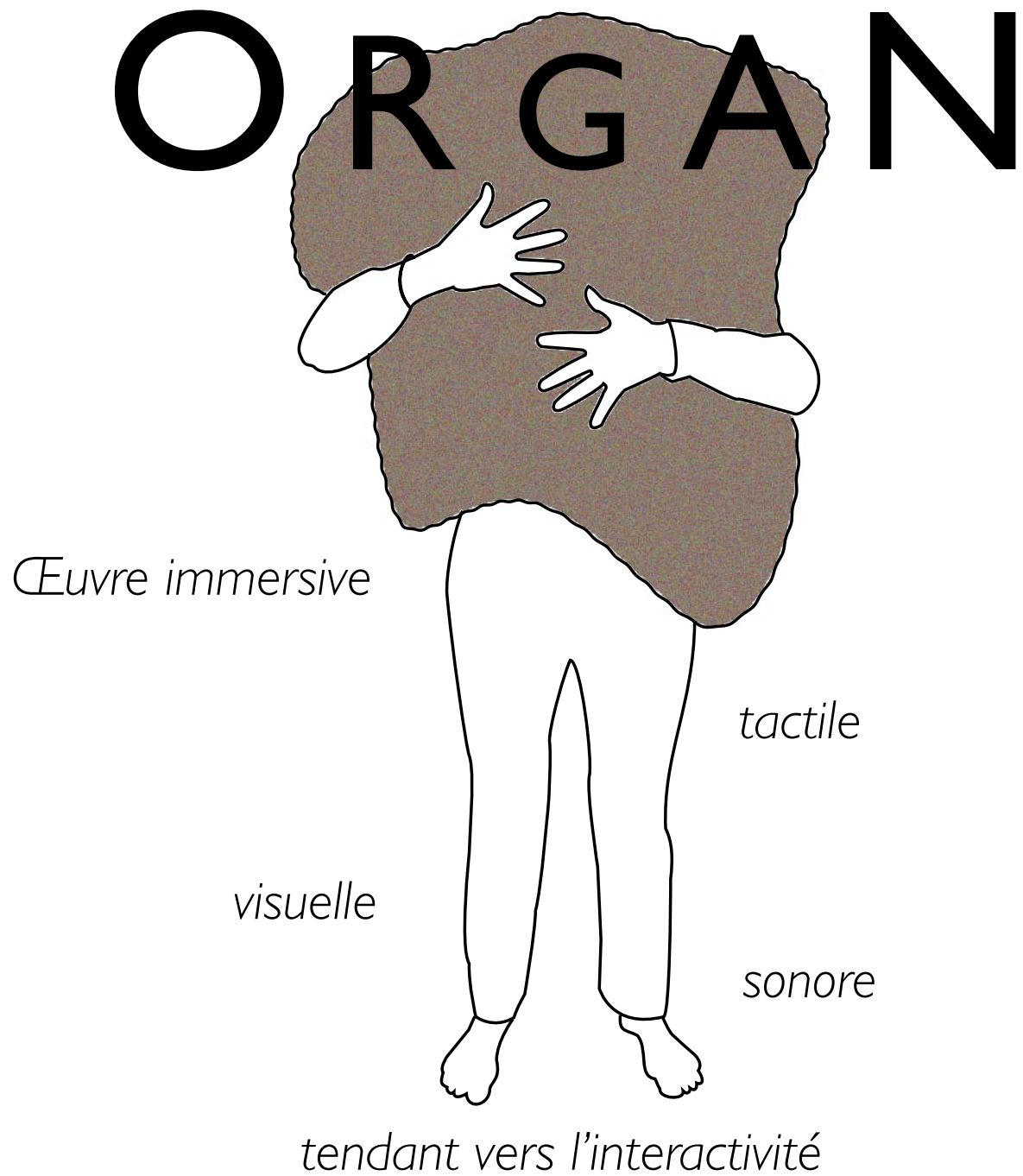


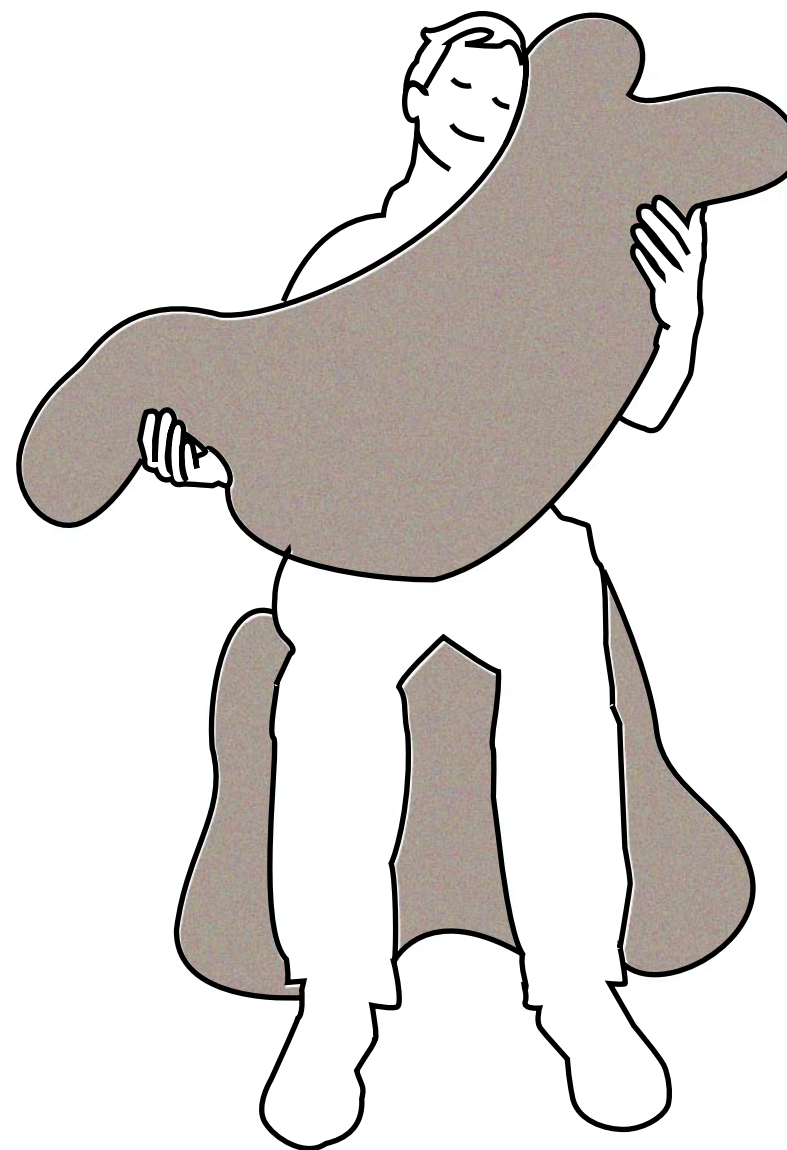
Un projet de Lynn Pook



Les illustrations du dossier sont des dessins préparatoires pour le projet ORGAN réalisés par Lynn Pook.

SOMMAIRE

Résumé	3
Note d'intention	4
DESCRIPTION DE L'INSTALLATION	5-7
Des objets cousins	
La matière	
Les sons	
LA RELATION À ORGAN	7
ORGANIGRAMME	
ORGAN ET SES TECHNOLOGIES	9
Travail sur un prototype dans le cadre de « Substance son »	
Substance Son	
Le prototype	
CONTEXTE DE CREATION..... Planning	10
LES AXES DE RECHERCHE DE LA MAQUETTE.....	11-12
COHÉRENCE DE PRODUCTION EN CIRCUITS COURTS	13
LYNN POOK Démarche	14
L'audio-tactile	15
Éléments biographiques	16
Documentation en ligne de projets audio-tactiles / Contact	17



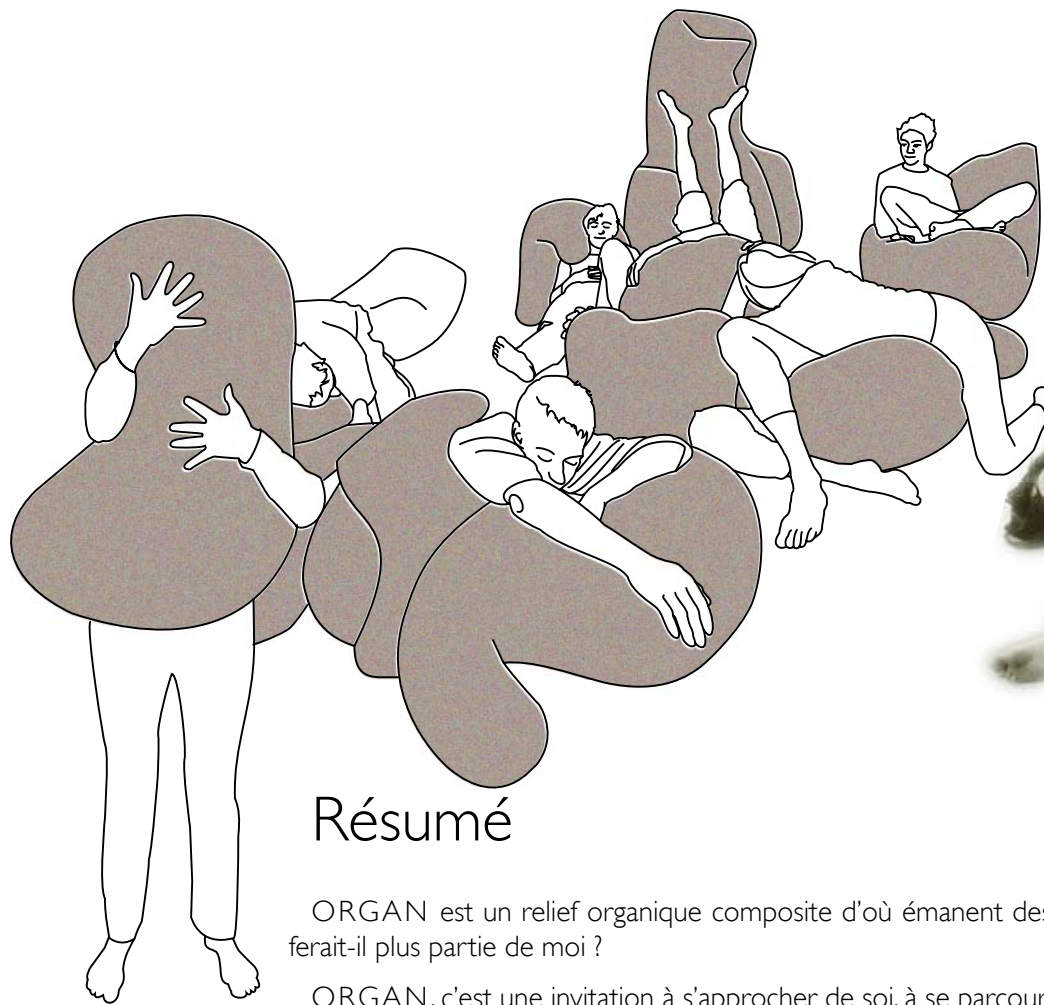


Photo : Vue d'une pratique de danse Contact Improvisation (image tirée d'internet). Crédit photo: David Olivari

Résumé

ORGAN est un relief organique composite d'où émanent des sons vibrés. Plus je m'en approche et plus je fais partie de ce paysage. Ou bien ferait-il plus partie de moi ?

ORGAN, c'est une invitation à s'approcher de soi, à se parcourir soi-même, à se promener dans son enveloppe, dans son « sac de peau », à faire le tour de ses cellules dans un voyage ludique, plutôt contemplatif, voir méditatif. Loin des vitesses supersoniques et des flux internet, ORGAN est une œuvre de la lenteur, du minuscule et du proche.

C'est une sculpture relationnelle mettant en jeu non seulement la vue et l'ouïe des spectateurs, mais aussi le toucher à travers une implication corporelle dans son entier. La peau en est l'interface principale de transmission, la membrane à travers laquelle transite pour qui prendra le temps cette expérience déroutante faite de sons-vibrations. C'est une expérience intime et douce toute en creux et en pleins.

ORGAN est composé d'une population d'objets audio-vibrants ayant chacun une personnalité formelle, acoustique et tactile singulière formant une polyphonie spatialisée.

ORGAN invite le public à se (dé)placer dans, se blottir contre, enlacer un paysage audio-tactile dont il peut modifier la disposition en déplaçant les objets qui le composent. Parfois actif, parfois passif, le spectateur s'organise entre, sur et sous les objets et devient partie prenante de cette matière sensible.

Note d'intention

Quelles formes et quelles échelles peuvent avoir des oeuvres qui s'adressent au corps individuel, à une époque où les distances se dilatent, où les générations successives d'outils technologiques amplifient les présences humaines hors d'atteinte de la main, de l'odorat, du regard et de l'ouïe ?

ORGAN renoue avec mes anciens projets audio-tactiles et poursuit une recherche sur le sensible, le toucher mettant en jeu le système proprioceptif du corps. Cette pièce se nourrit de différentes expériences personnelles, notamment traversées dans ma pratique amateur de la danse « contact improvisation » et du tango argentin. Ces deux danses, l'une très ludique et libérée des codes et des formes, et l'autre, au contraire très codifiée dans les mouvements, la répartition des rôles et les règles du bal, sont basées sur l'improvisation, la proximité, voir la promiscuité des corps et une écoute corporelle exacerbée. Elles demandent un certain lâcher prise du mental, une confiance dans l'intelligence du corps et le désir de découvrir.

Ce projet découle aussi d'un travail mené à diverses reprises avec des personnes en situation de handicaps psychiques et/ou moteurs (troubles du spectre autistique, handicaps associés), les retours d'expérience collectés ces dix dernières années auprès des publics des installations audio-tactiles. Les échanges avec des praticiens de soins (kinésithérapie, ostéopathie, médecine chinoise, sophrologie, hypnose et divers massages) et avec des chercheurs notamment en neurosciences cognitives ont été l'occasion pour moi de découvertes sur les connaissances du vivant et de prises de conscience de certains aspects induits par ce travail de sculpture initialement abordé de façon intuitive. L'idée de réaliser ORGAN découle aussi du projet « art, science et handicap, Substance Son », mené en Région Languedoc-Roussillon, de l'automne 2011 au printemps 2014.

L'appréhension de mes travaux audio-tactiles ne demande pas forcément de prérequis culturels et artistiques. Ces installations renvoient le spectateur à lui même, à son intimité, à son inconscient et à une part plutôt primitive de son individu. Cet aspect s'est confirmé dans les oeuvres audio-tactiles développées depuis 2003, qui proposent une expérience sensorielle proche des stades de développement vécus in utero, notamment à cause de l'écoute des sons filtrés par conduction osseuse. Elles renvoient d'une certaine façon à la période du nourrisson avant que la vue ne devienne un sens dominant.

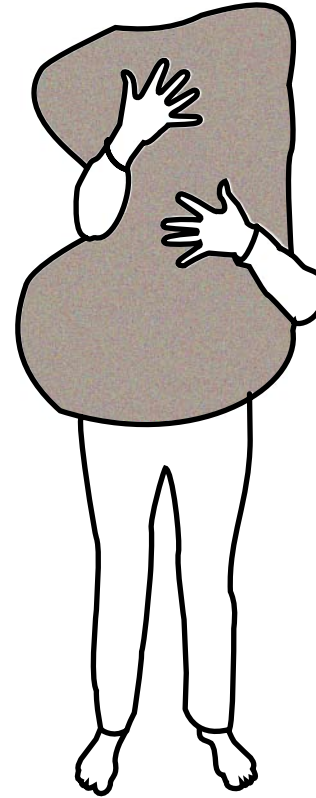


Photo : Vue d'une milonga (bal de tango argentin)
Crédit photo: Olivier Normandin

Avec ORGAN, il me semble passer à un stade de développement un peu plus avancé, celui de la petite enfance avant l'apparition du mot et de l'abstraction. La vie est alors une exploration et une expérimentation effrénée dans un premier temps de son propre corps, de ses sens et de sa motricité de plus en plus maîtrisée et d'une confrontation de celui-ci avec les personnes, objets, matières, textures, formes, goûts, odeurs et sons. Dans cette exploration souvent chaotiques, c'est tout le corps qui touche, tripote, triture, tombe, danse, bouge, exprime avec une énergie vitale inouïe et gourmande, édifiant dans l'ombre des réseaux de plus en plus complexes de cellules, de neurones et de synapses.

ORGAN propose au spectateur une situation inhabituelle, mais pourtant pas totalement étrangère. ORGAN a quelque chose de maternel, féminin et consolant qui réveille par des vibrations sonores notre mémoire du corps et un univers de sensations anciennes enfouies dans les méandre du cerveau reptilien.

DESCRIPTION DE L'INSTALLATION

ORGAN regroupe dans un espace intimiste une douzaine d'objets audio-vibrants en laine feutrée aux teintes grises et brunes. De consistance plus ou moins moelleuse, ces formes organiques distinctes aux dimensions de 20 à 80 cm proposent des courbes, cavités, lignes, creux et bosses pouvant être épousées par les corps. La forme circulaire de l'espace dans lequel s'inscrit l'installation rappelle celle d'une cellule et invite à la fois au mouvement et au repos.

A l'intérieur de chaque objet se cache un dispositif technique dont émanent des sons et des vibrations diffusés sur 6 pistes audio individuelles via des transducteurs (haut-parleurs) et 16 petits moteurs vibrants commandés individuellement. Ce dispositif confère à chaque objet une identité sonore et vibro-tactile unique. Chacun a sa voix, ses humeurs, sa personnalité et ensemble ils créent une sorte de polyphonie spatialisée plus ou moins rythmique, plus ou moins bavarde qui évolue sous l'action du public.

Le titre ORGAN fait à la fois référence aux différentes parties qui composent notre corps dont les organes vitaux et sexuels, à une certaine organicité de comportement et à l'instrument - orgue - formé d'une multitude d'objets similaires mais différents permettant de créer une polyphonie.

La matière

La matière doit susciter l'envie de toucher, d'explorer les objets avec ses mains, mais aussi l'ensemble de son corps. C'est pourquoi, j'ai choisi de les couvrir avec une matière naturelle, la laine de mouton travaillée selon la technique du feutrage. Cette technique très agréable à pratiquer est proche du modelage et permet de former la matière directement sur l'objet à couvrir en épousant les formes.

Je ne cherche pas à ce que les objets apparaissent comme des objets technologiques et technoïdes. Au contraire, je souhaite faire disparaître au maximum le dispositif technique qui sera intégré dans chacun des objets au profit de la sensualité d'une matière organique relativement brute et d'une exploration sensori-motrice la plus intuitive possible pour tout type de public.

Un aspect plus pratique de la laine, en dehors du toucher agréable de cette matière, est sa propriété antistatique intéressante en terme d'hygiène. Elle est aussi robuste et les couleurs naturelles allant du presque blanc au noir en passant par toutes sortes de teintes de gris et de bruns permettent des variations très subtiles.

Expérimentation de feutrage sur objet réalisé dans le cadre du projet « Substance son » (détails p.11)

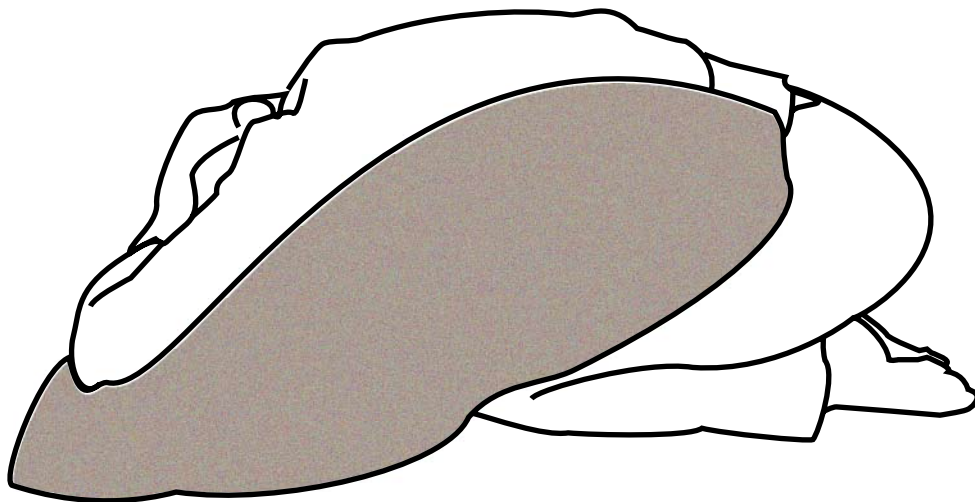


Les sons

Une recherche particulière sera menée sur le son et la sensation avec l'artiste Valentin Durif.

N'étant pas dans une recherche musicale du son, mais plutôt dans une recherche sculpturale, spatiale et tactile, nous partirons dans un premier temps de sons de synthétiseurs analogiques, comme je l'avais fait pour la première œuvre audio-tactile *À fleur de peau*. L'utilisation d'ondes sinusoïdales, en dent de scie ou en carré est particulièrement intéressante d'un point de vue tactile aussi bien qu'acoustique. L'isolation de fréquences pures et de signaux simples permet de mettre en jeu des phénomènes vibratoires, acoustiques, tactiles et physiologiques intéressants, pouvant aller jusqu'à provoquer la perception de simulation de mouvements, de mouvements fantômes. L'identité sonore de chaque objet est corrélée avec ses caractéristiques tactiles vibratoires dans un lien de cause à effet.

Dans un second temps, nous chercherons à croiser des sons dérivés de voix et d'instruments acoustiques pour complexifier les matières et la personnalité de ces objets. Les pistes restent encore ouvertes.



LA RELATION À ORGAN

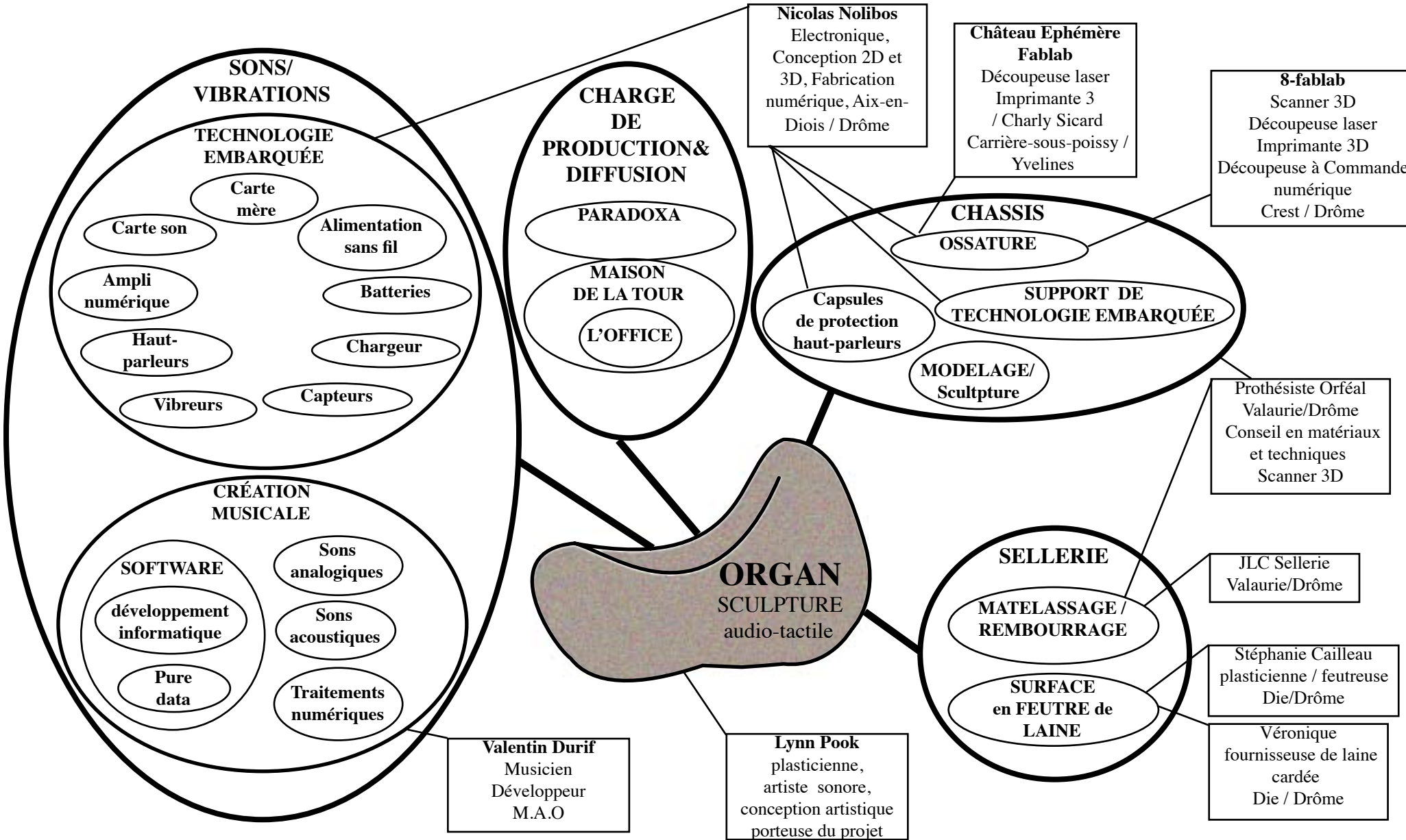
ORGAN peut être parcouru à distance par le regard et vécu de près par le toucher, un toucher de tout le corps. Le son, bien que discret à distance, est ce qui relie les deux situations proxémiques, puisqu'il est audible de loin et de près.

ORGAN est une œuvre de forme ouverte dans laquelle le spectateur est invité à passer de sa position d'observateur à celle de participant actif modifiant l'objet qu'il a sous les yeux. En se (dé)plaçant entre les objets ou en les (dé)plaçant autour de son corps et celui d'autres visiteurs, il prendra part à l'évolution du paysage polyphonique dans lequel il est immergé physiquement.

La finesse et la discrétion des stimuli délivrés par le dispositif demandent de le pratiquer pendant un certain temps afin d'atteindre un état de réceptivité et d'attention de tout le corps. Les sensations corporelles engendrées par cette situation pluri-sensorielle immersive deviennent ainsi les déclencheurs des imaginaires singuliers de chacun.

Entrer en relation avec l'œuvre, ne demande pas une grande activité et peut simplement consister à s'asseoir ou s'allonger sur un des objet et de se laisser aller dans une écoute attentive des variations sonores et vibratoires spatialisées. Pour des personnes plus joueuses, moins inhibées, ORGAN pourra devenir un instrument, un support au mouvement, à la danse, au jeu.

En s'approchant de l'œuvre, le spectateur s'approche de lui-même. Il passe de perception à distance, la vue et l'ouïe, à une perception de proximité plus englobante, le toucher et une perception du son par le corps, par conduction osseuse qui s'approche de l'écoute intra-utérine ou subaquatique. Le son, onde mécanique, se propage en effet à travers l'eau et la structure osseuse du corps pouvant remonter jusqu'à l'oreille interne. La perception alterne entre une sensation de vide et de plein, de surface et de volume. Les stimuli tactiles parcourent le corps qui se retrouve à son tour comme un relief, un paysage. En se fondant entre les objets, le corps est délimité, souligné par les déplacement des vibrations sur sa peau, stimulant sa surface, son enveloppe charnelle et accentuant la perception du schéma corporel.



ORGAN ET SES TECHNOLOGIES

La technologie

La technologie du projet O R G A N découle d'un travail d'expérimentation réalisée en 2013 avec l'ingénieur David Olivari dans le cadre du projet « Substance Son » et réactualisé par l'artiste Valentin Durif.

Le prototype contient les technologies suivantes :

- Raspberry Pi
- Wifi USB
- Ampli audio 6 voies 100w 14v
- Batterie nimh 7.2v 5AH
- Carte son usb 7.1
- Hub USB 2.0 2A
- Alimentation 5v 12A
- Expansion Board I6pwm
- Electronique de commande moteur PCB + composant

Le prototype permet de diffuser jusqu'à six canaux de son et de commander seize vibreurs. La partie software est en cours de réalisation dans Python et dans Pure-data.

Substance Son

« Substance Son » était un ensemble d'actions qui visaient à mieux comprendre et développer le principe de l'audio-tactile. Dans ce cadre, des ateliers-laboratoires ont été proposés de 2012-2014 par l'artiste Lynn Pook à des publics en situation de handicap. L'objectif ici était, d'une part de s'inspirer des niveaux de perception qui peuvent être différents chez ces publics et d'autre part, d'explorer d'éventuels aspects thérapeutiques. C'est dans ce cadre qu'a été écrit le projet ORGAN et qu'a été développée une première solution technique avec l'ingénieur David Olivari de Montpellier .

« Substance Son » était un projet porté par La Méridionale des Spectacles (MDS) avec la participation de Bipolar. Le projet a obtenu le soutien par l'Europe (FEDER), la Direction Régionale des Affaires Culturelles et la Région Languedoc-Roussillon.



Vue d'atelier lors des expérimentation de « substance son »: dispositif technique de multi-diffusion et de commande

En haut : carte son et amplificateur audio / En bas : Raspberry Pi et extension Board I6 PWM



CONTEXTE DE PRODUCTION

Valaurie et la Maison de la Tour mettent en œuvre un projet de développement culturel autour de la récente création du Cube, un lieu de résidence d'artiste. L'enjeu de ce projet est de développer le positionnement contemporain de Valaurie par une programmation artistique autour des arts numériques, et en menant un travail partenarial important autour du développement des usages culturels numériques en milieu rural.

La proposition est ainsi d'engager un projet de développement culturel numérique avec un ensemble d'opérateurs et d'acteurs culturels qui s'appuie sur une dynamique territoriale institutionnelle. Ce projet propose une autre manière de penser et de concrétiser les coopérations pour un développement des territoires - une innovation culturelle pour une innovation territoriale - en mettant en action et en synergie les différents acteurs concernés (culturels, éducatifs, sociaux et économiques) autour de trois types d'action :

Cette démarche s'appuie sur une création artistique de Lynn Pook – Organ – réalisée à la Maison de la Tour en 2015 et 2017, qui permet d'associer à la réalisation du projet artistique, un écosystème d'acteur, et de penser et concevoir une dynamique d'animation culturelle territoriale avec en particulier le réseau d'art contemporain drômois et le réseau des bibliothèques.

Ce projet se construit autour de deux orientations de développement culturel :

- Mettre en place un projet favorisant la créativité, la coopération et l'innovation culturelle, fondé sur le développement des usages et les pratiques numériques sur un territoire rural.

- Prendre appui sur le « geste artistique » comme un principe d'activation et de développement d'un territoire, de ses réseaux d'acteurs et le développement de ses activités, par une création artistique et des actions culturelles associées qui mettent en partenariat habitants, touristes, et en coopération acteurs culturels, opérateurs touristiques, institutions ...

Les actions permettront de mener un travail d'intermédiation sur le territoire : favoriser les liens entre les acteurs, facilitation, la conception d'activités, accompagner

la coopération.

Ce projet structurera un groupe d'acteur référent et identifié sur ces champs culture/numérique/coopération, au service de la dynamique territoriale.

Planning

Début 2015 : Résidences de recherche sur les formes et leur transposition en volumes réalisés à l'aide d'une découpeuse laser au Château Ephémère, Carrière-sous-Poissy

Fin 2015 - automne 2016 : Maquette - Approfondissement des premières esquisses par un travail de développement de 3 objets. Travail sur les modèles de fabrication des objets en lien avec des entrepreneurs et des artistes du territoire (Nicolas Nolibos, Orféal et JLC-sellerie), et au sein du 8FabLab. Travail sur de premiers éléments de création sonore avec Valentin Durif.

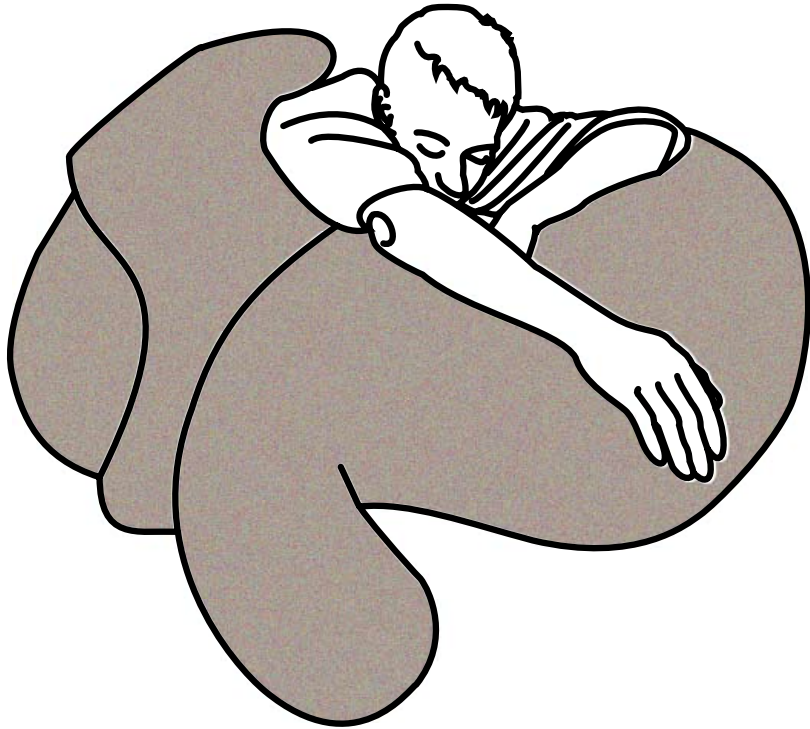
Ateliers scolaires mensuels sur les sens et fabrication de «doudous géants» avec des maternelles à l'école de Valrousse / Valaurie-Roussas / 26

Décembre 2016 : exposition des 3 objets de la maquette dans le cadre du week-end « Supervues » à l'hôtel Burrhus à Vaison-la-Romaine.

Fin 2016 - début 2017 : extension des modèles de fabrication à la production de 12 objets. Travail sur la création sonore.

2017 : début de la diffusion d'ORGAN : l'oeuvre sera diffusée dans d'autres structures culturelles de la Drôme, et avec les co-producteurs et acteurs associés du projet.

Un travail de médiation est spécifiquement menée avec les écoles et établissement scolaire Sud Drôme, avec les réseaux des EPI, les médiathèques, et les Office du Tourisme, le réseau « art contemporain » Sud Drome et Ardèche/Drôme.



AXES DE RECHERCHE DE LA MAQUETTE

Le projet ORGAN fait appel à un grand nombre de compétences et de moyens techniques mettant en jeu des outils et des savoir-faire numériques et artisanaux. Le diagramme ci-joint permet d'avoir une idée de cette diversité.

Ce projet utilise la technologie comme un moyen et non comme une fin en soi. Elle doit donc remplir sa fonction en restant invisible afin de ne pas nuire à l'expérience sensible et à la poésie de l'objet.

Vous trouverez ci-dessous une liste des différentes axes de recherches qui sont explorés lors de la réalisation de la maquette d'ORGAN. Il s'agit de mettre au point le procédé de construction des objets en réalisant 2 ou 3 objets audio-vibrants. Ceux-ci permettront de commencer à travailler sur les contenus audio-vibrants en explorant différents types de comportement des objets et de concevoir la partie informatique du projet. Lors de cette étape, des premiers échanges seront prévus avec des publics variés, notamment avec des personnes en situation de handicap pour qui le langage sensoriel est particulièrement important.

Recherche et prototypage des sculptures composants ORGAN

Création des formes et perfectionnement de l'intégration des technologies dans les objets :

- recherches et création de la forme des objets à petite échelle à partir de techniques de sculpture additive et soustractive (modelage, taille). Ces objets sont inspirés de formes d'organes, de corps, d'os, de pierres, de fruits et autres éléments présents dans la nature ;

- élaboration en fablab du procédé de réalisation d'une ossature robuste et légère avec des outils de dessins 3D, scanner 3D, de découpe de précision laser ou fraiseuse, divers techniques d'assemblage ;

- intégration discrète de la hardware dans l'armature, permettant un accès facile à la technologie embarquée pour en permettre la manutention;

- recherches sur la texture et la densité des objets pour favoriser l'envie de toucher et de se mettre en relation avec les objets (sellerie, feutrage, couture, exploration de matériaux de matelassage) ;

- recherches sur le procédé à mettre en oeuvre pour réaliser une housse en laine feutrée sur mesure pour chaque objet laissant apparaître le moins possible de coutures ;

Étude des matériaux sur la couche « molle » dans laquelle sont intégrés les vibreurs et les haut-parleurs en tenant compte du degré d'amplification sonore qu'apportent ces matériaux, sachant qu'une transmission aérienne minimale est souhaitée. Intégration des haut-parleurs et des moteurs dans la sellerie. Cette étape, demande notamment le développement de coques de plastiques pour protéger les haut-parleurs contre l'écrasement.

Hardware

- actualisation de la solution technologique de 2013 et validation de la hardware

- solution pour alimentation par batteries

- solution pour chargement des batteries sans devoir les sortir des objets

- expérimentation avec d'autres transducteurs et moteurs pour améliorer et diversifier les sensations tactiles.

- solution pour communiquer à distance avec les différents objets depuis un ordinateur central.

Software

- conception d'outils informatiques permettant à un ordinateur « maître » de communiquer à distance avec les cartes mères des différents objets composant ORGAN ;
- conception et réalisation d'un outil musical permettant de composer et spatialiser les matières sonores de chaque objet en les faisant évoluer de manière organique et en cherchant à corréliser les comportements des vibreurs avec les sons.

Contenus audio-vibrants

Le travail sur la vibration audio-tactile n'est à priori pas conçu comme musical. C'est vraiment plus sur la sensation qu'est axée la recherche de Lynn Pook. Elle fait cependant appel à des savoirs faire de design sonore et de composition dans le temps et l'espace. Le matériau sonore peut cependant jouer un rôle complémentaire dans l'expérience. Les essais entrepris pendant la maquette permettrons de définir si une collaboration avec un « musicien » ou designer sonore sera nécessaire.

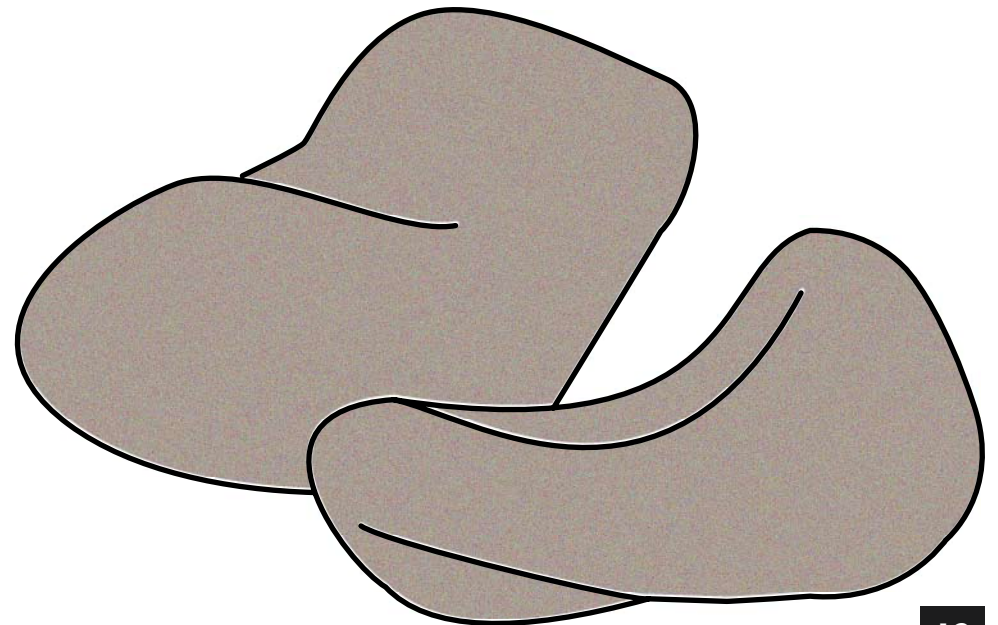
- recherches sur les matières sonores vibrantes : synthétiseur analogique, sons acoustiques, traitements numériques ;
- expérimentation de composition sur un objet ou un nombre réduit d'objets ;
- définitions de « caractères » et d' « humeurs » sonores à donner par la suite aux objets ;
- travail sur une partition spatio-temporelle.

Premières mises en situation / rencontres et essais avec des publics variés

Réussir à impliquer les spectateurs de façon intuitive

Ce projet demande une réflexion sur la façon de solliciter l'envie du spectateur de devenir acteur de son expérience, d'interagir physiquement avec l'œuvre et d'autres

éventuels participants. Cette recherche pourrait être l'occasion de laboratoire avec des artistes danseurs ayant une approche axée sur le ressenti psycho-corporel tel qu'on le trouve dans le travail du body-mind centering ou avec des personnes ayant des compétences dans des domaines mettant en jeu le toucher, le mouvement et le système proprioceptif. Ces expérimentations devraient aboutir à l'établissement d'un environnement et/ou un protocole favorisant une relation intuitive du spectateur et de l'oeuvre en veillant à alimenter la dimension poétique de celle-ci.



COHÉRENCE DE PRODUCTION EN CIRCUITS COURTS

Dans un souci de cohérence avec le choix de Lynn Pook de vivre en zone rurale isolée et son envie de dynamiser à son échelle une activité économique locale fragile, l'artiste désire mettre en valeur des matières premières et des savoirs faire locaux en sollicitant en priorité des acteurs professionnels issus d'un environnement géographique proche (Pays de Die / Drôme / Rhône-Alpes).

Complicités artistiques

Valentin Durif - Artiste sonore (Lyon / Rhône-Alpes-Auvergne)

Soutient en ingénierie musicale. Travail commun sur une partition musicale gérant les comportements sonores et vibratoires des objets.

Stéphanie Cailleau - artiste feutreuse (Die / Drôme)

Les objets composant ORGAN ont des formes complexes et diverses et le cahier des charges induit par la spécificité des contraintes techniques liées aux fonctions des objets sont autant de défis à relever dans la réalisation de la finition des objets. Dans le cadre de la maquette, Stéphanie Cailleau et Lynn Pook mettent en oeuvre différentes techniques de feutrages et d'assemblage permettant d'arriver à un résultat satisfaisant sur le plan esthétique et technique. Le procédé s'approchera de celui utilisé dans la chapellerie, mais sur des objets plus volumineux.

Complicités technologiques

Nicolas Nolibus, Ingénieur, Conception 2D et 3D, Fabrication numérique, Aix-en-Diois / Drôme

Travail sur la conception et la réalisation des armatures des objets et l'intégration des technologies. Le premier prototype réalisé partiellement en 2013 avec des moyens très rudimentaires lors du projet « Substance Son », s'avère ne pas répondre à certaines contraintes, notamment mécanique et d'intégration des technologies.

Dans le cadre de la maquette, Lynn Pook traverse une série d'expérimentation pour mettre au point un procédé de fabrication et définir les matériaux permettant par la suite de réaliser les ossatures de la douzaine d'objets audio-tactiles.

Complicités artisanales

Véronique Charles, Die / Drôme : Feutreuse, elle met en place des collectes de laine auprès d'éleveurs locaux afin de revaloriser une matière première locale qui avait perdu tout intérêt commercial auprès des industriels avec la concurrence

des laines importées majoritairement de Nouvelle Zélande. Elle fait ensuite laver et carder ces laines dans des entreprises françaises afin qu'elles soient prêtes à l'utilisation.

La filature Terrade, Felletin / Creuse : nettoyage et préparation de la laine brute pour la filature et réalisation de fil.

JLC Sellerie, Valaurie / Drôme

Cet artisan sellier se propose d'accueillir Lynn Pook dans son atelier et de l'accompagner dans la réalisation du capitonnage des objets ainsi que de faciliter l'accès à des matières premières. Collaboration sous forme de mécénat.

Complicités fabrication

8-Fablab, Crest / Drôme

Réalisation des scan 3D des maquettes et des découpes des ossatures des objets à l'aide de la fraiseuse à commande numérique:

Vanderlab, Château Éphémère, Carrières-sous-Poissy / Yvelines

Début 2015, pour une durée de 2 mois, Lynn Pook était en résidence dans ce nouveau lieu de résidence dédié aux arts numériques et sonores. A cette occasion, elle a commencé à travailler sur la forme des objets (dessins et modelage) et la réalisation de leurs ossatures à l'aide d'outils numériques tel qu'une découpeuse laser.

Complicités de co-production

Maison de la Tour, Centre d'art, Valaurie / Drôme

La Maison de la Tour accueille dans son espace de résidence «le Cube» l'artiste tout au long des différentes phases de recherche et de création d'ORGAN. Elle met en réseau l'artiste avec des acteurs culturels et économiques locaux et sollicite Lynn Pook pour collaborer sur la réflexion et les contenus d'une série d'actions culturelles autour des arts numériques et sonores connexes à la création d'ORGAN. La Maison de la Tour s'associe à la recherche de financements et accompagne la diffusion de l'oeuvre sur le territoire et au delà.

Plasticienne franco-allemande, Lynn Pook (1975) vit et travaille à Barnave (26310/Drôme) et de par le monde. Elle a étudié la danse, la sculpture, les arts et médias à Paris, Berlin et Karlsruhe (ZKM).

Démarche

Ma pratique prend racine dans l'observation du corps, de l'individu et de ses perceptions. De ses recherches naissent des dispositifs intimistes et sensibles interrogeant les modes et les systèmes d'échange entre le spectateur et l'objet, entre un individu et son environnement. Mon Œuvre plutôt sculpturale, installative et parfois performée s'exprime à travers différents médiums traditionnels ou technologiques impliquant souvent le son.

Ma curiosité hétéroclite m'amène régulièrement à collaborer à d'autres formes artistiques : scénographie, costumes et technique pour de la marionnette contemporaine, interprète ou conceptrice de performances, scénographie vidéo pour la danse contemporaine, promenades sonores de danseurs pas dansées. Elle m'amène aussi à travailler avec des personnes différentes, «a-normales», en situation de handicap, atteintes de troubles autistiques, des personnes polyhandicapées, des personnes sourdes ou bien des personnes âgées pour leur rapport particulier au monde et au temps qui sont source de réflexion et d'inspiration. Les personnes on ne peu plus normales, discrètes, les individus navigant dans leur vie, le quotidien attirent aussi mon attention. Des scientifiques, des neuro-scientifiques qui se penchent sur la perception sont aussi de ceux que je rencontre volontiers pour comprendre plus. Je scrute les corps, les mouvements, les relations et m'interroge sur ce qui relie tout cela, le dedans, le dehors, les sens, les sensations, les sentiments, les actions et réactions. Souvent, je me perds aussi et mes oeuvres semblent souvent se soucier de ce qui délimite le corps, de ce qui relie le corps au reste.

Depuis 2003, par périodes, je poursuis une recherche sur le toucher par un contact sonore explorant la dimension vibratoire et tactile du son. J'abolis la distance entre le spectateur et l'objet et j'investis l'individu comme lieu et matière d'une sculpture temporelle. À travers les œuvres „audio-tactiles“*, je m'immisce dans le domaine du toucher, un sens culturellement soumis à des règles sociales restrictives et complexes et encore plus mis à mal par l'introduction massive dans notre quotidien d'objets technologiques de communication à distance et l'expansion de notre mobilité au monde.

En quête d'alternatives, j'ai fait le choix, en 2010, de m'installer en milieu rural dans une commune du Diois (26-Drôme) de 130 habitants. Je recherche un équilibre entre des projets locaux et des projets lointains, la technologie et la simplicité, la ville et la campagne, la vitesse et la lenteur, la visibilité et la discrétion, la dépendance et l'indépendance économique de mes projets.

La co-conception et co-organisation en auto-gestion de rencontres interdisciplinaires en milieu rural, me permet d'explorer et de donner à explorer d'autres modèles de production de sens et de sensible. Ces rencontres répondent à mon envie de faire se réunir des artistes de divers disciplines dont l'approche est plutôt expérimentale, des expérimentateurs d'alternatives agricoles, sociales et économiques (par exemple : permaculteurs) et d'autres porteurs de savoirs sur les ressources naturelles et sociales et leur gestion. Ces initiatives dont le cadre reste volontairement très ouvert, participatif et d'un confort simple (campement sans électricité en bordure de rivière) sont l'occasion de discussions, d'échanges, d'expérimentations, de rencontres inattendues, de dérives intuitives, de connexion au rythme du jour et de la nuit.

Ma démarche est donc multiple et parfois hasardeuse et c'est à la croisée des chemins qu'elle trouve sa source, dans la rencontre.

* L'audio-tactile

L'audio-tactile repose sur un système d'interfaces permettant de faire circuler des stimulations tactiles et sonores à la surface du corps. Quatorze à seize haut-parleurs sans membrane sont posés directement sur différentes parties du corps du „spectateur“. Ainsi, les vibrations mécaniques résultantes de la transmission de la musique dans les haut-parleurs deviennent perceptibles sur le corps et les sons eux-mêmes sont retransmis à l'oreille interne par conduction osseuse. Le corps devient alors une caisse de résonance avec une diffusion spatialisée. Chaque haut-parleur a son propre canal de sorte que la musique, et donc aussi les vibrations qu'elle provoque, peuvent se déplacer d'une partie du corps à l'autre.

Muni de bouchons d'oreilles, l'auditeur perçoit de fines vibrations localisées qui se déplacent sur sa peau en même temps qu'il les entend comme venant de la surface ou de l'intérieur du corps.

La synthèse tactile faite dans les systèmes audio-tactiles par l'intermédiaire des haut-parleurs sans membrane est singulière. Elle permet de transmettre une palette de sensations rugueuses, lisses ou pointilleuses sur la peau. Une synesthésie entre le sonore et le tactile accentue la sensibilité aux différentes qualités et dynamiques des stimulations et confère une dimension harmonique au toucher. La dynamique et l'amplitude des déplacements des sons contribuent de façon importante à la richesse de l'expérience. La composition peut s'orienter vers des passages dynamiques, percussifs, linéaires, géométriques ou statiques, localisés, régionalisés ou globaux.

La répartition des haut-parleurs sur la corps a été décidée sur la base d'une approche graphique, permettant de décrire un corps et ses mobilités par quatorze à seize points.

Vue de l'installation PAUSE, 2007, Festival Citysonic, Mons (B)

Vues de l'installation A FLEUR DE PEAU, 2006, Festival Augsburg (DE)



Détails biographiques

Créations audio-tactiles antérieures :

- **Stimuline** (avec Julien Clauss), 2008, Mention Hybrid Arts, prix Ars Electronica 2011 (catégorie Hybrid art)(AU) et Quartz Award 2011, Co-production avec le festival Scopitone et Kawenga. Avec le soutien du Hauptstadtkulturfond (D), du Ministère de la Culture et de la Communication (F) et de la Région Languedoc-Roussillon.
- **Pause** (avec Julien Clauss), 2005, co-production Ars Numerica, Dédale, Dicream et Kulturamt Karlsruhe.
- **Aptium**, 2004.
- **À Fleur de peau**, 2003, Mention au International Media Art Award SWR/ZKM 2004, Karlsruhe (D) et au Festival Wro 2005, Wroslaw (PL).

Liste non exhaustive des festivals et expositions :

2015

Détour Numérique, Maison de la Tour, Valaurie (F)
Culture à l'Hôpital, Centre Hospitalier de Die (F)
Festival Polyculture, Biennale d'art contemporain,
Fourneaux (F)

2014

Rendez-vous à l'atelier Rhône-Alpes, La Sabaudia,
Les Echelles (F)
Chapeau-Rouge, Carcassone, (F)

2013

Experimenta, Atelier Arts Sciences, Grenoble (F)
Festival Croisements, Canton et Pékin (CN)
Festival Les Instants Sonores, Ada Scènes Croisées,
Mende (F)
Paloma, Nîmes (F)
Made in la Friche, La Friche, Marseille (F)

2012

Panoramas, Bordeaux (F)
Fondation Claude Verdan, Lausanne (CH)
Arbres en Scènes, Marseille (F)

2011

Techno-Ecologies Festival, Riga (LT)
Spor festival, Aarhus (D)
Médiathèque Assia Djebar, Blanquefort (F)
Festival Electroni[K], Rennes (F)
Festival La Bâtie, Genève (CH)
Les Dominicains de Haute-Alsace, Guebwiller (F)

2010

Elmediator, Perpignan (F)
Festival Lab 30, Augsburg (D)
Festival Full Pull, Malmö (DK)
Festival Mois Multi, Quebec (C)
Exposition SK-interface, Casino, Luxembourg (L)
Elmediator, Perpignan (F)
Festival Sonorama, Besançon (F)
Uncharted : User Frames in Media Arts, Santralistanbul Main
Gallery, Istanbul (TU)
Les virtuels, La Force de l'art, Paris (F)

2009

Festival 100%, Chapelle Gély, Montpellier (F)
Bravo BRX, Imal, Bruxelles (B)
Festival Happy New Ears, Kortrijk (B)
Festival Immaterielles, Maison des Métallos, Paris (F)
Festival Clubtransmediale, Berlin (D)
Festival Today's Art, den Haag (NL)
Mécènes du Sud, Marseille (F)

2008

Festival Scopitone, Nantes (F)
Circuit Eclectique, Théâtre de l'Agora, Issy-les-Moulineaux (F)
Le Dojo, Nice (F)
Festival Octopus, La Maison des Métallos, Paris (F)

2007

Aire de Confluence, Luxembourg (L)
Festival Citysonic, Mons (B)
Donau festival, Krems (AU)
Charbon, Nevers (F)

2006

Lange Tanznacht, Akademie der Künste, Berlin (D)
Festival Lab 30, Augsburg (D)
Festival Happy New Ears, Courtrai (B)
The night of the unexpected, Paradiso, Amsterdam
Festival Techne, Istanbul (T)
Festival Ideal, Le Lieu Unique, Nantes (F)
Festival Exit, MAC Créteil (F)
Festival Via, Le Manège, Maubeuge (F)

2005

Intrusions #2, Ars Numerica, Montbéliard (F)
Festival Emergences #3, Paris (F)
Festival Neue Musik Rümelingen, Rümelingen (CH)
Festival Garage, Strahlsund (D)
WRO - 11th International Media Art Biennial, Wroclaw
(PL)
Traking the traces, Leonard and Bina Ellen Gallery,
Montréal (CA)

2004

Galeria Kapelica, Ljubljana (SLO)
Festival Emergences #2, Paris (F)
Festival Garage, Strahlsund (D)
Westend Tanzfestival, Schaubühne Lindenfeld, Leipzig (D)
Festival Bonntanz, Bundes-kunsthalle, (D)
Transmediale, Berlin (D)

2003

Festival für riskante Musik, HfG-Karlsruhe ZKM, Karlsruhe
(D)

DOCUMENTATION EN LIGNE DE PROJETS AUDIO-TACTILES DE LYNN POOK

> Dossier spécial sur le site d'Arte :

<http://www.arte.tv/fr/260242,CmC=2628008.html>

> Interview dans le cadre du festival Mois Multi à Québec

http://www.youtube.com/watch?v=sK_M0HtMryw

> Interviews des artistes et du public à la Maison des Métallos (Paris)

<http://vimeo.com/7202890>

> À propos de Substance son :

http://www.dailymotion.com/video/xvxbnw_projet-substance-son-lynn-pook-reportage-tv_videogames

CONTACT

ARTISTE

Lynn Pook

Le Village

26310 Barnave

+33 6 19 58 78 57

pooklynn@gmail.com

www.lynnpook.net

www.laisserlepassagelibre.org

PRODUCTION ET DIFFUSION

Séverine Bailly

0683006136

severine@paradoxa.org

www.paradoxa.org