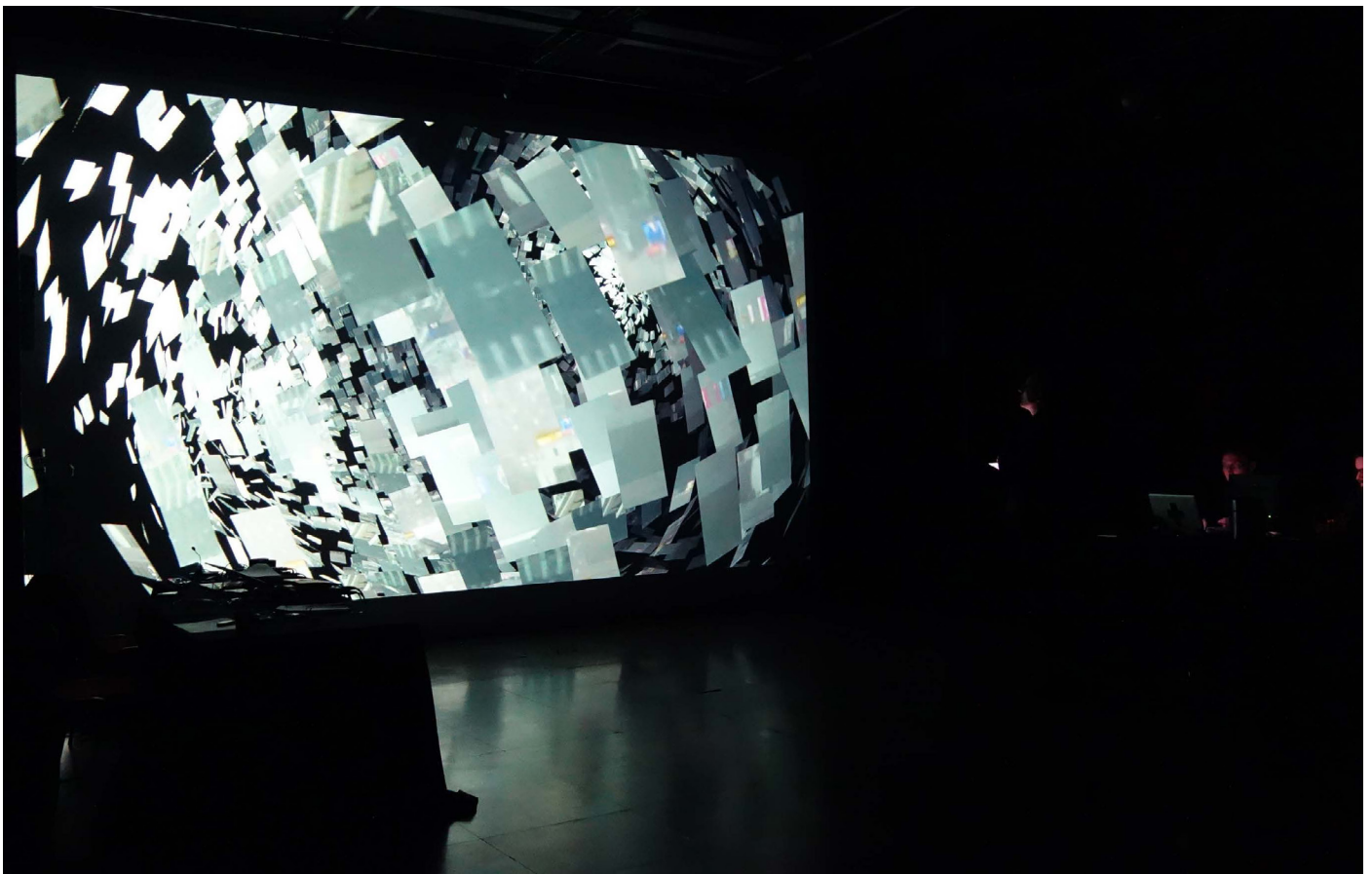


Un laboratoire de l'École européenne supérieure de l'image, Angoulême-Poitiers depuis 2007, en partenariat avec le CNRS. Le Laboratoire SLIDERS_lab participe au programme «Architecture de mémoire et multidiffusion» soutenu par le Labex Arts-H2H et porté par l'Université Paris 8

SLIDERS LAB



Le SLIDERS_lab mène des expérimentations artistiques et techniques ambitieuses sur les nouvelles manières de concevoir et de réaliser le cinéma. Les logiques mises en place déconstruisent le modèle d'organisation linéaire du cinéma et privilégient la performance audiovisuelle, le jeu et les rencontres des images entre elles. L'opération de montage est décrite par un programme qui dit à l'ordinateur comment disposer l'information sur le disque (c'est-à-dire tourner, couper, disperser, effacer), la diffuser dans l'ordre spécifié en temps réel ou permettre au spectateur d'intervenir.

Le temps, l'espace et la mémoire sont des lignes de force qui traversent les productions du SLIDERS_lab. Pour mettre en scène ces trois axes, SLIDERS_lab travaille à partir de collections d'images, d'images-mouvements et/ou de sons, organisés dans des architectures, des topologies, des motifs géométriques: tore, diabololo, cyclide de Dupin, hélice, spirale, cube, cylindre...etc. Ces motifs font coexister des images ou des séquences d'images en mouvement. Elles sont réunies sur ces structures par des mots qui les décrivent au sein de listes plus vastes. Elles présentent ainsi des airs de famille, liées par une relation sémantique particulière décrite dans des dictionnaires (critères d'assemblage).

À l'occasion de VISION, SLIDERS_lab propose *Sky Memory Net*, une performance mêlant expérimentations sonores et lumineuses, entraînant le spectateur dans un voyage au sein de l'univers. Le laboratoire présente également la vidéo expérimentale *Digital Vocabulary*, s'inspirant du vocabulaire numérique créé par Woody Vasulka dans les années 1970. Enfin, l'ouvrage *Cinéma, interactivité et société* (sous la direction de Jean-Marc Dallet) donne la parole à des artistes, des philosophes, des critiques, des théoriciens et des scientifiques reconnus qui tous, partant du cinéma, en imaginent les nouvelles voies.

SEARCHING FOR ULYSSE

Une proposition de Fabien Zocco, dans le cadre des projets du laboratoire SLIDERS_lab, l'École européenne supérieure de l'image, Angoulême-Poitiers.

Searching for Ulysse (2013) est une installation vidéo d'une durée infinie. Elle opère une reconstitution du roman *Ulysse* de James Joyce (1922) à travers le réseau Twitter. La lecture du texte initial s'effectue automatiquement à raison d'un mot toutes les 25 secondes. À chaque nouveau mot lu, un programme informatique recherche sur Twitter le dernier message émis contenant le mot en question. Le tweet saisi vient s'afficher à la suite du précédent, constituant ainsi le texte vidéo-projeté. Le mot appartenant à la fois au message et au texte de Joyce s'inscrit dans une couleur distincte. Ainsi se compose un palimpseste proche du *cut-up*, qui s'agrège au fil de la lecture d'*Ulysse*. L'œuvre de Joyce transparaît en filigrane du processus qui se déroule, et se juxtapose à un hypertexte cumulant les fragments d'expressions d'internautes anonymes.

Équipe:

- Frédéric Curien, responsable du laboratoire de recherche, l'École européenne supérieure de l'image, Angoulême-Poitiers
- Jean-Marie Dallet, théoricien et enseignant à l'Université Paris VIII de Vincennes-Saint Denis
- Hervé Jolly enseignant à l'École européenne supérieure de l'image, Angoulême-Poitiers
- Fabien Zocco, artiste et membre associé du SLIDERS_lab, chercheur au Studio national des arts contemporain – Le Fresnoy