


## « Par Quatre chemins »

un projet sans cesse redéfini pour une dérives immobilisée via le PREAC et le CIAP sur le lac de Vassivière

2 groupes d'élèves sont ici acteurs du projet :

une groupe d'option en seconde et un groupe de spécialité en première.

Le projet se constitue au gré des aléas de la situation sanitaire incertaine COVID.



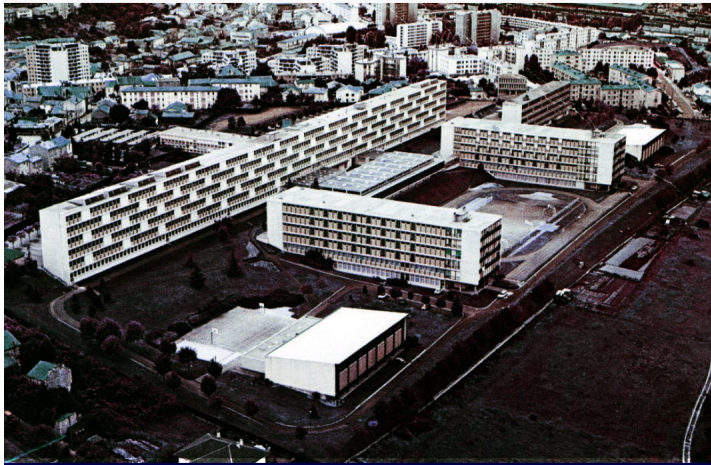
L'atelier imaginé conjointement avec Gauthier devait nous conduire à expérimenter la dérives comme processus de création, *in situ*, sur l'île de Vassivière : prendre des chemins de traverse en franchissant, pré, bois et sentiers balisés, redessiner des parcours et une cartographie du lieu en opérant des prélèvements de matières visuelle, texturée, sonore et du mouvement même des corps arpentant l'île (tracés). De cet échantillonnage initial, il s'agissait de tirer des tables d'orientation (pensée à la façon des tables de travail de Gabriel Orozco). Positionnées au Lycée lors d'un workshop, des cartes, tracés et installations devaient être élaborés avec les élèves.

Nous connaissons tous l'histoire : 3 confinements et des périodes d'accalmie sont passés sur ce projet sans toutefois l'éroder. Il s'est simplement repensé et reconfiguré en continu.

A ce jour, il s'est concrétisé en un *escape game*, qui s'est pensé et élaboré à distance entre Lyon (lieu de résidence de l'artiste) et la Charente, sur un territoire échancre dont le noyau est le Lycée Marguerite de Valois, Angoulême.

## projet artistique d'exploration et de modélisation d'un territoire inconnu et quotidien

2021 en réaction et adaptation à une situation sanitaire si particulière



### LE PAQUEBOT

Tout d'abord, voici l'équipage: toi, tes compagnons d'arts plastiques, madame Renault, Gauthier Plaetevoet, le vent, le soleil, ... et moi (Fower).

Nous allons explorer ton trajet quotidien entre le Paquebot (le lycée Marguerite de Valois) et chez toi afin de transcender ta façon quotidienne de le vivre.

Je te propose de ne plus voir ce parcours comme un déplacement déterminé reliant un point de départ à une destination induit par la forme et la signification des différents éléments qui composent son environnement (bâtiments, routes, véhicule, météo, enseignes, musiques, personnes, etc.).

Je te propose plutôt de naviguer à travers ces éléments quotidiens en les réinterprétant. Je te propose aussi d'en trouver de nouveaux en écoutant le chant des sirènes, en dehors de tes repères et de tes habitudes.

Ainsi, c'est un jeu ouvert à la curiosité, la connaissance et l'observation, une exploration des voies navigables qui te sont inconnues mais qui sont là, juste derrière l'horizon. Pour cela, je te donnerais le cap tout au long des différentes étapes (escales) et énigmes tout au long du projet.

Et oui, chaque escale est protégée par une énigme

**une application  
smartphone créée tout  
spécialement par l'artiste  
Gauthier Plaetevoet  
pour ce projet, pour les  
élèves et le Lycée  
Marguerite de Valois**

**A chaque étape, une  
fonctionnalité liée à  
l'acquisition de données  
et à leur formatage est  
sollicitée.**

## NOTE D'INTENTION

« Nous avons rectifié le cap et ne cessons de le faire depuis le lancement afin de s'adapter aux conditions météo de la présence des élèves par groupe une semaine sur deux.

Effectivement nous avons décidé de travailler à distance en les embarquant dans un jeu de piste au sein d'un univers qui joue sur les terrains communs entre le monde marin et celui du web.

Ce jeu de piste vise à leur faire explorer leur trajet quotidien entre le lycée (surnommé le Paquebot avant le projet) et leur domicile afin de transcender leur façon quotidienne de le vivre. Nous leur proposons de ne plus voir ce parcours comme un déplacement déterminé reliant un point de départ à une destination induit par la forme et la signification des différents éléments qui composent son environnement (bâtiments, routes, véhicules, météo, enseignes, musiques, personnes, etc.). Nous leur proposons plutôt de naviguer, voire de dériver, à travers ces éléments quotidiens en les réinterprétant. Nous leur proposons aussi d'en trouver de nouveaux en écoutant le chant des sirènes, en dehors de leurs cadres, à côté de leurs repères, au-dessus de leurs habitudes.

Ainsi, c'est un jeu ouvert à la curiosité, la connaissance et l'observation, une exploration des voies navigables qui leur sont inconnues mais qui sont là, juste derrière l'horizon. Pour cela, Aude et moi sommes les maîtres du jeu donnant le cap tout au long des différentes étapes (qui j'ai appelé "escales") et énigmes qui composent le projet. Parce que chaque escale est protégée par une énigme qu'il faudra décoder, presque de la piraterie. Chaque énigme résolue est suivie par une feuille de route et une indication d'outil pour faire des relevés de types traces GPS, croquis, enregistrements sonores ou vidéos, frottages, écrits. À chaque étape, un type de relevé différent que nous devons ramener à LA VIGIE, notre QG numérique. C'est l'endroit où nous rassemblons tous ces relevés et où nous pouvons les analyser, les trier.

Ainsi, cela nous permet, dans un premier temps, d'accumuler de la matière que nous considérerons par la suite comme outils de réinterprétations de ces parcours.

En essayant de voir sous la surface de leur pratique quotidienne de ce parcours, nous nous focalisons sur les récits qui tissent une couche sensible, sociale, poétique sur l'espace-temps d'un lieu, ici la ville en connexion avec le rural. »

Gauthier P.

Chaque élève reçoit chaque semaine des instructions par mail l'invitant à se connecter sur l'application développée par l'artiste sur *smartphone*.

*Lors de la 1ère connexion, Gauthier présente son parcours et sa démarche.*

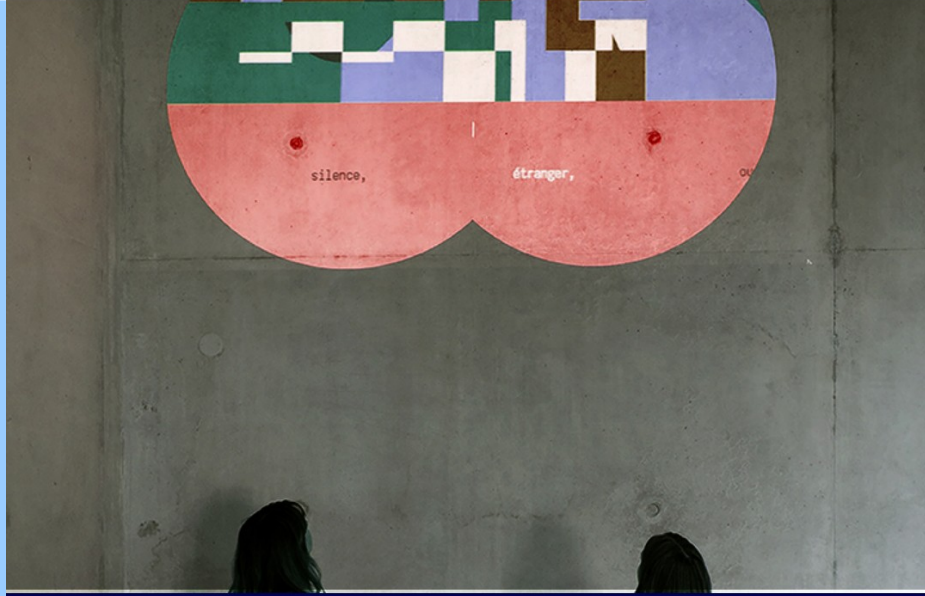


## GAUTHIER PLAETEVOET

Commençons par présenter le bricoleur qui m'a développé et avec qui vous allez collaborer dans cette exploration.

Lors de ses études à l'École Supérieure d'Art et de Design Grenoble-Valence, Gauthier Plaetevoet débute ses recherches autour de la mobilité corporelle considérée comme matériaux, outil ou même récit d'une pratique artistique.

Quelques mois après avoir été diplômé, il approfondit ses expérimentations lors d'une résidence de recherche et de création au Centre International d'Art et du Paysage de Vassivière. Durant quatre mois, Gauthier se concentre sur le territoire de l'île artificielle de Vassivière afin



## GAUTHIER PLAETEVOET

l'installation et au déroulement de la Biennale internationale du design graphique au Signe à Chaumont en prenant en charge la réalisation différentes techniques d'impression nécessaires aux expériences menées pour la scénographie et les workshops durant l'évènement. En parallèle, sa pratique artistique, nourrie par l'imaginaire des récits de voyages et des carnets d'explorateurs, s'oriente un peu plus vers le numérique et notamment dans le milieu du web dans lequel il voit une analogie du monde marin. Depuis il explore la notion de « code » en tant que langage composé de signes, de symboles ou d'actions. À travers divers ateliers et expositions, il propose de décomposer un code, casser ses règles et de se l'approprier en le détournant de son utilisation initiale.

En 2020, Gauthier co-fonde Met.0.Tapes avec Marc



## GAUTHIER PLAETEVOET

une analogie du monde marin. Depuis il explore la notion de « code » en tant que langage composé de signes, de symboles ou d'actions. À travers divers ateliers et expositions, il propose de décomposer un code, casser ses règles et de se l'approprier en le détournant de son utilisation initiale.

En 2020, Gauthier co-fonde Met.0.Tapes avec Marc-Étienne Guibert, sound designer, et Ophélie Manchon, illustratrice. Ce collectif, tournant autour ou tentant de voir à travers le son et ses formes, joue avec cette matière en tendant vers l'installation, la performance ou la production et l'édition d'objets poétiques.



## GAUTHIER PLAETEVOET

C'est grâce à une collaboration avec le collectif de design graphique Structure Bâtons (Lucile Bataille et Sébastien Biniek) qu'il put étendre ses champs d'étude. Durant deux ans, ils croisent leur regards et expérimentations dans l'interprétation et les enjeux pédagogiques qu'impliquent leur pratique (ou celle d'un public lors d'ateliers) d'un territoire à travers les rencontres, trouvailles ou relevés qu'ils y font. Ils étudient différents médiums comme la cartographie, l'édition, les jeux de construction ou de plateau, le tout en analogique et en digital.

En 2017 et 2019, Gauthier contribue à l'installation et au déroulement de la Biennale internationale du design graphique au Signe à Chaumont en prenant en charge la réalisation différentes techniques d'impression nécessaires aux expériences menées pour la scénographie et les

**Tout échange,  
toute  
réalisation,  
avec l'artiste, se  
fera à distance,  
et  
numériquement  
via  
l'application  
« Par Quatre  
Chemins »**

PAR QUATRE CHEMINS

02 → LE PROJET



**LE PAQUEBOT**

**Il s'agit d'explorer le territoire entre le domicile de l'élève et le lycée, territoire inconnu et quotidien.**



## LE PAQUEBOT

Je te propose plutôt de naviguer à travers ces éléments quotidiens en les réinterprétant. Je te propose aussi d'en trouver de nouveaux en écoutant le chant des sirènes, en dehors de tes repères et de tes habitudes.

Ainsi, c'est un jeu ouvert à la curiosité, la connaissance et l'observation, une exploration des voies navigables qui te sont inconnues mais qui sont là, juste derrière l'horizon. Pour cela, je te donnerais le cap tout au long des différentes étapes (escales) et énigmes tout au long du projet.

Et oui, chaque escale est protégée par une énigme qu'il faudra décoder, quasiment de la piraterie. Chaque énigme résolue sera suivie par une feuille de route et un outil pour faire des relevés de types traces GPS, croquis, enregistrements sonores ou vidéos, frottages, écrits, etc. À chaque étape, un type de relevé différent que nous devons nommer



# LE PAQUEBOT

tu veux à Gauthier à cette adresse mail:  
gauthier.plaetevoet@gmail.com ou encore t'adresser  
à madame Renault.  
Ils te montreront les issues de secours.

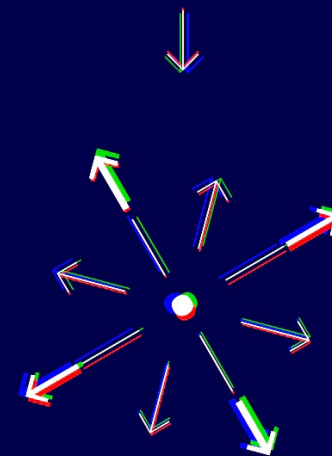
Allez, on met le cap sur la première escale?

**7BLU9EIKK**

## 1. ère énigme : LA BOUSSOLE

**Pour la résoudre,  
il faut orienter  
son téléphone en  
direction du  
lycée.**

# PAR QUATRE CHEMINS



Si tu arrives à lire correctement ce mes\_age\_ c'est  
que tu as trouvé le cap vers to\_ lycée, le  
Paquebot. Pointer ton appareil vers sa position  
était donc la c\_é.

Cela te donne un pre\_ier indice vers le premier  
type de relevé que tu vas faire: **la trace GPS.**



## 1. GPS : Tracés et dessins avec openrunner

**Des protocoles de prélevés de données sont envoyés chaque semaine aux lycéens. A chacun de s'emparer de la proposition et d'alimenter la banque de data du projet, "la Vigie".**

accepte toutes demandes d'accès, c'est important.

**04 - Durant les prochains jours:** chaque jour durant ton trajet domicile au lycée et/ou lycée au domicile, tu démarres ton app **OPENRUNNER**, tu lances l'enregistrement de la trace GPS au départ grâce au **bouton rond en bas à gauche qui comporte un cercle plein**, tu l'arrêtes à l'arrivée et tu l'enregistres en le nommant de ton prénom, de ton nom et de la date.

**05 -** Dans ton appli **OPENRUNNER**, tu cherches dans ton historique. Le bouton pour y accéder se trouve en bas avec comme intitulé **«Historique»**.

**06 -** Tu sélectionnes le tracé que tu souhaites partager et tu atterris sur une page **«Détails»** de l'activité.

**07 -** Tu cliques sur le bouton central **«Partager cette activité»**

**08 -** Tu cliques sur **«Fichiers»** («Enregistrer le GPX dans mes fichiers» en sous-titre)

**09 -** Tu as le choix de l'application que tu souhaites utiliser pour la partager.

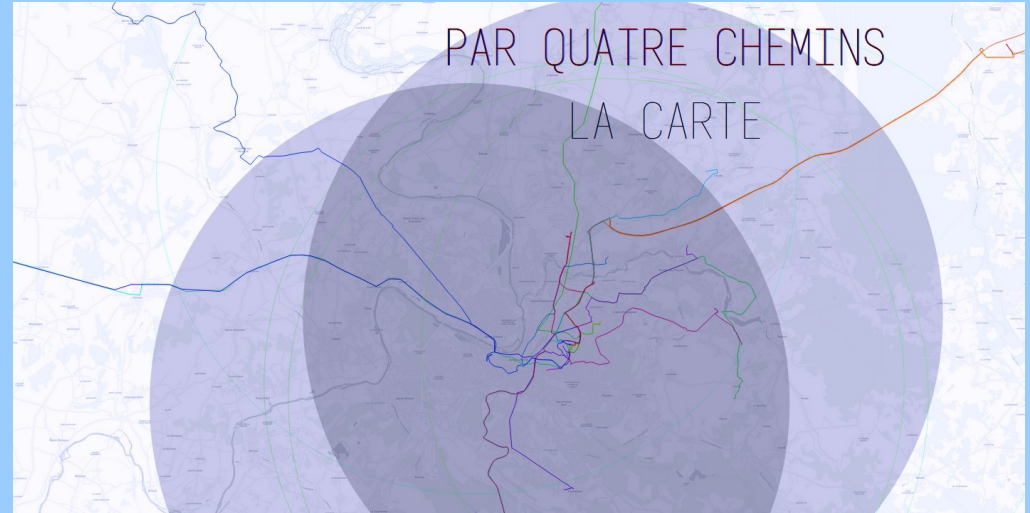
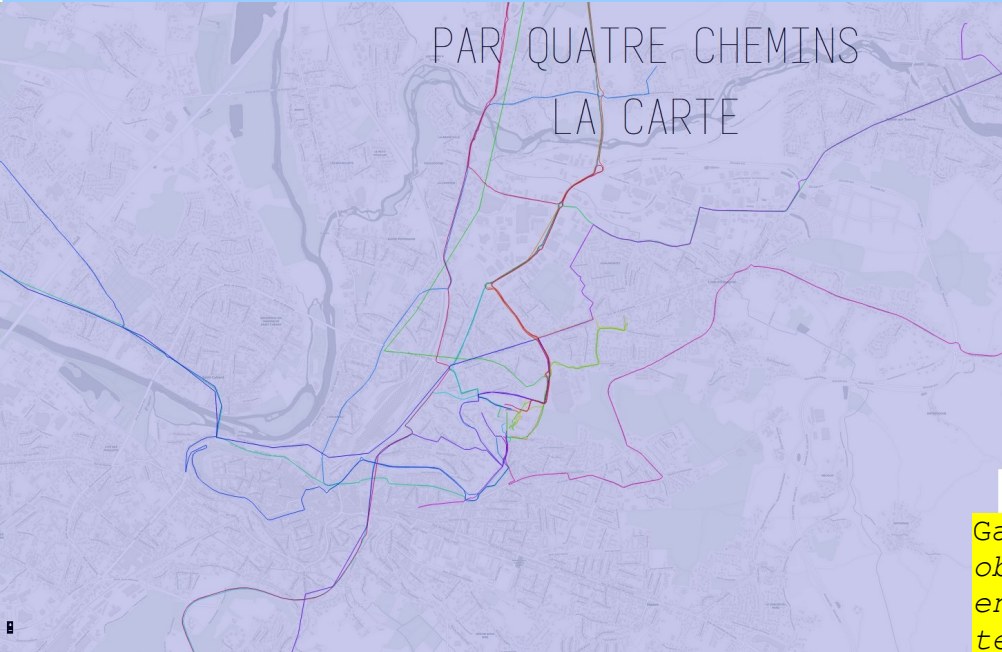
Tu peux l'envoyer à Gauthier par mail à **[gauthier.plaetevoet@gmail.com](mailto:gauthier.plaetevoet@gmail.com)**.

Tu peux aussi l'envoyer via **WhatsApp** à Gauthier.

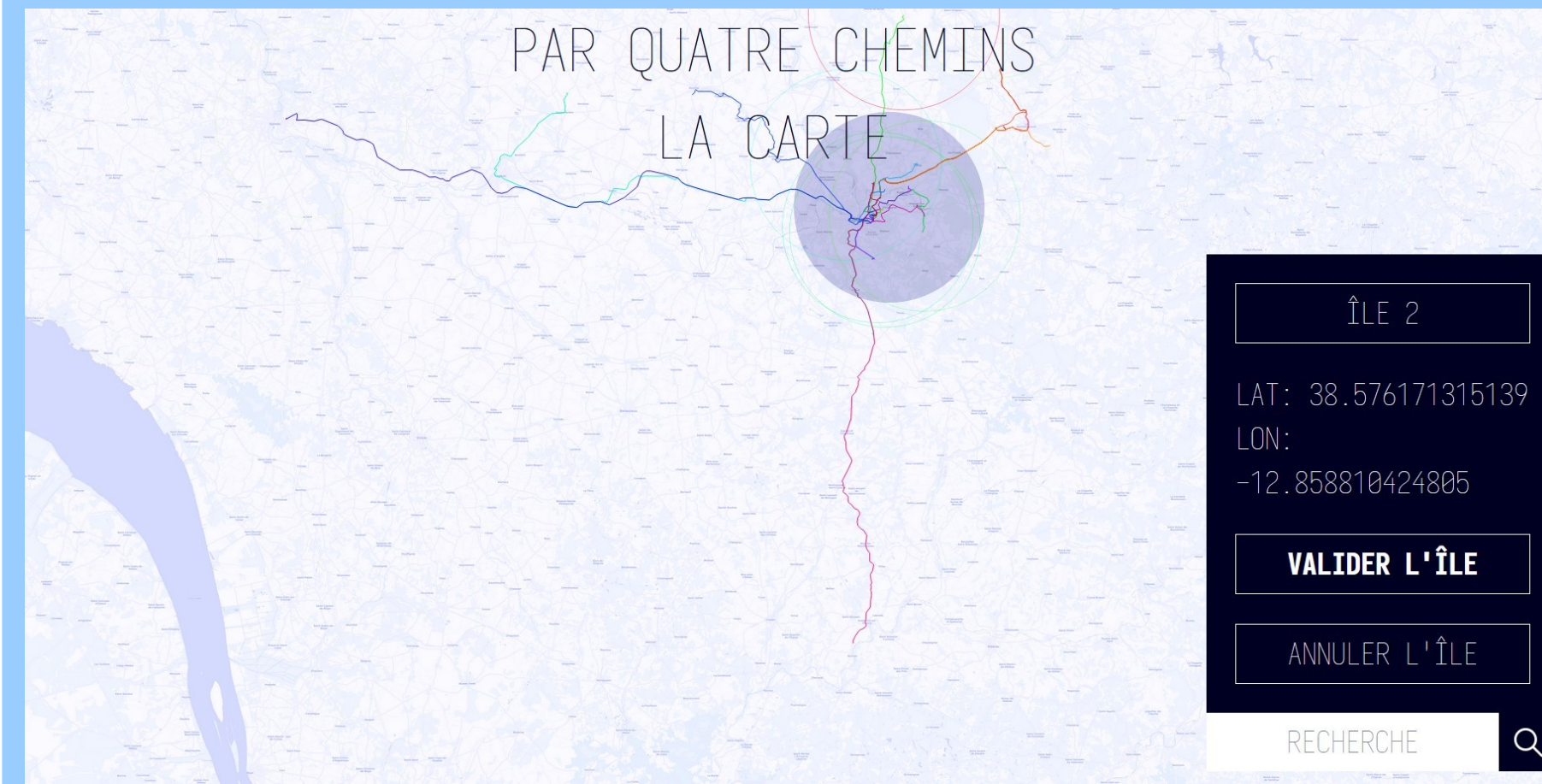
Tu peux aussi l'enregistrer sur ton appareil et ensuite l'uploader (déposer) à **LA VIGIE** en cliquant ici: **[LA VIGIE](#)**

VOICI UNE VIDÉO TUTORIEL QUI MONTRENT LES POINTS 04

à 00



Gauthier : « j'ai quand même développé une carte où nous pouvons observer les tracés enregistrés et où chaque élève peut enregistrer autant d'îles qu'il souhaite. La voici: LA CARTE. Je te conseille de tester sur ordi plutôt que sur smartphone. »



# PAR QUATRE CHEMINS IDENTIFICATION

Bonjour cher Visiteur, je n'ai pas pu t'identifier!  
Clique sur ton nom dans la liste ci-dessous

GAUTHIER AUDE THÉO TRISTAN ADELINE ERINE AGNÈS LÉA F MATHILDE CHLOÉ L

DAVID DIEGO HUGUES ANAÏS JULES EMELYNE MAXENCE ALAIS LADY LÉA C

MATÉO LÉA D OCÉANE ALIZÉE CHLOÉ H EMERAUDE JAY CHARLYNE CHLOÉ LÉA M

ELISA

# PAR QUATRE CHEMINS LA CARTE



Le projet à l'échelle de la France

# PAR QUATRE CHEMINS LA CARTE



Le projet à l'échelle du monde

Cher équipage,

La semaine dernière nous avons essayé la tempête du reconfinement.

Les dégâts nous ont obligé à quitter LE PAQUEBOT, votre lycée.

Mais l'aventure ne s'arrête pas là! Car dorénavant vous êtes naufragés sur votre ou vos île(s) confinées luttant pour votre survie artistique.

Pour cela, vous allez tenter de rassembler un maximum de ressources en explorant votre ou vos territoires dans son périmètre de 10km.

Nous continuerons dans la même dynamique que depuis le début en enchaînant énigmes et différents types de relevés.

En fouillant bien, en écoutant au-delà, en regardant à travers, vous pouvez faire de ce ou ces morceaux de terre aux 10km de périmètre, une ou des îles aux trésors.



74% 3:15 PM

PAR QUATRE CHEMINS

04 → ESCALE 02

**2. ème  
énigme :  
LE REFLET**

**Pour la  
résoudre, il  
faut modeler  
les traits de  
son visage.**

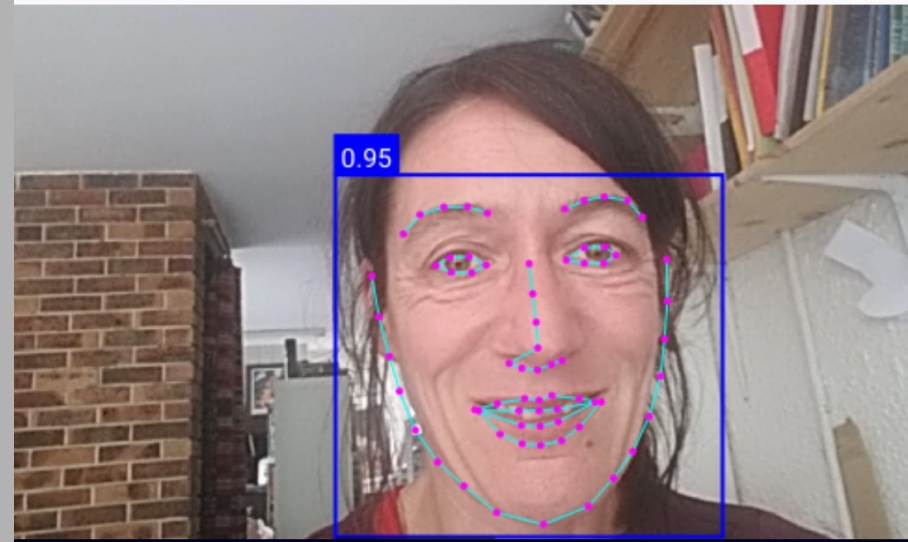
**LE REFLET**



ÉNIGME 02  
methotapes.com



74% 3:15 PM



## GRIMACES

30 mètres de profondeurs.

Le rouge, le orange, le jaune et le vert ont disparu. Seul le bleu persiste, le grand bleu.

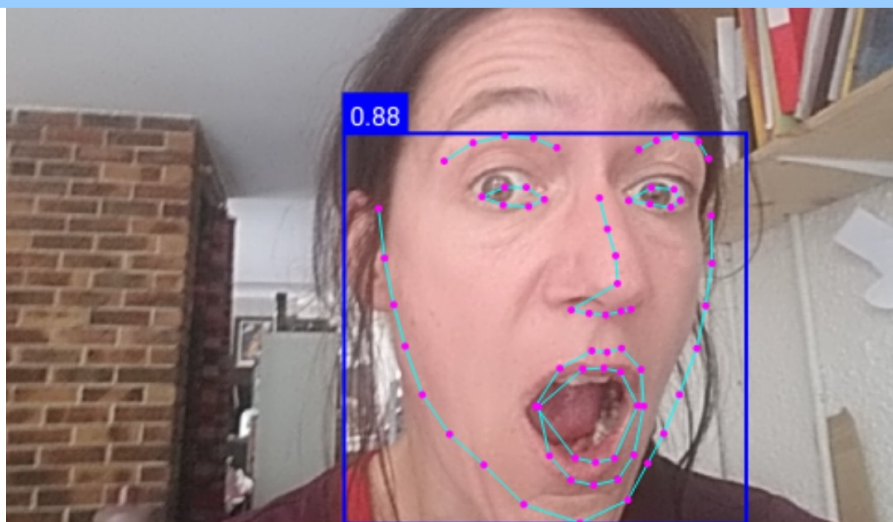
L'ivresse des profondeurs commence à faire son effet, similaire à celui de la consommation d'alcool, d'où son nom...

Les symptômes sont relatifs à la sensibilité de chaque plongeur mais la légende raconte qu'une suite d'expressions faciales bien distincte dans un ordre précis.

Sauras-tu la reproduire? La voici:

**JOIE**

TDTCTECC



**GRIMACES**

**JOIE**

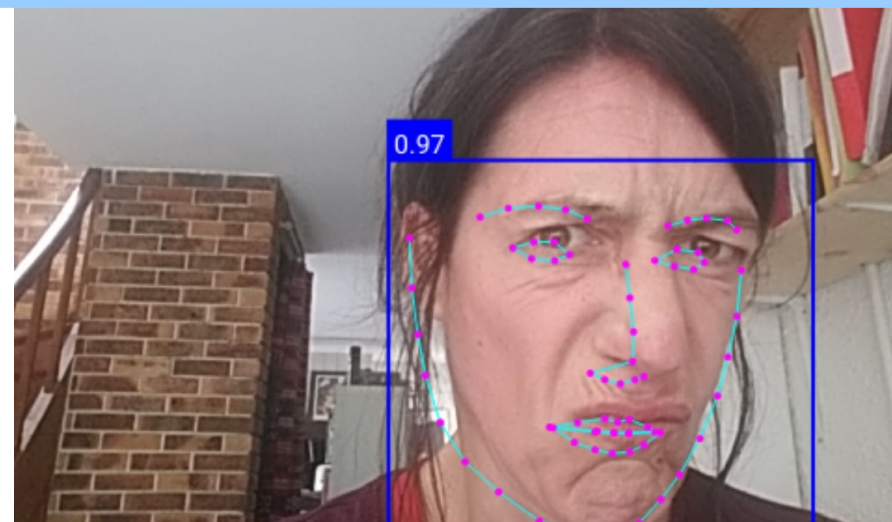
**TRISTESSE**

**NEUTRE**

**SURPRISE**

COLÈRE

JOIE



**GRIMACES**

**JOIE**

**TRISTESSE**

**NEUTRE**

**SURPRISE**

**COLÈRE**

JOIE

# PAR QUATRE CHEMINS

05 → ESCALE 02

## LONGUE VUE

Bravo, tu as décodé la deuxième énigme. Il semble que tu commences à t'accoutumer au matériel.

Tu as décodé l'énigme précédente grâce à ton reflet, ton image et ce de cela qu'il va sagir dans cette nouvelle escale: d'**IMAGES**.

Durant ces prochains jours, tu vas devoir prendre une photo ou une vidéo (ou même plusieurs photos et vidéos) pour chacune de ces thématiques (au moins 5):

- Un paysage chantant
- Une voie de communication aiguë
  - Un relief qui nous observe
  - Une végétation coiffée
  - Un bâtiment dansant
    - De l'eau forte
  - Une lumière brisée
  - Une couleur rythmée
- Une matière accidentée
- Un dessin en forme

Pour cela, tu vas devoir appliquer cette nouvelle FEUILLE DE ROUTE chaque jour et dans ton ou tes périmètre(s) de confinement de 10km (ton ou tes île(s)):

# PAR QUATRE CHEMINS

05 → ESCALE 02

## LONGUE VUE

périmètre(s) de confinement de 10km (ton ou tes île(s)):

01 - Durant une sortie, une balade, une course, ouvre l'application **APPAREIL PHOTO** de ton smartphone.

02 - Prends **des photos et des vidéos** de ce qu'il se passe autour, au-dessus, en-dessous de toi. Essaie de cadrer **des objets, des paysages, des lieux, des détails, des vues d'ensemble** afin de répondre aux thématiques évoquées plus tôt. Tu peux bien sûr aussi en sortir et créer tes propres thématiques

Essaie aussi de cadrer en dehors de ton cadre habituel en cherchant des choses qui sont là mais que tu n'avais jamais remarqué.

03 - Fais un tri dans tes photos et vidéos et poste-les sur **LA VIGIE** ou envoie-les à Gauthier à **[gauthier.plaetevoet@gmail.com](mailto:gauthier.plaetevoet@gmail.com)** ou via WhatsApp.

04 - Reproduit cela tous les jours.

Es-tu prêt?

# PAR QUATRE CHEMINS

## LA VIGIE

Bienvenue à LA VIGIE!

LA VIGIE, c'est le poste d'observation général. Ici, tu peux contempler l'étendu des relevés fait par tout le monde en choisissant, plus bas, le bouton «RELEVÉS».

À la surface, tu as le choix de voir les choses à la manière d'un inventaire ou alors à la manière d'un inventaire à travers les formes de l'interprétation de Gauthier.

En plongeant plus profond, tu pourras examiner ces relevés grâce à différents outils de filtres de tri ou simplement en cliquant dessus pour y voir le détail des données du relevé.

LA VIGIE, c'est aussi le point de dépôt des relevés en choisissant, toujours plus bas, le bouton «DÉPÔT». Suite à chaque énigme et escale, tu y déposeras les derniers relevés réalisés.

Prend le temps d'observer l'horizon et ce qui s'y cache derrière. Tout ce que tu verras ici forme, petit à petit, le territoire commun que vous partagez tous ensemble, vos eaux internationales.

**Toute donnée glanée est collectée sur cette plateforme en ligne via smartphone**

# PAR QUATRE CHEMINS

## LA VIGIE

Prend le temps d'observer l'horizon et ce qui s'y cache derrière. Tout ce que tu verras ici forme, petit à petit, le territoire commun que vous partagez tous ensemble, vos eaux internationales.

**RELEVÉS**

**DÉPÔT**

← RETOUR

PAR QUATRE CHEMINS  
LA VIGIE → RELEVÉS

7TT7CKERZN 4VGUPC

HXAV 61P 90TI0L K1SMN2 UDPY 9E9YHDK8

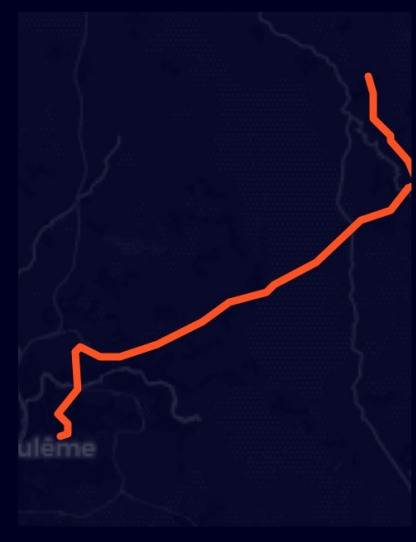


← RETOUR

PAR QUATRE CHEMINS  
LA VIGIE → RELEVÉS

INVENTAIRE FILTRE

TOUT GPS PHOTOS VIDEOS SONS MATIÈRES





← **RETOUR**

PAR QUATRE CHEMINS  
RELEVÉ 1620027492189



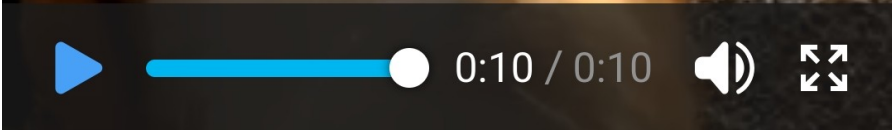
PAR QUATRE CHEMINS  
RELEVÉ 1620027492189



PAR: ALIZÉE DRUESNE  
DATE: 3-4-2021  
TYPE: IMAGE

COULEUR DOMINANTE: R=94, V=97, B=97  
PALETTE:

PAR QUATRE CHEMINS  
RELEVÉ 1619266106500



Exemple d'images collectées

PAR QUATRE CHEMINS

06 → ÉNIGME 03

LES SIRÈNES



# ONDES

Quel plaisir de te retrouver sur le pont!

Cousteau a évoqué l'océan comme le monde du silence. Mais quelques ondes sonores se diffusent dans les profondeurs par les créatures qui les peuplent.

Il est temps de succomber au **chant des sirènes** en les appelant par leur mélodie... Christophe Colomb pensait l'avoir entendu, Claudio Monteverdi pensait l'avoir retranscrit.

Mais c'est bien la **suite de notes** qui suit qui nous permettra de les approcher.

3. ème énigme : LES SIRÈNES

Reconnaissance sonore

—

FA#

## ONDES

Sauras-tu la reproduire en chantant ou en sifflant?  
La voici:

SI

LA

RÉ

LA

FA

LA

## ONDES

Sauras-tu la reproduire en chantant ou en sifflant?  
La voici:

SI

LA

RÉ

LA

FA

LA

07 → ESCALE 03

## LES ÉCOUTILLES

Bravo, tu as décodé la troisième énigme!

Les sirènes ont répondu à ton appel, tu découvres un nouveau type de relevé: le **SON**.

Durant ces prochains jours, tu vas devoir faire des enregistrements sonores pour chacune de ces thématiques (au moins 5):

- Une mélodie animale
  - Un arbre musical
- Une montagne de bruits
- Une machine parlante
- Un chemin en rythme
- Une conversation naturelle
  - Un concert d'outils
  - Une matière isolée

Pour cela, tu vas devoir appliquer cette nouvelle FEUILLE DE ROUTE chaque jour:

**01** - Autour de chez toi (ton ou tes île(s) de 10km) ou durant le trajet aller et/ou retour entre le lycée et chez toi, ouvre l'application d'**ENREGISTREMENT SONORE** de ton smartphone.

**02** - Enregistre **des sons** de ce qu'il se passe autour de toi.

Essaie de pointer ton micro vers **des volumes, des lieux, des détails, des sons d'ensemble** afin de

PAR QUATRE CHEMINS

07 → ESCALE 03

## LES ÉCOUTILLES

**02** - Enregistre **des sons** de ce qu'il se passe autour de toi.

Essaie de pointer ton micro vers **des volumes, des lieux, des détails, des sons d'ensemble** afin de répondre aux thématiques évoquées plus tôt.

Tu peux bien sûr aussi en sortir et créer tes propres thématiques

Essaie aussi de pointer en dehors de ton cadre habituel en cherchant des choses qui sont là mais que tu n'avais jamais remarqué.

Comme pour les images.

**03** - Fais un tri dans tes enregistrements et poste-les sur **LA VIGIE** ou envoie-les à Gauthier à **[gauthier.plaetevoet@gmail.com](mailto:gauthier.plaetevoet@gmail.com)** ou via WhatsApp.

**04** - Reproduit cela tous les jours.

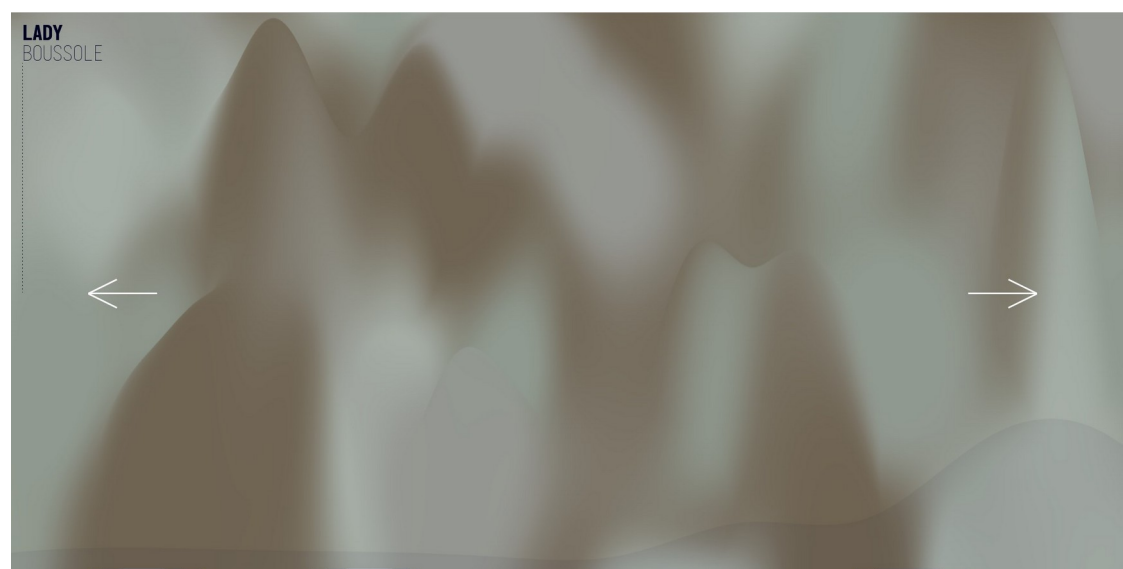
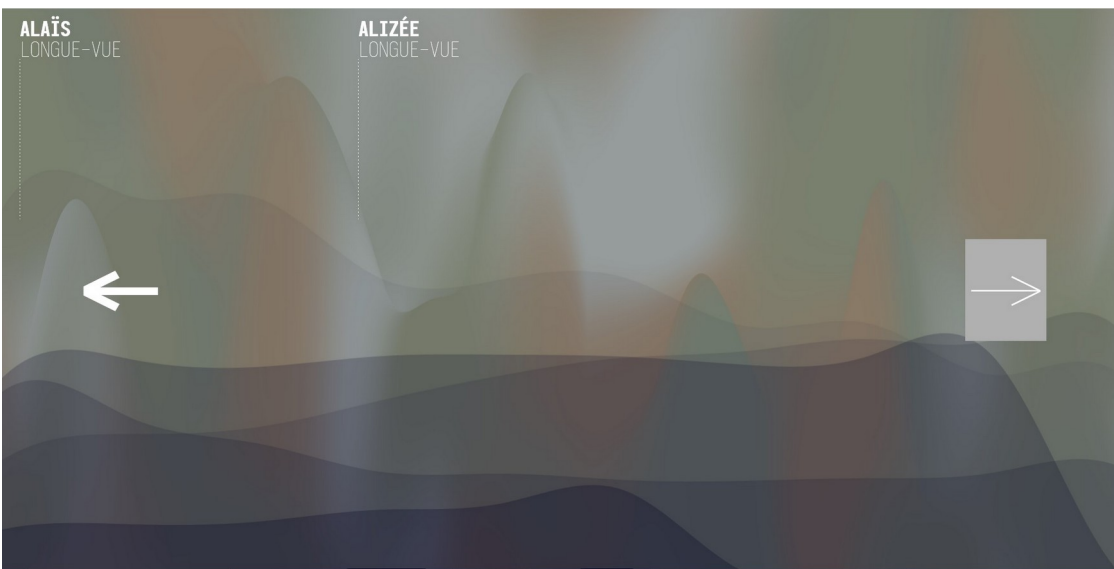
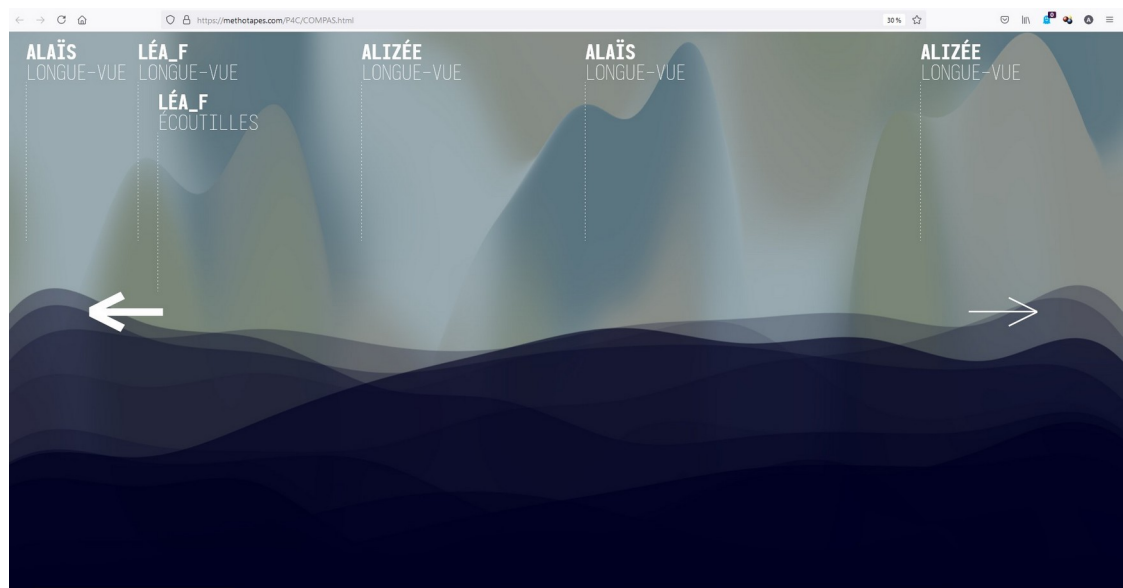
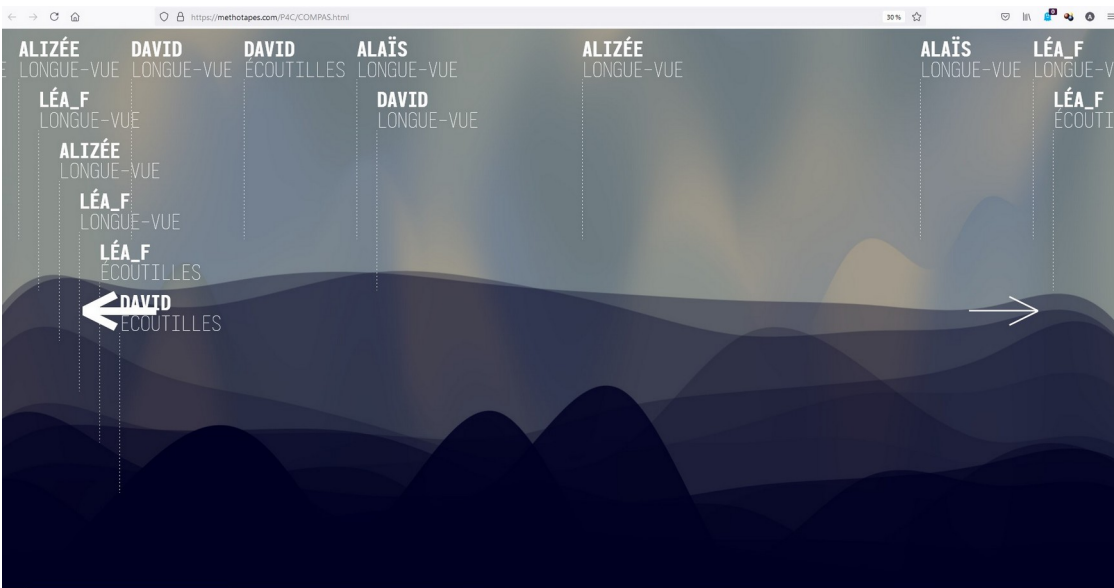
Es-tu prêt?

Gauthier récupère et traite toutes les données des territoires arpenter par les élèves et leur singularité.

Il en fait ensuite un objet qui ressemble à ce jour à



**ceci**





**ALIZÉE**  
BOUSSOLE

**ALIZÉE**  
LONGUE-VUE

**ALIZÉE**  
LONGUE-VUE



**ALAÏS**  
BOUSSOLE

**ALAÏS**  
LONGUE-



**ALIZÉE**  
LONGUE-VUE

**ALAÏS**  
LONGUE-VUE

**ÉLISA**  
BOUSSOLE

**ALAÏS**  
LONGUE-VUE

**ALIZÉE**  
LONGUE-VUE

**ÉLISA**  
LONGUE-VUE





**Rencontre d'un demi groupe du groupe de 1ère spé en présentiel, de 5 élèves en distanciel et de Gauthier Plaetevoet.**

**L'artiste révèle l'interprétation qu'il a finalement choisi pour constituer une table d'orientation purement numérique (et purement web) à partir des données envoyées par les lycéens.**



# Références . Arpenter, dérives . démarches



Richard Long, A Line in the Himalayas, 1975.  
Photo. Richard Long.



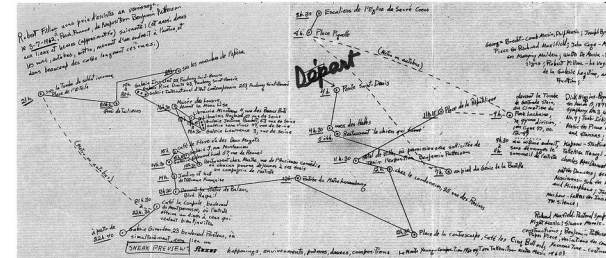
Michelangelo Pistoletto, 1967  
scultura da passeggio



Robert Filiou, galerie légitime

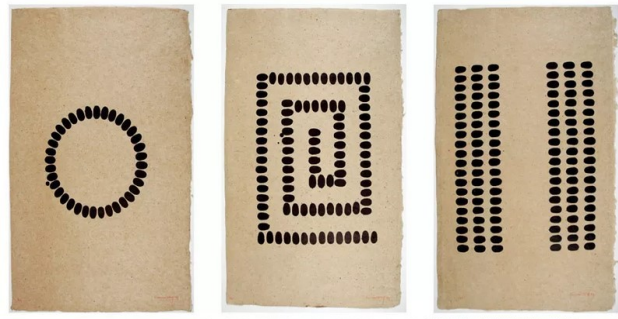


Francis Alys,  
Paradox of Praxis,  
1997



Parcours d'exposition de la Galerie Légitime avec des objets de Benjamin Patterson (maquette George Maciunas), Paris, 3 juin, 1962  
Courtesy Galerie Schmele, Düsseldorf

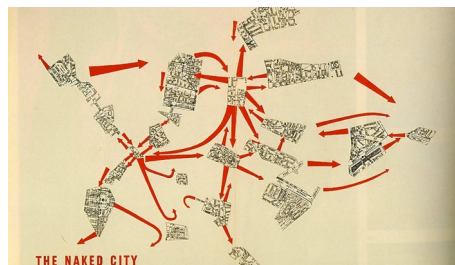
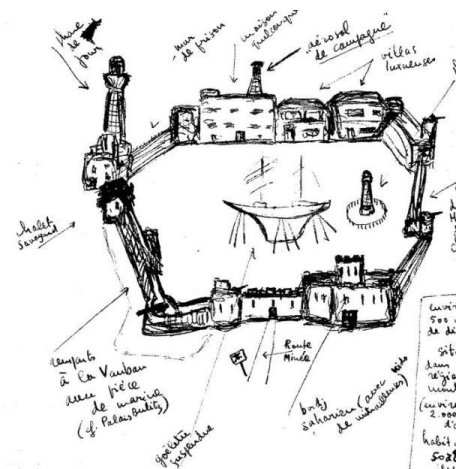
Robert Filiou, parcours d'expos de la galerie légitime



Richard Long, Untitled, 1994



Gabriel Orozco, Until You Find Another Yellow Schwalbe, 1995 quarante épreuves chromogènes, 31,6x47,3 cm chacune, Londres, Tate Modern



Guy Debord  
The Naked City  
fév. - Mai 1957

« La dérives est une technique du déplacement sans but. Elle se fonde sur l'influence du décor »,  
Guy Debord dès 1954.



Francis Alys, The loser - the winner, 1998  
Mexico-City

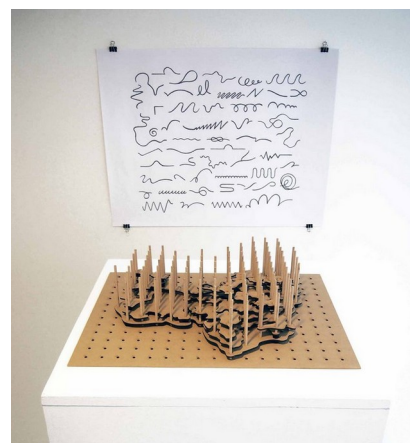
# Références . Arpenter, glaner, mettre en forme



CARTE DES POINTS VISIBLES DE LA TOUR EIFFEL, 1889



Pierre Joseph, Mon Plan du Plan de Métro de Paris, 2000, impression numérique marouflée sur aluminium



Cette installation fut présentée lors de l'exposition collective "SIT-IN", elle fait suite à la résidence de Gauthier Plaetvoet menée au Ciap de Vassivière au printemps 2014.

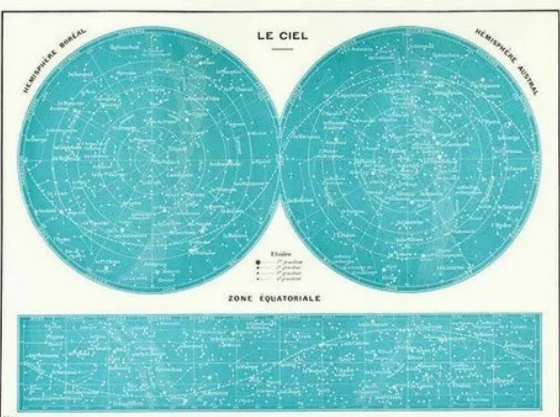
La pièce en volume est une réinterprétation topographique de l'île de Vassivière. Elle est constituée de différentes zones de circulation déduites à partir de données géolocalisées relevées in situ. En superposant ces zones des plus étendues aux plus réduites, l'île revêt un relief fictif. Le format au mur, quant à lui, présente un vocabulaire de signes linéaires traduisant les actions de déplacement et de mouvement effectuées lors des parcours qui ont servi à relever les données. Entre jeu de constructions, cartographie et maquette cette pièce invitée à composer le paysage autrement.



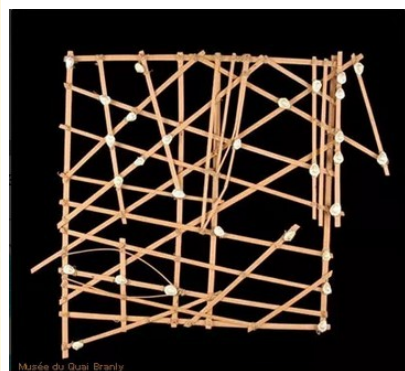
OROZCO Gabriel (né en 1962), Asterisms, ensemble et détail, 2012 musée Guggenheim, New York



OROZCO Gabriel, Working Tables 1991\_2006 échantillonnages



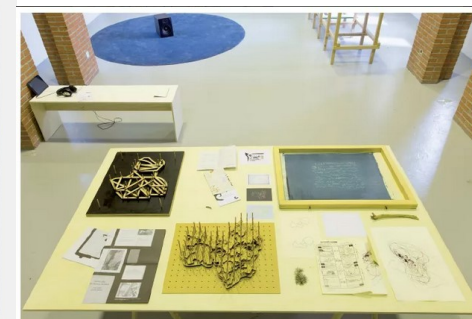
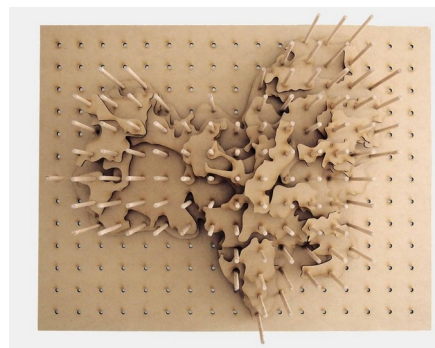
CARTE DU CIEL, LAROUSSE, 1933



CARTE DE NAVIGATION MICRONÉSIENNE Les cartes à bâtonnets ou stick charts en anglais sont des cartes nautiques produites par les habitants des îles Marshall afin de se repérer sur l'océan et de rallier les différentes îles du Pacifique. Sur ces cartes, les îles sont figurées par de petits coquillages et les intersections marquent le croisements des houles contraires ainsi que leurs mouvement (par les grands bâtonnets en demi-cercle).



ON-Stalker & Observatorio Nomade, Italie



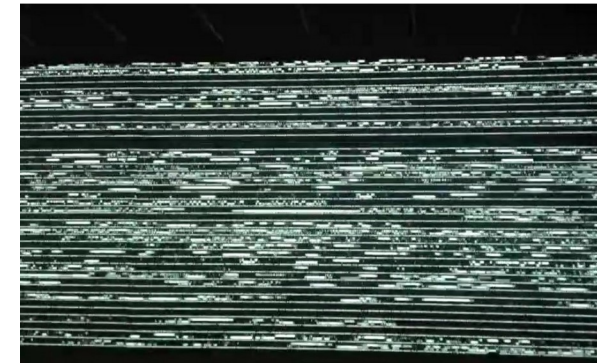
Gauthier Plaetvoet, Carte à bâtonnets en collaboration avec le collectif structure bâton, Atlas du berger : vocabulaire de déplacement, Atlas du berger : grilles, Atlas du berger : paidia / ludus, résidence 2014

## Références . Modélisation, restitution numérique

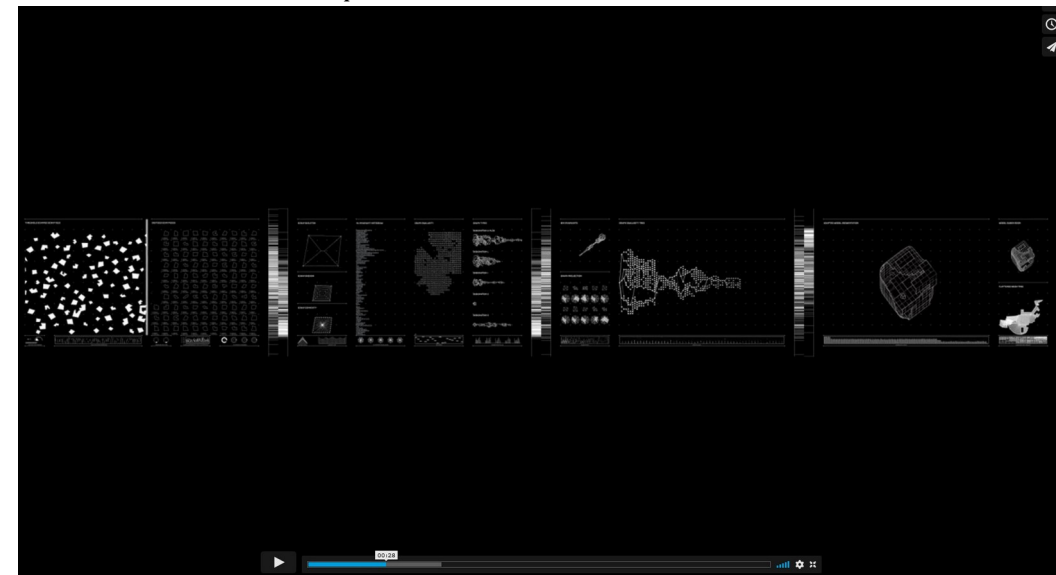


*Ce projet a été lancé le 21 décembre 2000 à Québec. Les participants sont invités à faire circuler autour de la terre des objets de métal, issus d'une sculpture perforée, en les transmettant de main à main. Il y a 476 morceaux de sculpture de forme circulaire et aplatie qu'on appelle « palet ». Les participants s'inscrivent sur le site et déposent une production numérique (son, image, texte ou vidéo) marquant ainsi leur présence dans le projet.*

« L'Atopie textuelle est une cause qui se perd » est un projet ambitieux du collectif d'artistes Les Causes Perdues, formé d'Alain Martin Richard et de Martin Mainguy. L'oeuvre est à la fois dans le réel et le virtuel. Dans le réel, elle s'incarne sous la forme de quatre panneaux en aluminium, installés sur l'axe des points cardinaux sur une place publique de la ville de Québec. Un poème est inscrit sur leur surface, mais celle-ci est trouée, rendant la lecture impossible. Les trous sont organisés en forme de grille, sur les cloisons faisant 7 pieds X 17 pieds; en juxtaposant le point cardinal correspondant au panneau, cela permet de leur assigner une coordonnée (par exemple, NE.7.11). Ces coordonnées sont liées à un palet de la grosseur d'une rondelle de hockey, équivalente à ce qui a été coupé et retiré du panneau. On y retrouve la partie manquante du poème sur une face et, sur l'autre, la coordonnée du palet et l'adresse du site de l'Atopie textuelle.



Ryoji Ikeda, Continuum, 2018  
Centre Pompidou, Paris



Tobias Nolte et Andrew Witt, Certain Measures, « Mine The Scrap »,  
2016 (détail). Installation vidéo, 2'50 mn, Collection Centre Pompidou



Exposition / Musée  
Coder le monde  
Mutations / Créations 2  
15 juin - 27 août 2018