intérieur même de la terre.



Les agents machiniques opèrent le branchement d'agencements processuels sur des agencements existants, comme des greffes venant s'insérer dans des milieux. Chaque greffe fonctionne par interpolation avec le milieu. L'agencement processuel utilise les mêmes caractéristiques que le dispositif existant, les mêmes modes d'imprégnation/construction de la réalité. Il vient doubler l'agencement stratifié pour le dévier. Il se greffe sur le système de régulation pour y opérer une déviation des flux. Les filtres sont retournés en agents d'infiltration, les mécaniques sont retournées par la réaction du milieu sur la mécanique.

Grâce aux agents machiniques, l'expérimentation devient le vecteur d'une dé-stratification, d'une mise en mouvement du milieu matériel dans des directions inouïes et incalculables, il devient le vecteur d'une réappropriation et d'une activation du réel.

A Orléans, le Poulpe s'est branché sur un milieu propice, rencontrant des formes de vie cousines. La greffe a immédiatement prise. Aussi, lorsqu'un fragment de la greffe a menacé d'être rejeté ("attaque au ciseau d'un câble par des usagers du lieu"), elle a immédiatement été rebranchée, réactivée par les agents locaux. De la même manière, le jour où le stream du Poulpe a été diffusé pendant 1 h. à un festival d'art sonore sur internet, les agents locaux du Poulpe à la Maison Bourgogne ont joué de la tentacule, agissant sur leur milieu, criant dans les couloirs, frappant sur les escaliers métalliques, frottant les murs... activant leur milieu matériel.

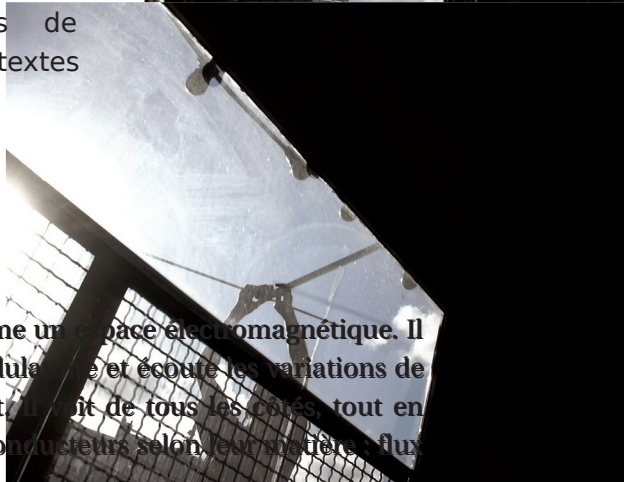


## **Anarchitectes**

La CIA engendre des ensembles de *concepts*, de *processus opératoires* et d'*agents machiniques*. Chaque intervention procède à une actualisation singulière de l'agencement processuel sous la forme d'une constellation. La constellation s'oppose au programme.

Elle dessine l'espace d'un devenir collectif traversé par une multiplicité de processus (sonore, plastique, technique, théorique, politique) qui se recombinent et se réagencent de manière à produire des agencements poiétiques : agencements de processus productifs formant des noeuds de signification. C'est pourquoi il serait sans doute plus juste de qualifier notre activité de « poiétique » plutôt que d'« artistique ». Les membres d'apo33 ne se voient pas tant comme des « artistes » que comme des « architectes tacticiens » ou anarchitectes. L'architecte tacticien ou anarchitecte développe des techniques et opérations de construction qu'il peut déployer dans des contextes multiples.

Le retournement c'est la conjonction tactique du détournement et de la réappropriation : il procède au renversement de l'ordre et des fonctions imposées aux choses par un déplacement continu de ses lignes de partage. La remise en question de l'unifonctionnalité des choses représente un premier pas dans la désobéissance à l'ordre établi.



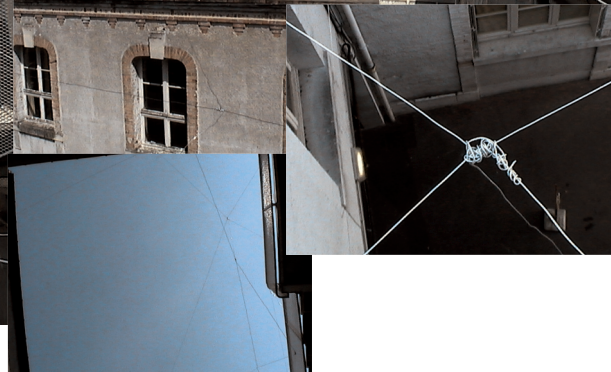
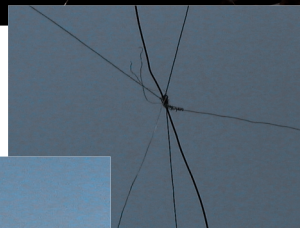
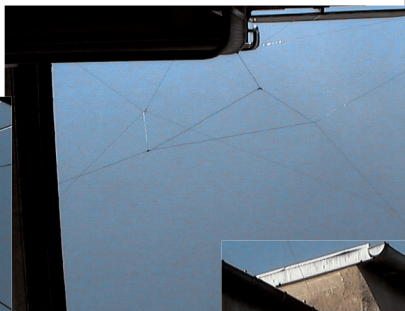
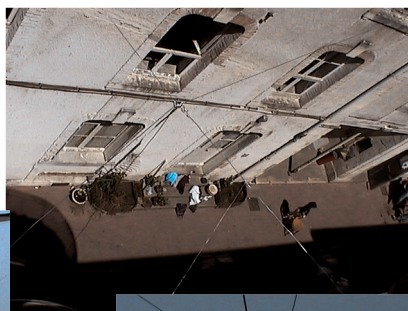
### **La vision électrique.**

L'apteronote voit l'univers proche comme un espace électromagnétique. Il émet un champ électrique pulsé ou ondulatoire et écoute les variations de ce champ causées par l'environnement. Il voit de tous les côtés, tout en même temps. Les objets proches sont conducteurs selon leur matière et flux en mouvement.

... pas de pile à recharger ni de transistor à régler , il a tout sur lui !



*Le mouvement ne décrit pas un espace qui  
serait déjà là, car ce serait supposer que  
l'espace existe déjà avec l'infinité de ses  
parties, mais le mouvement est ce par quoi  
cet espace se révèle rétrospectivement à nous  
comme pouvant être divisé.*



Orléans: installation et atelier du 06 au 10 juin 2005

Les lieux, la Maison Bourgogne, se présentent comme une structure labyrinthique. Trois étages au dessus du rez-de-chaussée, dont les couloirs forment un "cercle" (rectangulaire) autour de la cour intérieure.

Lorsqu'on vient à la Maison Bourgogne pour la première, on est quasiment sûr de s'y perdre. Arrivé par l'escalier à un bout du couloir, on peut faire plusieurs fois le tour avant de trouver la bonne porte.

Les premières fois que nous avons visité les lieux pour préparer l'installation, nous avons du mal à saisir les lignes directrices de sa construction. Il nous a fallu nous raccrocher au plan pour en saisir la structure générale. Mais le plan n'aide pas, dans la pratique, à s'y retrouver. On se perd fatalement, avant d'en devenir familier.

Au niveau de l'installation sonore, nous avons tenté de rendre compte de cette première impression, en jouant sur le côté labyrinthique et le sentiment d'étrangeté qui s'en dégage. L'installation prend la forme d'une galerie des glaces sonore. Le visiteur comme l'habitant peuvent être surpris par un son au coin d'un couloir comme on serait surpris par un fantôme errant dans les lieux.

Le Poulpe, à travers ses tentacules de prises de sons saisit des fragments de la vie bouillonnante et multiple qui anime la "maison" : associations de musiques, salles de répétition, troupes de théâtre, centre social, ateliers d'artistes et l'espace qui sert de base à l'installation, là où repose la tête locale du Poulpe : l'Espace Culture Multimédia de Labomedia.

L'espace de Labomedia est divisé en trois parties :

\_une salle au rez-de-chaussée où un animateur multimédia initie des novices aux mystères de l'informatique.

\_un bureau au 3ème étage où s'esquissent les ébauches d'un centre de ressources

\_l'espace ECM proprement dit, au 3ème étage, de l'autre côté du bâtiment. Toute la journée y circulent des habitués ou des curieux mues par le désir d'échanger. Il forme un espace social où, de la même manière que dans un café autour d'un verre, des personnes se réunissent pour partager autour d'une séance de bricolage.

Pendant la semaine du workshop, nous avons investi l'espace ECM transformé en chantier de construction et d'échange :

D'un côté un groupe suivait l'atelier montage de serveurs sous GNU-linux et découvrait la mécanique des automates virtuels (construits à partir du logiciel PureData) qui forment le cerveau local du Poulpe . D'un autre côté un autre groupe s'appliquait à construire des micros et découvrait le principe physique du haut-parleur, donnant lieu à la formation spontanée d'une chaîne de production de haut-parleurs bricolés.

En parallèle, après les séances ateliers, nous déambulions dans les lieux et commençons à poser les éléments de l'installation. D'abord les micros puis les haut-parleurs.



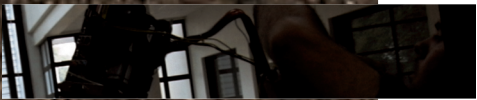
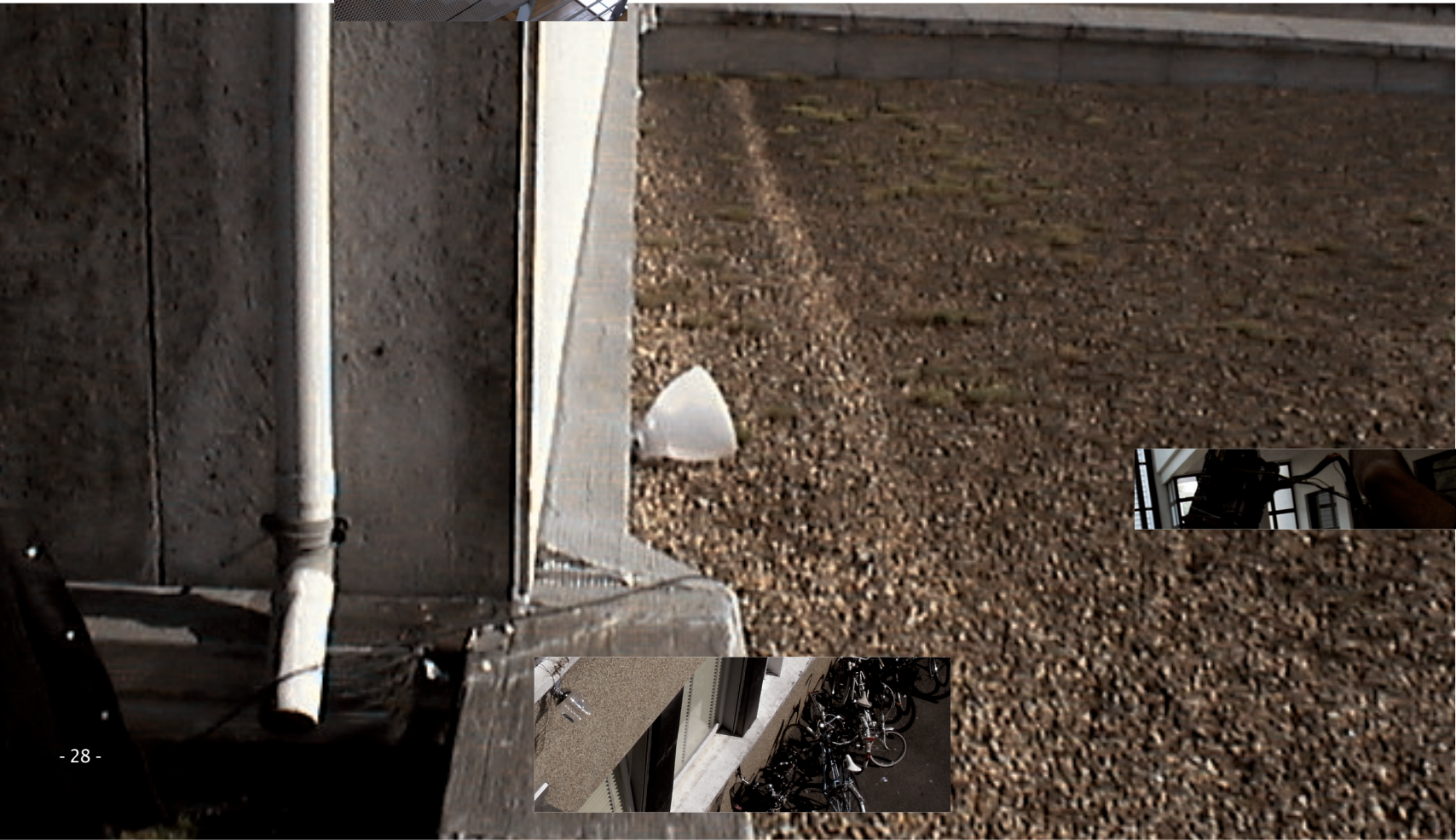


Pour poser les micros (les prises de son), il s'agit de déterminer les points d'activité significatifs d'un point de vue sonore par rapport à l'activité du lieu et à la lecture que l'on cherche à produire. Nos premières explorations se portent sur ce qui dans les lieux fonctionne comme des "points d'articulation" : espaces de passage, intersections, lieux de pause où les personnes s'arrêtent pour discuter...

Ces points d'articulation fonctionnent comme des points de connexion dans une activité en flux quasi-constant. Les matériaux qui composent l'architecture peuvent aussi devenir des éléments de filtrage des captations (par exemple pour la toile métallique dans la cours qui capte les vibrations de la structure en fer de l'escalier).

Au niveau des hauts-parleurs, il s'agit de jouer avec les matériaux qui composent l'architecture (par exemple la rambarde en métal sur l'escalier intérieur qui sert de courroie de transmission et de résonance du son diffusé par un haut-parleur vibreur accroché à la structure) et de créer des effets de surprise pour celui qui circule dans les lieux (disposer un haut-parleur au bout d'un couloir, attirant et détournant l'attention du visiteur, l'arrêtant dans son parcours...). La composition de l'automate distribue les sons dans l'espace par bribes et fragments. La spatialisation opère une ponctuation de l'espace : des sons interviennent puis disparaissent sur des durées irrégulières. A Orléans la construction de l'automate s'est articulée autour de l'élément du sampling : la multiplicité des sources sonores et leur collage correspondant à l'activité du lieu.





Du serveur se déploient de nouveaux câbles conducteurs de fluide énergétique : les sons captés puis transformés par l'automate sont réinjectés dans le milieu matériel à travers une multiplicité de systèmes haut-parleurs. Le son passe par les murs, les étagères, les portes transformées en haut-parleurs ou se diffuse dans un espace pour réveiller son acoustique, interagir avec les usagers. L'architecture, fonction stratifiée, organe isolé de régulation des flux, se transforme en membrane vibratoire traversée de toutes parts de configurations immatérielles.

## La matière se met en mouvement

Grâce au serveur, la captation, la transformation et l'envoi du son en temps réel se fait dans un même temps. Une boucle se crée entre le son d'un milieu et les sons réinjectés dans ce même milieu. Transplantations sonores : les fragments sonores extraits du milieu sont réintroduits après leur mutation dans le milieu matériel lui-même. La réinjection des sons mutants dans l'agencement stratifié produit des frottements entre les fragments sonores originaux et leurs clones mutants, battements rythmiques qui entraînent le milieu matériel dans un processus de mutation.

"Depuis que nous avons installé le Poulpe dans nos locaux à Nantes, notre mode d'interaction avec l'environnement a été modifié. Nous percevons comment nos gestes laissent des fantômes derrière eux, traces de nos passages qui hantent notre espace de vie. Revenants d'autres temps."

La connexion de l'agencement processuel sur l'agencement stratifié permet la déviation des flux. Elle déclenche le processus d'infiltration qui fait transiter des éléments d'un niveau de réalité vers un autre, produisant des rencontres entre fragments de tranches, entre entités hétérogènes.

Les ramifications se multiplient : réajustements, déplacements, recombinaisons des connexions entre et à travers les strates. Les lignes d'infiltration s'embranchent sur de nouvelles lignes de potentialité. Souples, mobiles, élastiques, les tentacules s'insinuent et se ramifient.

Les filaments de flux de matière se retissent, se recombinent, se réalignent de manière à créer de nouvelles intersections.

La ramification progresse à contre-courant de l'effet feed-back. Le feed-back est l'expression du mécanisme, du bouclage du dispositif technique sur lui-même. La ramification procède par séries de déplacements, décrochages et embranchements continus et dissymétriques qui brisent la possibilité de bouclage du dispositif sur lui-même. Le progrès de la ramification est caractérisé par une situation continuellement conflictuelle avec le feedback.

La circulation des flux déviés à travers l'agencement stratifié crée des plans transversaux, trans-plans ou plans intersticiels, formant des champs mouvants ou **territoires mutants**. Ces champs mouvants constituent des blocs sensitifs révélant les agents machiniques comme extensions prothétiques des sens (vue, ouïe, toucher, odorat). Le corps baigne et nage à l'intérieur de ces blocs de matière en mouvement en redécouvrant ses facultés sensitives. Les milieux se démultiplient par agencements et réagencements de plans immatériels.

**Multiplication d'espaces.**



Le son fait signe du processus d'actualisation d'une puissance. Il est la figure a-signifiante du devenir, ne renvoyant à rien d'autre que lui-même. Il est présence. Energie qui traverse le réel pour le remettre en mouvement.

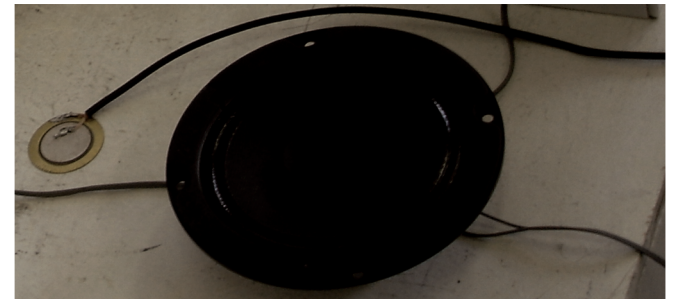
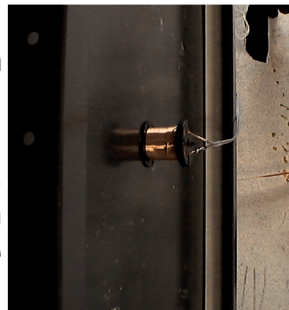


La rediffusion des sons dans l'espace fait apparaître les réalités découpées, réagencées par les agents physiques et machiniques. C'est au moment où le Poulpe se met à parler, que l'agencement existant prend conscience de l'infiltration. C'est à ce moment que le corps greffé commence à sentir les effets de la greffe.

La diffusion des sons dans le milieu de leur captation, c'est la réalité de la greffe qui vient faire violence au corps greffé. Pour nous la greffe vient étendre l'existant, mais pour tous ceux qui n'ont pas une vision des extensions possibles de leur réalité, elle fait violence, car elle entre en conflit avec l'infrastructure sur laquelle elle s'embranche : elle introduit du désordre, elle dérégule les mécanismes qui font fonctionner un espace. Et fait apparaître les agents infiltrateurs comme les vecteurs d'introduction du chaos. La diffusion déverrouille la machinerie laissant émerger des virtualités jusqu'alors réprimées.

La diffusion donne à entendre les fantômes de l'infrastructure, les fantômes qui se cachent derrière les machines, les tuyaux, les fils électriques

" L'autre jour, j'ai téléphoné à apo33 alors que j'écoutais le stream du Poulpe de Nantes à la maison. Alors que de l'autre côté quelqu'un décrochait, j'ai entendu le son distendu de la sonnerie surgir dans mon appartement. Puis j'ai demandé à la personne au bout du fil de crier, pour entendre sa voix mixée au son de la sonnerie en même temps qu'à celui de la porte qui claquait. "

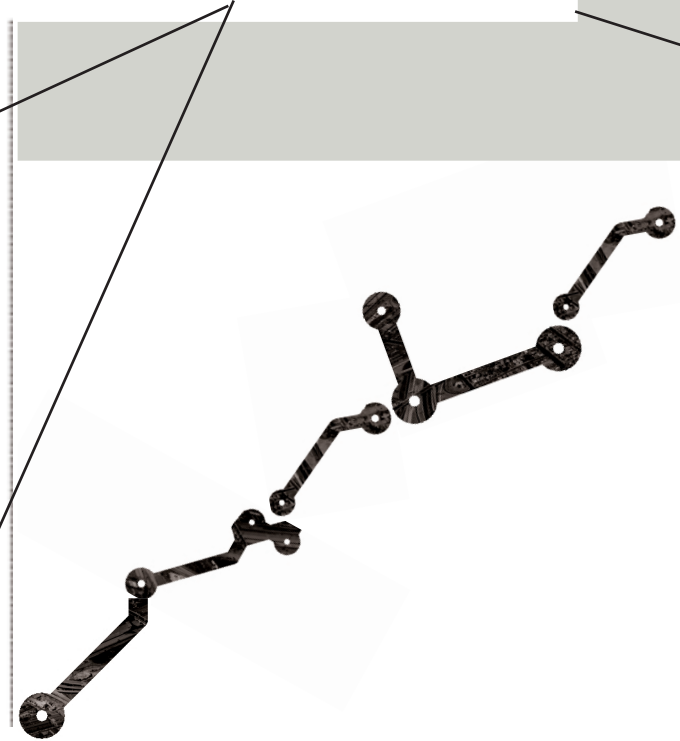
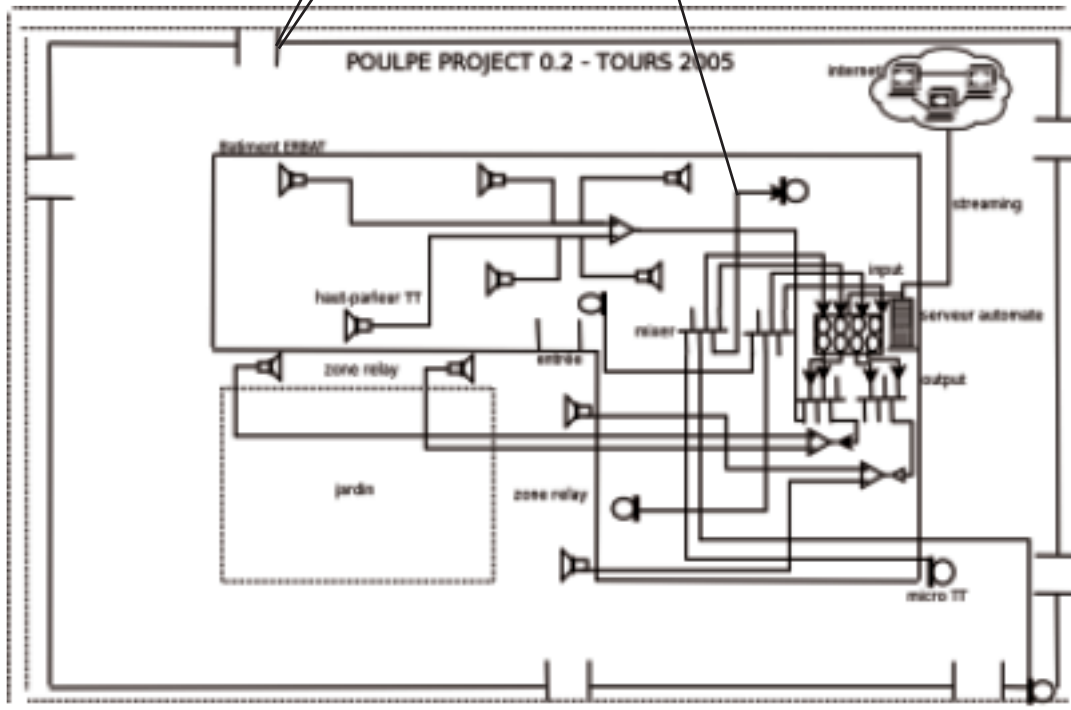
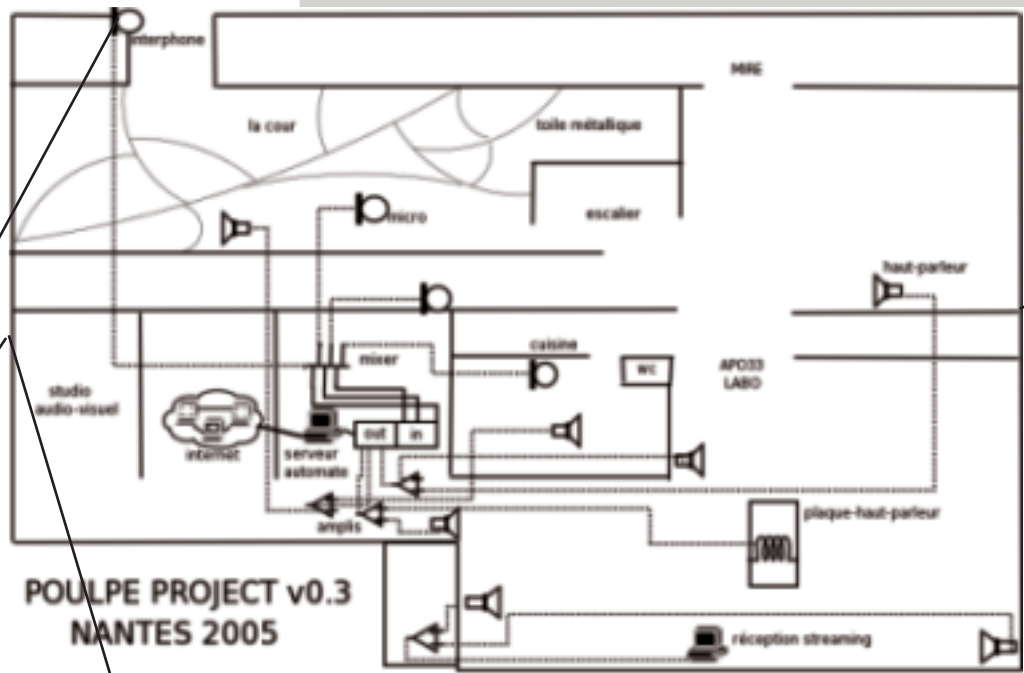




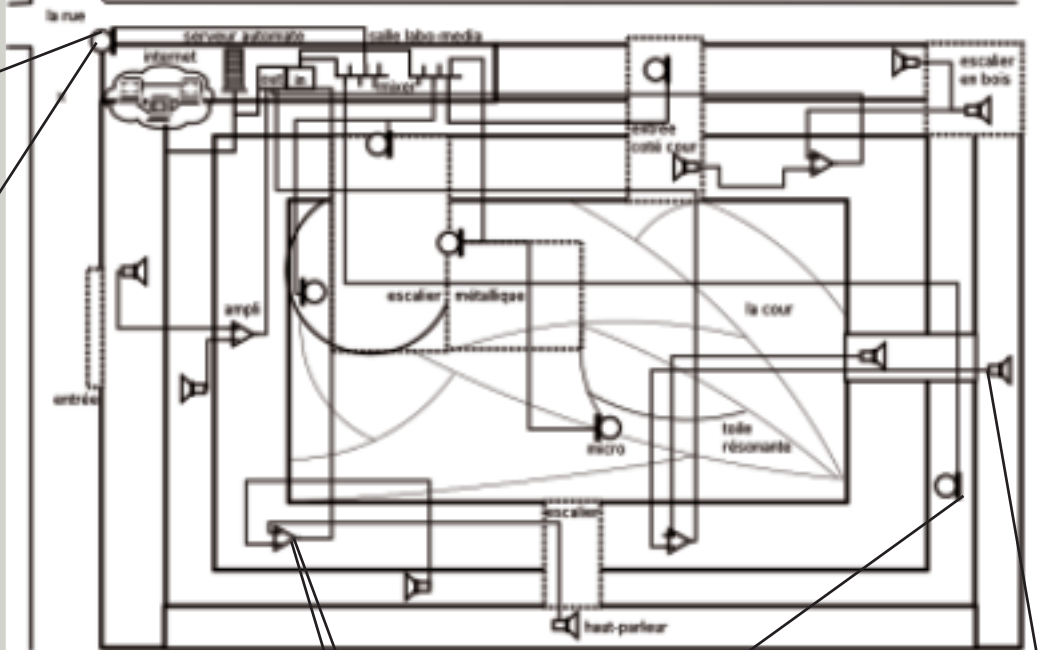
A la Médiathèque de Bourges, la directrice ainsi que les employés nous voyaient faire et ne comprenaient pas : tendre et accrocher les câbles, monter les machines, installer des micros, poser des haut-parleurs etc... manifestant des signes de méfiance ou de curiosité. Ce n'est qu'à partir du moment où le son a commencé à se diffuser dans l'espace que la compréhension est arrivée. Compréhension dans les deux sens du terme : comprendre ce que ça produit mais aussi découvrir, avec nous, si la greffe va prendre ou pas. La diffusion permet de faire le lien avec les agents vivants du milieu.

Malgré tous nos efforts pour prendre en compte le milieu, la diffusion a très rapidement été coupée (1 mois après l'installation) pour redémarrer quelques semaines plus tard. Si la greffe n'a pas complètement prise, les virus ont cependant trouvés sur place de nouveaux hôtes ...

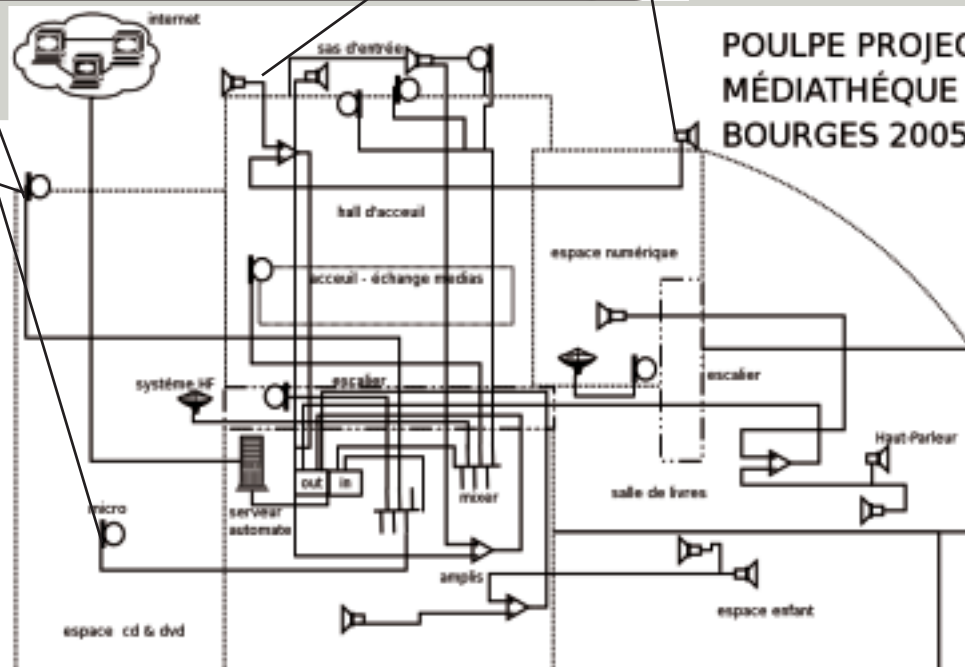




POULPE PROJECT V.03 - LABOMEDIA - MAISON BOURGONE - ORLÉANS 2005



POULPE PROJECT V.04  
MÉDIATHÈQUE  
BOURGES 2005



### ***Bourges : installation et atelier du 10 au 15 octobre 2005***

L'installation dans l'espace de la Médiathèque de Bourges se déploie à travers la mise en place de systèmes de captation sonore multiples (micros contacts à micros d'ambiance), reliés à un ordinateur/serveur suspendu dans le hall principal de la médiathèque, hébergeant un automate virtuel qui transforme, mixe et envoie les sons transformés sur internet ainsi que dans les systèmes de diffusion installés dans le lieu.

L'ordinateur suspendu dans le hall, comme un corps machinique écartelé pris dans une toile de fils de fers, est à l'image de l'agencement tentaculaire du poulpe greffé sur l'architecture de la Médiathèque.



le glacier de Bourges



La recomposition de l'environnement de la médiathèque devait prendre en compte la spécificité des usages du lieu (lecture, écoute...) exigeant un niveau sonore relativement faible. Il pourrait sembler paradoxal de proposer une installation sonore dans un espace qui se doit d'être relativement silencieux. Or l'espace de la Médiathèque nous intéressait à plusieurs titres :

1) en tant qu'espace relativement silencieux il exigeait de porter une attention plus grande aux sons produits par l'activité même du lieu. Or l'installation des capteurs sonores nous a permis d'entendre d'une nouvelle oreille le foisonnement sonore de cet environnement, sans cesse animé par les passages, croisements et rencontres (lorsqu'il est ouvert). Les capteurs sonores sont installés au niveau de la porte d'entrée, du dispositif de contrôle des entrées et sorties, de la rambarde de l'escalier, sur la machine électronique d'enregistrement des emprunts, ainsi que comme capteur d'ambiance au niveau de la zone musicale, de manière à saisir le flux des actions et passages qui habitent le lieu.

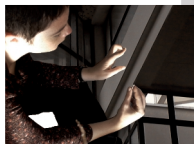
2) en tant qu'espace social il nous permettait de confronter notre proposition à un espace de vie particulier incluant plusieurs niveaux de sociabilité : celui des usagers du lieu et celui des employés. La question qui se posait au cours de l'atelier qui avait pour but d'impliquer les usagers dans le processus d'installation, était : quelle place donner aux employés du lieu ? Aussi nous avons vu très vite un partage des positions se dessiner entre des employés spontanément favorables et enthousiasmés par l'installation et d'autres employés tout aussi spontanément hostiles. La position la plus singulière fut celle du technicien du bâtiment qui, sans être ouvertement hostile à l'installation qui amenait de l'animation dans son quotidien imperturbablement répétitif, exprimait continuellement l'obsession sécuritaire et normative qui vampirise actuellement notre société.

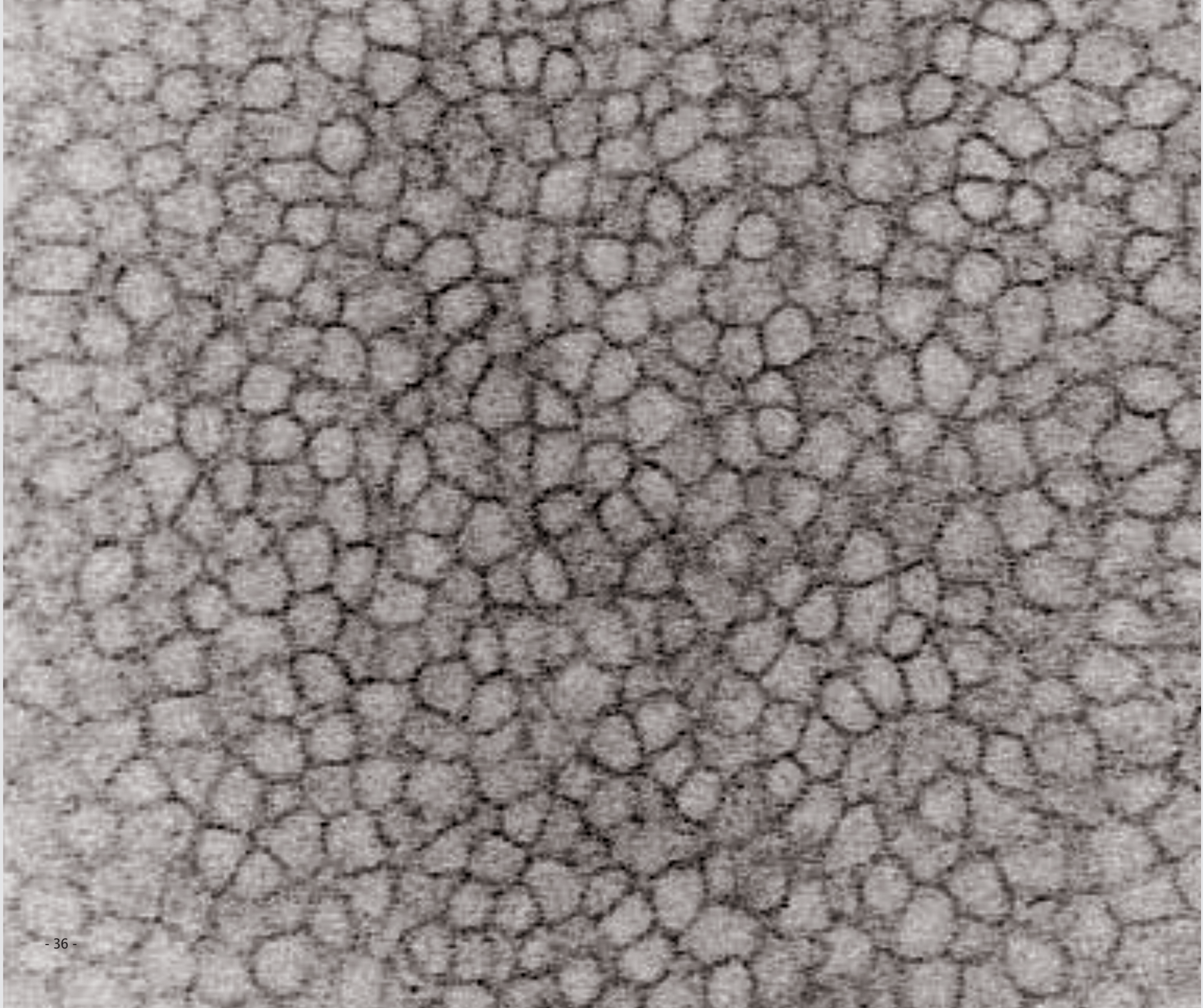
3) le caractère relativement silencieux du lieu a constitué une contrainte intéressante du point de vue de la diffusion nous amenant à inventer des modes d'approches diversifiés. Trois modes d'approches ont été mis en oeuvre :

\_des systèmes de diffusion (essentiellement des petits haut-parleurs) ont été installés à l'extérieur de la médiathèque, donnant sur les différents points de passage qui la contournent (dans l'entrée ainsi que le passage longeant la salle d'exposition). Sur ces systèmes de diffusion il s'agissait de donner à entendre une « image recomposée » de l'activité sonore de la médiathèque. Cette approche s'appuyait sur une lecture de la construction spatiale de la médiathèque comme espace ouvert, sans parois séparant les différents espaces de lecture, d'écoute de CD ou de visualisation de films. Plus précisément il n'y a pas de parois murales mais des parois invisibles (dispositifs techniques et casques) qui permettent de maintenir l'espace ouvert à la circulation sans dérangement sonore. Dans le sas d'entrée, un petit haut-parleur a été disposé dans le faux-plafond, prolongeant le son diffusé en extérieur, créant un effet d'écho lorsque la porte du sas est ouverte.

\_à l'intérieur de la médiathèque une toute autre approche a été mise en oeuvre afin d'en respecter le silence. Des systèmes de diffusion spécifiques (utilisant les matériaux présents dans la médiathèque comme membranes de haut-parleur) placés sur certains supports dans des points de passage du lieu diffusent discrètement un flux sonore. Nous avons repris le principe mis en oeuvre par David Tudor dans Rain Forest, consistant à créer des boucles (feed-back) faisant transiter le son par un support matériel qui en modifie le spectre. Nous avons créé une série de boucles, reliant un micro à l'automate puis revenant à un autre micro posé sur un support matériel utilisé comme haut-parleur (étagère métallique, panneau, paroi), situé à proximité du premier micro. Le son diffusé ressemble à une rumeur que l'on peut croiser au détour d'une allée, et sur lequel il faut pencher l'oreille pour entendre les détails. Le son fait vibrer la matière du milieu.

\_un troisième principe de diffusion a été installé qui laisse le son à son état virtuel tant que le dispositif n'a pas été activé par le potentiel auditeur. Il s'agit d'une boucle magnétique qui encercle une partie de l'espace de laquelle tombe un fil de cuivre formant en son bout un cercle accroché au mur. Juste à côté est posée une bouteille d'eau récupérée à laquelle est collée un même cercle de fil de cuivre. En joignant les deux cercles, l'auditeur transforme la bouteille en haut-parleur.







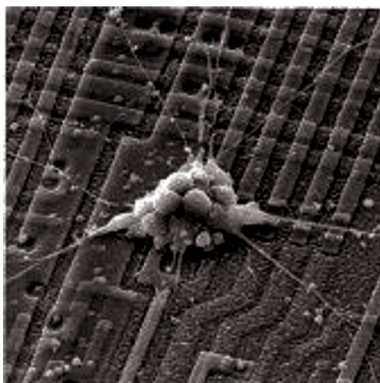
La diffusion fait muter le milieu et engage à un repositionnement du corps, à une réécoute de l'environnement produit. Nous nous replaçons nous-mêmes dans le processus en tant qu'auditeurs, puis observons comment la mutation agit sur les usagers, les personnes qui passent et nous-mêmes. De nouvelles personnes arrivent, d'autres partent et font évoluer la configuration générale de l'environnement, ce qui entraîne un repositionnement des éléments de l'installation. Les systèmes de captation et de diffusion sont déplacés en fonction de la manière dont les sons travaillent l'espace, des filtres sont ajoutés ou enlevés, des mécanismes de l'automatisation modifiés ou de nouveaux modules d'interprétation installés, les niveaux sonores ajustés. Nous assistons au déploiement d'une stratégie de spatialisation radiophonique continue. Les micro-techniques électroniques, analogiques, radiophoniques... se greffent les unes sur les autres en extensions proliférantes du milieu matériel. La prolifération fait signe d'une activité, de l'actualisation d'un désir.

Lors de la soirée Phonochrome à Tours se déclinant selon un programme de concerts et performances, nous sommes intervenus avec Radioarchitecture, mode d'intervention par lequel les membres de la CIA reconfigurent un contexte par le déploiement d'un système radiophonique pirate : du coffre de la voiture ouvert, dans la cour où se déroulait une partie de la soirée, se déployait une série de câbles reliés à des micros captant les sons des actions de la soirée puis les renvoyant sur un automate numérique relié à deux émetteurs radio. Chaque émetteur émettait sur une fréquence hertzienne distincte, couvrant localement les bandes commerciales sur le temps de l'intervention. Les radios étaient installées et déplacées dans l'espace de manière à en modifier la perception et à jouer avec l'évolution de la soirée. Alors que le son retransformé des performances et passages du public commençait à s'insinuer dans l'espace acoustique, créant un fond sonore mutant permanent, l'électricité a sauté, arrêtant l'ensemble du dispositif. Les flux des chaînes radio commerciales a soudain repris la place des flux sonores de la CIA, provoquant la sensation d'une brusque rupture et modification dans la perception de l'environnement. Alors la conscience de la manière dont les flux sonores de la CIA pénétraient et recomposaient l'atmosphère générale de la soirée s'est faite plus aiguë.

Soirée Phonochrome.

" Je faisais le tour en tant qu'agent de la CIA, agent perturbateur et être social et perceptif, déplaçant les radios et réajustant les niveaux sonores... Un ghetto blaster était posé à l'entrée, en face de la caravane/billetterie installée pour l'occasion. Au moins 5 fois dans la soirée, quelqu'un est allé descendre le niveau de la radio et au moins 5 fois je suis allé le remonter, pris dans un jeu de duel anonyme je devenais expérimentateur du contexte et expérimenté par quelqu'un d'autre. La radio devenait l'instrument de jeu d'un rapport social. "





Le branchement de l'agencement processuel sur l'agencement existant a généré de nouvelles connexions plastiques, techniques et sociales. Les expérimentateurs et les expérimentés se confondent dans la formation d'un nouvel agencement processuel. Emportés par le processus de dé-stratification, les rapports sociaux se réagencent selon de nouvelles combinaisons. Des configurations collectives se dessinent faites de ramifications et connexions désirantes, engendrant des micro-constellations, sous-groupes et sous-réseaux de réseaux aux embranchements potentiellement infinis, accomplissant au niveau social le schéma biotype de la reproduction cellulaire.

Un processus s'enclenche alors qu'un autre s'arrête, puis reprend, plus tard, nourri par le développement d'un processus parallèle et d'un autre qui s'est enclenché entre temps. Ainsi se disséminent les graines du Poulpe. Une branche disparaît pour se recomposer et apparaître ailleurs. Malgré les ratissages, les mauvaises herbes voyagent et repoussent. Le pollen se dissémine, porté par le vent ou les insectes, faisant surgir du végétal là où on ne s'y attend pas.



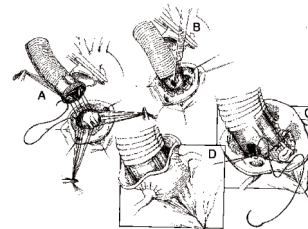
Le Poulpe comme agencement proliférant engendre sans cesse de nouvelles connexions qui vont à leur tour venir modifier l'ensemble de l'agencement... Comme un corps qui à chaque greffe appellerait à de nouvelles greffes, sans fin, le corps se transformant en organisme proliférant et chaotique. *Agencement tentaculaire.*

Proliférer c'est se multiplier en se reproduisant. Chaque répétition est prise dans un devenir qui la singularise. Chaque répétition forme une nouvelle intersection.

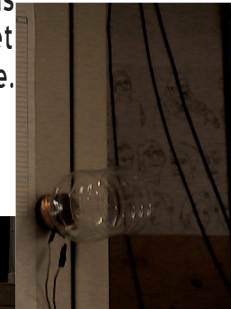
La tête du Poulpe n'a pas de lieu, elle est partout et nulle part. Seuls ses tentacules se déploient et se ramifient dans l'espace matériel en une infinité de processus.

Prolongeant le tentacule physique branché sur un espace, un tentacule virtuel se déploie à travers Internet, transportant le flux sonore d'un milieu matériel vers d'autres lieux.

L'écoute des flux sonores sur Internet agit d'une autre manière sur notre mode d'interaction avec l'environnement. Le stream se déverse dans le contexte d'écoute, se glissant dans les interstices de notre quotidien. A la différence d'une « pièce » sonore qui fixe et fige un mouvement, le flux participe et accompagne un processus. Comme une musique de fond, il vient métamorphoser notre environnement sonore. L'écoute n'est plus le moment sacralisé qui doit laisser place à la fiction du silence absolu. L'auditeur peut s'occuper à autre chose, vivre sa vie, alors même que le flux sonore s'immisce chez lui. Puis soudain, il s'arrête surpris, interrompant son activité, attentif à l'apparition d'une forme sonore singulière.



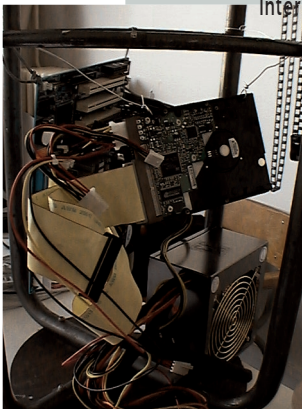
" Le fragment sonore du Poulpe à Bourges gravé sur le CD " fragments de flux" a été enregistré un matin lorsque, en prenant le petit déjeuner, le flux du Poulpe que nous avons mis en fond sonore a commencé à développer des formes complexes et surprenantes, mixant des extraits de voix transformées avec les sons de l'activité de la Médiathèque, recomposant son environnement sonore en un agencement de plans hétérogènes venant se mêler et s'enchevêtrer en des modulations rythmiques et mélodiques. Le petit déjeuner s'est transformé en séance d'écoute sur toute la matinée. Quelque chose est intervenu dans notre quotidien qui en a dévié le mouvement. "



" Un des capteurs du Poulpe à Nantes est posé sur le toit. Lorsqu'on écoute le flux du Poulpe chez soi, on se met à attendre avec impatience la pluie. "



Assemblages composites, superpositions,  
glissements, enchevêtrements  
Intersections de plans.





## Contamination/Dissémination

En venant s'embrancher sur des contextes chaque fois différents, les tentacules du Poulpe disséminent des graines, qui comme des virus, viennent se loger à l'intérieur de leur hôte pour se nourrir et se multiplier. Aussi, le virus peut-il séjourner à l'état de virtualité à l'intérieur des cellules contaminées, sans que celles-ci en soient conscientes, pour un jour se réveiller à travers la mise en lien sur un nouvel embranchement. Mais il peut aussi changer d'emplacement ou agir immédiatement.

Ainsi s'engage la mutation anarchiste.

Le virus prend plusieurs formes. Une de ses manifestations les plus identifiables est celle de l'APODIO, support technique qui permet la diffusion, l'échange et le partage des outils numériques nécessaires à l'installation d'une branche du Poulpe. Mais il s'insinue aussi sous la forme plus diffuse de concepts ou de modes opératoires. Il fait des petits : envie de monter son serveur à la maison et de lancer sa web-radio, de sonoriser sa cuisine, de capter les sons d'eau dans les gouttières, d'entendre les oiseaux chanter à travers la bouche d'aération, de construire un haut-parleur avec une bouteille, de monter son ordinateur dans un tiroir ou dans un bol à salade à partir de fragments récupérés dans la poubelle... et fait proliférer les agents mécaniques.

Mais à la différence des virus destructeurs, le Poulpe dissémine des virus positifs, venant s'immiscer dans des corps affaiblis pour les revitaliser, y impulser une nouvelle dynamique.





Le projet du Poulpe s'origine dans la proposition des BOXONS.

Le Boxon est un ensemble de systèmes informatiques formant un serveur. Facile à mettre en oeuvre, il fonctionne comme point d'échange permettant à quiconque de se brancher sur un réseau commun, de l'alimenter, d'échanger des contenus, de partager les bandes passantes et de créer des réseaux opérateurs de web-radio. L'Apodio, distribution multimédia qui réunit sur un live-cd l'ensemble des logiciels libres nécessaires au montage de sa propre web-radio, est le vecteur de transmission des systèmes qui forment le projet Boxon. Comme le virus qui préserve son autonomie malgré son hébergement chez une cellule hôte, l'Apodio véhicule les outils libres qui permettront aux individus de créer des zones d'autonomie à l'intérieur de la machinerie régulatrice, sécuritaire et propriétaire du réseau mondial. Les Boxons dessinent la trame de diffusion et de circulation de données alternatives.

L'expérimentation du projet Boxon a donné naissance au projet du Poulpe. Petit à petit, au cours du processus d'interaction entre les Boxons et leur milieu d'installation, les virtualités sociales et sensibles contenues dans l'outil ont émergé à la surface, prenant forme, dépassant et englobant l'instrument technique, le révélant comme le vecteur matérialisé, figé en mécanique, d'un rapport social et perceptif plus vaste. De l'infrastructure technique, architecture partagée du réseau, est né un corps tentaculaire, organisme symbiotique : biomachine.



Le poulpe 2005 – un projet de la CIA (Cellule d'intervention d'Apo33)

réalisé à l'invitation des trois ECM de la Région Centre de la France : Bandits-mages (Bourges), Labomedia (Orléans) et l'atelier nUM de l'Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Tours.

Ce projet a été soutenu par le CNC (dicream), la Drac des Pays de la Loire, la Drac Centre, la Mairie de Bourges, la Mairie d'Orléans, la Mairie de Tours, la Mairie de Nantes et la Région Centre.

Et réalisé avec les partenaires suivants : la Médiathèque de Bourges, la Maison Bourgogne (Orléans), l'association Phonochrome (Tours)

Apo33 remercie tous ceux qui ont activement participé à la réalisation du projet, en particulier les animateurs des ECM, les participants aux ateliers et tous ceux qui nous ont aidé au cours des phases d'installation.

Merci à Isabelle Carlier (bandits-mages), Benjamin Cadon (Labomedia), Samuel Crombeke (Labomedia), Nicolas Derambure (Labomedia), Bruno Saulay (atelier nUM), Régis Martin (Médiathèque de Bourges), Elizabeth Doucet (Médiathèque de Bourges), Laure Bensoussan, Terence Meunier, Wei Huang, David Guignebert, Stéphanie Letaconnoux (Phonochrome), Nicolas Mallet (Phonochrome), Yvan Hesbois, Naïs Bucceli, Pascal Krezer, Olivier Baudu, Eric Paya, Stéphane Buisson, Philippe Coudert, Philippe Berteau, Jeremy Mannequin, Hélène Chaudeau, Jean Pierre Briard, Sinichi Takeda, Waa Chae Cho, Erell Latimier, Herve Gosselin, Nathalie Benhamou, aux associations et usagers de la Maison Bourgogne pour leur aide, notamment l'ASELQO et Musique et Equilibre, aux employés de la Médiathèque de Bourges et au personnel de l'école des Beaux-arts de Tours.

Textes écrits par Sophie Gosselin, avec la participation de Julien Ottavi, Jean-François Rolez, Erell Latimier et David Guigneberg

Images : CIA, Julien Ottavi, Emmanuel Leduc, Stéphanie Letaconnoux, Tommy Gosselin, Yvan Hesbois, Herve Gosselin

Schémas : Julien Ottavi

Conception graphique et maquette édition : Sophie Gosselin et Julien Ottavi

Mastering du CD : Julien Ottavi

Edition réalisée avec le logiciel libre Scribus en janvier 2006

CD gravé par Dual Plover (Australie)

Edition imprimée chez Parenthèses (Nantes)

La CIA/Poulpe est composée de Julien Ottavi, Jean-François Rolez, Emmanuel Leduc et Sophie Gosselin

17 rue Paul Bellamy 44000 Nantes 02 40 89 78 07

info@apo33.org

<http://www.apo33.org>

<http://radio.apo33.org>

<http://www.apodio.org>

Toutes les oeuvres de la CIA sont sous les licences Art

Libre (1.2) <http://artlibre.org> et Creative Commons (cc-a-nc)

<http://fr.creativecommons.org> - 2006

