

20 août 2011

## Introduction

[nocinema.org](http://nocinema.org) est une application en ligne développée par Jérôme Joy. Ce projet est un documentaire/fiction en ligne et une série d'interludes pour le web, dont les déroulements ne sont jamais identiques. [nocinema.org](http://nocinema.org) est en quelque sorte un cinéma improbable et un film sans début ni fin, sans acteurs ni scénario, excepté les histoires que nous pouvons nous construire en suivant le fil des images et des sons streamés. [nocinema.org](http://nocinema.org) est un système automatisé construit sur des processus de sélection de streaming webcams en direct autour du globe, captant des "plans" dans différents lieux, panoramisés et temporisés par le montage généré en ligne. Les sons, organisés à chaque fois selon des mixages calculés en direct, proviennent d'une base de données sonores continuellement alimentée et mise à jour par une équipe de complices : Magali Babin, DinahBird, Christophe Charles, Yannick Dauby, Chantal Dumas, Jérôme Joy, Luc Kerléo, Alain Michon, Chantal Dumas, Emmanuelle Gibello et Jocelyn Robert (rejoints par Erin Sexton et François Dumeaux en 2011). Ainsi la "bande-son" indépendante combinée au déroulé des images zoomées et panoramisées génère ce **nocinema**.

Le projet est développé sous une forme expérimentale depuis plusieurs années et était activé jusqu'à l'année dernière comme une interface/site web qui fût présentée, à l'invitation de Steve Dietz <sup>1</sup>, dans une version initiale et sous le nom préliminaire « interludes » au Walker Art Center de Minneapolis à la fin des années 90. Durant les années suivantes et sous le couvert d'un hébergement amical sur le serveur de coopération artistique The Thing à New-York (jusqu'à la fermeture de celui-ci en juillet dernier) <sup>2</sup>, il a été la référence continue d'un travail d'expérimentation de création en ligne sur les potentiels de narration audiovisuelle à partir d'éléments images et sons captés et organisés en direct sur Internet. Sollicité depuis par différents lieux, festivals et centres d'art <sup>3</sup>, en tant que projet artistique majeur et pionnier dans les domaines de l'art numérique en réseau et de la musique en ligne, [nocinema.org](http://nocinema.org) prend à présent une dimension finalisée et reconnue d'œuvre en réseau, tout en continuant à développer des formes multiples (Interludes, RadioMix, AudioMix, etc.). Les formes prolongées aujourd'hui (installations, diffusions, performances) poursuivent ce travail d'interconnexions narratives d'espaces (que rend possible l'Internet) et de fictions phonographiques, radiophoniques et cinématographiques. Ces sondages entre espaces virtuels et espaces physiques proposent de nouvelles perceptions, rêveries et dérives.

<sup>1</sup> Gallery9, <http://www.walkerart.org/>, <http://gallery9.walkerart.org/>

<sup>2</sup> <http://joy.nujus.net/news/20070829thing.html>

<sup>3</sup> Festival Engrenages Radio Grenouille Marseille dec 2006, Festival Mois Multi Québec fév 2007, Festival Urban Screens Manchester oct 2007, Centre Oboro Montréal nov/déc 2007 et à venir Centre IMAL Bruxelles, Festival RIAM Marseille, etc.

## Note

Toute la documentation visuelle et sonore du projet dans sa configuration actuelle est accessible en se connectant sur Internet : <http://nocinema.org/>  
(environnement personnel optimum pour bien accéder au projet : WinXP, WinVista, OSX, Linux avec les navigateurs FireFox, IExplorer, Safari, etc.)

Les compléments biographiques et les autres projets en cours sont accessibles sur les sites : <http://jeromejoy.org/> <http://locusonus.org/>

« *Tout ce qui bouge sur un écran est du cinéma.* » (Jean Renoir)

*"On saura transporter ou reconstituer en tout lieu le système de sensations, - ou plus exactement, le système d'excitations,- que dispense en un lieu quelconque un objet ou un événement quelconque. Les oeuvres acquerront une sorte d'ubiquité. Leur présence immédiate ou leur restitution à toute époque obéiront à notre appel. Elles ne seront plus seulement dans elles-mêmes, mais toutes où quelqu'un sera, et quelque appareil. Elles ne seront plus que des sortes de sources ou des origines, et leurs bienfaits se trouveront ou se retrouveront entiers où l'on voudra. Comme l'eau, comme le gaz, comme le courant électrique viennent de loin dans nos demeures répondre à nos besoins moyennant un effort quasi nul, ainsi serons-nous alimentés d'images visuelles ou auditives, naissant et s'évanouissant au moindre geste, presque à un signe. Comme nous sommes accoutumés, si ce n'est asservis, à recevoir chez nous l'énergie sous diverses espèces, ainsi trouverons-nous fort simple d'y obtenir ou d'y recevoir ces variations ou oscillations très rapides dont les organes de nos sens qui les cueillent et qui les intègrent font tout ce que nous savons. Je ne sais si jamais philosophe a rêvé d'une société pour la distribution de Réalité Sensible à domicile. "*

*Paul Valéry in "La conquête de l'ubiquité" , in « De la musique avant toute chose » (textes de Paul Valéry, Henri Massis, Camille Bellaigue, etc.), Éditions du Tambourinaire, Paris, 1928. Reproduit in Paul Valéry, Oeuvres, vol.II, Coll. "La Pléiade", Gallimard, Paris, 1960, pp.1284-1287.*

**nocinema.org** est un projet en ligne proposant au travers de séquencements d'images streamées provenant de webcams et de processus de mixages en direct et en ligne de sons, un cinéma sur les réseaux qui renouvelle le dispositif cinématographique tel que nous le connaissons.

La proposition du projet est celle d'un cinéma « à la maison » (*at home*), c'est-à-dire de celui d'un film reçu et construit chez soi, à partir d'une écriture composée et générée par la fragmentation d'images captées en direct et de sons différés (dans la version actuelle). Associant les pratiques et les techniques de l'Internet et du cinéma en les détournant ou en les contournant pour développer un dispositif artistique - cinématographique, sonore et musical -, le projet **nocinema.org** prolonge à la fois les initiatives actuelles du "documentaire/fiction" dans lesquelles le réel et la captation du réel est la condition cinématographique, et les aventures singulières de réalisateurs et d'artistes tels Marguerite Duras, Chris Marker, Georges Rouquier, Michael Snow, Jean-Marie Straub / Danielle Huillet ou encore Rodney Graham <sup>4</sup>.

Cette première proposition est issu d'un travail d'expérimentation mené depuis de nombreuses années sur la pratique musicale en réseau et plus précisément l'extension de la composition à des supports et des contextes voisins. Ma pratique de studio (en composition électroacoustique et électronique) depuis les années 80 m'a permis d'approcher des développements de ce que serait la « musique étendue » (ou hypermusique <sup>5</sup>) dans ses croisements, si nous parlons d'Internet, avec les autres médias insérés dans le web et dans les conditions que ceux-ci renvoient sur l'écriture musicale. Dans ce parcours, j'ai pu manier et aborder différentes formes de réalisations en ligne mais également, ce qui est continué dans mon travail, de leur articulation et fondation nécessaire avec des formes matérielles et publiques (Collective JukeBox, picNIC, PacJap, RadioMatic, Sobralasolas ! jusqu'aux dernières réalisations avec Locus Sonus <sup>6</sup>). Ces formes allant de la programmation de systèmes à l'improvisation en réseau (dans le cadre d'événements), en passant par des interfaces (sur le web) et des configurations plus invisibles (réseaux de serveurs), appellent une mise à jour de leur fabrication et de leur reconnaissance : leurs régimes passent d'un état d'œuvres à ceux de dispositifs jusqu'aux situations (situations d'écoute, situations de perception, etc.).

<sup>4</sup> Pour les autres références, voir <http://nocinema.org/> rubrique « wiki ». Parmi les références musicales qui sont appelées dans le projet nocinema : Luc Ferrari, David Tudor, John Cage, Salvatore Sciarrino, etc.

<sup>5</sup> « Hypermusique, programmation, composition », conférence de Jérôme Joy, Imagina 98, « Les sens du numérique, nouvelles perceptions ». Voir Annexe 1 en fin de document.

<sup>6</sup> <http://jeromejoy.org/>

Dans le cas de [nocinema.org](http://nocinema.org), le spectateur/auditeur construit *le* film par les éléments (images et sons) qu'il reçoit, créant ses propres histoires et récits par le suivi des images qui se succèdent (provenant de caméras disséminées dans différents pays autour du globe et envoyant continuellement leurs images de jour comme de nuit) et leur association avec les mixages sonores qui constituent la « bande-son ». Chaque connexion propose des déroulés cinématographiques différents, constituant autant de fictions que d'accès au projet, similaires à des "interludes" mais pour cette fois "télématiques" (utilisant les réseaux Internet), réalisés en direct, quasi-documentaires au vu des images captées dans des contextes réels, sans acteur, sans scénario, sans "auteur" ou plutôt constellés d'auteurs. Dans un film sans début ni fin, les entrelacements d'images et de sons constituent le potentiel fictionnel imaginaire que chaque spectateur investit durant le temps de sa connexion au projet. Les images sont transmises en direct dans des flux continuellement actualisés, pour lesquels les synchronies des machines proposent pour une fois des temps partagés, dissensuels et expérimentés. Les webcams deviennent des caméras captant des scènes "fantômatiques" et improbables, les programmations activent des "moteurs" gérant le choix des webcams renouvelé chaque minute, la pixellisation des images (étrangement proche de scènes de jeux vidéo) et les travellings simulés par le déplacement de l'image agrandie dans la fenêtre du navigateur internet. Le suivi du film provoque les dramatisations et les articulations possibles d'actions et de scènes vues et entendues, sans interactivité, sans médiamétrie ni audimat, sans logique "on-demand".

La « bande-son » est également réalisée en direct, simultanément à la réception du flux d'images, à l'aide de mixages jamais identiques entre plusieurs « pistes-son » dont chaque élément sonore est tiré, par des moteurs automatiques programmés qui organisent les occurrences sonores, de banques de sons alimentées par plusieurs « auteurs audio ». Le mixage constitue la simulation d'une bande-son homogène qui s'associe aux images, créant l'effet « no-cinématographique ». Ce projet est collectif rassemblant plusieurs auteurs disséminés en France, au Canada et au Japon (actuellement: Magali Babin, DinahBird, Christophe Charles, Yannick Dauby, Jérôme Joy, Luc Kerléo, Alain Michon, Chantal Dumas, Emmanuelle Gibello, Jocelyn Robert, Erin Sexton).

Le développement en cours d'une interface audio (voire « radio ») renforcerait les constructions sonores (« improvisées » par la programmation mise en place sur le serveur à partir des mêmes banques de sons), mais là sans l'attrait visuel, « cinématographique » des séquences de webcams. Sans image, [nocinema.org](http://nocinema.org) ouvre une musique « infinie » composée télématiquement, en proposant des espaces électroacoustiques « sans mur ».

*"Un jour, le cinéma en couleur suivra en gros plans les mouvements de couleurs les plus délicats, il nous découvrira un nouveau monde dont nous ne savons rien encore aujourd'hui et que, cependant, nous voyons dans la réalité de tous les jours".*

*Béla Balázs. L'Esprit du cinéma, 1930.*

La rencontre entre le cinéma et les réseaux (ceux de l'Internet) stimule ce dispositif à la fois fictionnel et documentaire, comprenant la construction des narrations et des récits à partir d'une "incorporation" des technologies. En effet, il s'agirait aujourd'hui de répondre à la logique des usages subis et aliénants de nos contextes industrialisés, pré-construits et pré-organisés, qui nous "appareillent" (et qui construisent aussi d'autres fictions mais celles-ci sans notre gré), par des propositions de récits et de pratiques, ici sous la forme d'une écriture cinématographique. Loin de vouloir poétiser notre environnement hyper-technologisé ou de rejeter de facto les appareils et les prothèses techniques que par ailleurs nous créons nous-mêmes et que nous suscitons, il s'agit d'y prendre corps, d'y constituer nos histoires, d'y inscrire nos mémoires et nos pratiques. C'est en cela que la pratique artistique est nécessaire à réfléchir et à écrire continuellement des émancipations individuelles et collectives sur nos certitudes consommatrices et passives.

Le projet [nocinema.org](http://nocinema.org) prend à ce sujet une dimension "politique" malgré son aspect de flânerie "insensée" et d'interludes no-cinématographiques (on pourrait parler de "repositoires" cinématographiques de nos machines, à l'image des repositoires d'écran, appelés aussi "économiseurs") en contournant les principes du simple usage ou utilisation des

technologies industrielles et culturelles. Au lieu d'accélérer et de courir après ce qui nous consomme, il nous faut ralentir et écrire ces temps et espaces qui nous constituent. Paul Valéry, dans plusieurs textes au début du XX<sup>ème</sup> siècle, a anticipé cette politisation (c'est-à-dire cette possibilité de préserver notre construction de situations humaines par l'apport de chacun), notamment dans cette maxime courte mais ô combien essentielle: « Tout état social exige des fictions ». Il est à rappeler l'étonnement et le renversement provoqué par les premières "actions" virtuelles réalisées par les dispositifs mécaniques, que cela soit celui du cinéma, lorsque les images projetées de l'entrée du train dans la gare de La Ciotat incitèrent les spectateurs à se baisser sur leurs sièges pour éviter la collision avec cette image plane représentant notre quotidien en mouvement, ou bien encore lorsque Méliès proposait de nous faire entrer visuellement dans des changements inouïs d'échelles et nous faire voyager sur la Lune par des astuces malicieuses et techniques, ou celui du domaine sonore avec Edison inventant l'enregistrement et la reproduction de la voix, voix qui apparût alors être celle de fantômes ou celle issue par quelle machination diabolique de l'imitation de l'homme par cette même machine.

*"Il faut envisager un cinéma inachevé et incomplet pour que le spectateur puisse intervenir et combler les vides, les manques. Au lieu de faire un film avec une structure solide et impeccable. Il faut affaiblir celle-ci (...). La solution est peut-être d'inciter justement le spectateur à avoir une présence active et constructive. Je crois d'avantage à un art qui cherche à créer la différence. La divergence entre les gens plutôt que la convergence où tout le monde serait d'accord. De cette manière, il y a une diversité de pensée et de réaction. Chacun construit son propre film".*  
Abbas Kiarostami, Extrait d'une Conversation avec Jean-Luc Nancy, septembre 2000.

*"Face aux avancées technologiques, je pense qu'il n'y a de salut que dans l'échec des performances. C'est à dire dans la face noire des techniques. Ce n'est pas par pessimisme que je dis cela, mais au contraire par optimisme. Ne pas être rigoureusement synchrone avec la technique, retarder ou accélérer les possibilités de la technique, c'est la seule manière d'être d'avant-garde. Accélérer l'accident, essayer de travailler avec. C'est tout mon souci".*  
Paul Virilio, Extrait d'un article paru dans les Cahiers du cinéma juin 1996.

## Interludes

A la fin des années 1990, le développement de l'application [nocinema.org](http://nocinema.org) a été lancé. Ce projet en ligne est un programme sur un serveur Internet qui « compose » au travers de séquencements d'images, provenant de webcams placées autour du globe, et de processus de mixages en direct et en ligne de sons, un cinéma « instantané » qui renouvelle le dispositif cinématographique tel que nous le connaissons. Il est visible en permanence sur le site <http://nocinema.org/>.

La série des **Interludes** est dérivée de ce projet initial. Ces **Interludes** sont des films en direct, donc continuellement différents, produits et générés automatiquement par un dispositif en réseau sur Internet : le programme réalisé spécialement à cet effet construit des déroulés de plans-séquences live non-fixés et non-enregistrés, issus de webcams, et accompagnés de bande-sons de mixages sonores « streamés », composées en simultané à partir de sons situés sur un serveur, et sans relation avec les images. Ils sont conçus pour créer un flux de court-métrages non-intentionnels, sans événements ni préparation, dont seuls les spectateurs reconstituent, par l'association et la combinaison en direct de sons et d'images indépendants les uns des autres, les histoires. Paradoxalement, cette œuvre nocinématographique devient une machine de lenteur et de ralentissement alors qu'elle est conçue intégralement sur Internet, réputé pour sa vitesse et son caractère d'accélération de nos attentions.

Le dispositif présenté dans un espace accueillant le public est un ordinateur connecté continuellement sur ce programme en ligne et dont les images et les sons mixés sont projetés et diffusés dans l'espace de présentation.

A la différence de [nocinema.org](http://nocinema.org) qui est un projet participatif, [Interludes](http://interludes.org) propose une série d'épisodes menés par chacun des membres de l'équipe qui prend en charge le choix de sélection des webcams et la composition de tous les sons de la « bande-son ». Le premier épisode a été réalisé par Jérôme Joy, et les autres épisodes suivront au fur et à mesure. L'ensemble de la série sera accessible sur le site de [nocinema.org](http://nocinema.org) et pourra être montrée également dans des espaces physiques sous la forme de projection audio-visuelle diffusant en temps réel ce qui est produit par le programme en ligne sur le serveur.

Inventant en permanence des récits à la fois actuels et possibles dans lesquels le sonore influe sur l'image capturée en direct (des films à écouter ?), ce (no-)cinéma construit des suites infinies de cadrages partiels et légèrement panoramisés de paysages urbains. Alternant de nuit et de jour, ces récits oscillent entre fiction et documentaire, sans scénario préétabli. Les interludes constituent des instantanés filmiques agencés, des ambiances et des fragments d'étendues imprévus et distants, qui informent des moments et des lieux à la fois présents, lointains, absents et proches de nos réels, jusqu'à faire résonner nos propres proximités vécues.

Le dispositif de captation en direct, en continu, et de ré-assemblage cinématographique s'inscrit dans une urbanité sensible, partagée, à l'écoute du monde ordinaire.

Les [Interludes](http://interludes.org) ont été imaginés pour la biennale Art Grandeur Nature à Paris (18 sept / 23 nov 2008). [Interludes](http://interludes.org) est réalisé avec le soutien de [nujus.net](http://nujus.net) NYC et de [Locus Sonus](http://locusonus.org) (<http://locusonus.org/>).

## F.A.Q.

### Comment est né le projet [www.nocinema.org](http://www.nocinema.org) et quelle est l'idée directrice derrière un tel projet ?

[nocinema.org](http://nocinema.org) est un projet qui se trouve à la conjonction de plusieurs initiatives qui se sont succédées depuis 1995. En effet, la première entrée s'est effectuée dans le suivi d'une collaboration menée avec François Magal cinéaste <sup>7</sup> à propos de la réalisation d'un de ses films « April in Kilcrohane ». Documentaire/fiction, ce film utilise des protocoles de filmage et de montage très précis vis-à-vis de la captation du « réel » d'un lieu donné (*Kilcrohane*, un village en Irlande), règles que j'ai réinvesties lorsqu'il m'a proposé de réaliser la musique de son film. Ayant contourné sa proposition de collaboration musicale par un travail direct sur le son du film, j'ai retravaillé les sons directs de la bande-son et lui ai suggéré d'insérer des plans noirs dans son montage initial afin d'écrire des plans sonores. Le film a circulé dans plusieurs Festivals internationaux de cinéma (dont notamment celui de Palm Springs aux États-Unis) et a été remarqué pour la singularité de sa narration qui est autant visuelle que sonore.

En parallèle, j'avais débuté en 1995 un projet sur Internet utilisant des webcams, qui à l'époque étaient des images fixes rafraîchies. Mon projet initial était de créer de la musique en ligne en utilisant les serveurs comme des échantillonneurs et les machines des internautes qui se connectaient au projet comme des synthétiseurs (le processeur de chaque ordinateur étant un processeur de sons en puissance) par l'envoi de commandes

<sup>7</sup> François Magal est cinéaste et directeur de la maison de production No Film remarquée en ce moment pour la série de court-métrages réalisés avec des oeuvres artistiques ("Cindy, the doll is mine" de B. Bonello, les frères Larrieu, "Les Signes" d'Eugène Green, etc.). Il est aussi assistant directeur de nombreux films (Polanski, Amalric, les frères Larrieu, etc.)  
<http://www.docnet.fr/auteur.php?id=11525>

midi, de synthèse vocale, et de contrôles de sons échantillonnés déposés sur les serveurs <sup>8</sup>. L'écriture de la musique en ligne est très semblable à la programmation en studio par la gestion de commandes, de contrôles, de séquencements et de processus (fonctions) d'organisation des sons, que cela soit des échantillons, des sons de synthèse électronique et de synthèse vocale. La seule différence sont les langages de programmation utilisés.

Cette initiative a donné lieu à plusieurs projets durant ces années-là. L'ordinateur étant l'interface de connexion et d'écoute de ces projets en ligne, je me suis posé le problème de l'utilisation de l'écran en considérant la dimension audiovisuelle de tels projets qui n'existent que sur le réseau via les interfaces/écrans. En développant ces aspects fictionnels, de la musique à distance et de la perception d'espaces absents (acoustiques et/ou visuels), le passage de l'échantillonnage des sons à celui des images par l'intégration de plans de webcams s'est effectué dans cette logique. Le projet s'est ensuite développé sous plusieurs intitulés durant les années suivantes, AudioVideo, Interludes, etc., ce dernier étant le titre sous lequel le Walker Art Center (Minneapolis) a présenté le projet en 1999 dans la Gallery9 suite à la sollicitation de Steve Dietz.

J'ai continué par la suite à développer le projet en passant du téléchargement d'images au streaming video des webcams lorsque les technologies des réseaux et les configurations personnelles et domestiques l'ont permis au début des années 2000, d'où le nom de [nocinema.org](http://nocinema.org) que je lui ai attribué, tant il était excitant de voir comment je pouvais jouer des standards historiques du cinéma (images animées, séquences, scénario, bande-son, etc.) mais là dans des conditions d'un « live cinema », d'un cinéma en direct, entre documentaire et fiction, sans scénario ni acteurs, sans début ni fin, sans équipe de tournage ni cameraman, dans des conditions minimales (plan-séquences à durée fixe, en association avec une « bande-son », etc.) et "conditionné" par la connexion de l'internaute au projet pour être activé <sup>9</sup>.

Impressionné par de nombreux cinéastes dont j'avais fait l'expérience des films, j'ai retrouvé dans le projet ces ressources qui m'ont permis d'investir ces dimensions : « L'Homme Atlantique » de Marguerite Duras pour les plans noirs (mais aussi Abbas Kiarostami dans « ABC Africa », film dans lequel le noir s'installe à cause des pannes d'électricité), « Trop Tôt Trop Tard » de Jean-Marie Straub et Danielle Huillet pour les panoramiques répétés et systématiques, etc., mais aussi chez Wolfgang Staehle pour le travail avec les webcams, etc. ou bien encore Andy Warhol et Brian Eno (cadrages fixes) <sup>10</sup>. Enfin le projet est vraiment nourri de nombreuses pistes que je ne pourrai pas énumérer intégralement ici (mais que vous pouvez retrouver sur le wiki du projet <sup>11</sup>). Chaque piste a permis d'interroger et de questionner à la fois les conditions de la fiction audiovisuelle en réseau (live cinema), du dispositif du cinéma lui-même, de l'espace des réseaux comme potentiel de fictions qui informe et qui est informé par nos réalités. Ceci entre dans mon travail, qui utilise de multiples formes (concerts, performances, dispositifs en ligne, radio, etc.), dans une intention que j'appelle la « fabrication des écoutes ».

---

### **Comment s'effectue le travail de récupération des images de ces webcams. Allez-vous les chercher directement sur le web ? Y-a-t-il des contributeurs « privés » ? Y-a-t-il un choix dans la sélection de ces webcams ?**

Toutes les images jouées dans [nocinema.org](http://nocinema.org) (aujourd'hui environ 200) proviennent de streaming webcams qui sont disséminés sur la planète (voir la carte GoogleMap sur le site du projet). Ces webcams, caméras captant continuellement le champ visuel devant elles et transmettant automatiquement les images sur Internet, sont installées et maintenues par des personnes que je ne connais pas, inconnues (et non pas anonymes) qui adressent sans destinataire ces captations vidéo, ces émissions qui témoignent d'espaces, de contextes et

---

<sup>8</sup> Les projets Vocales, Midiphonics ont été réalisés entre 1995 et 1997. Voir chapitre Annexes.

<sup>9</sup> voir plus haut la référence à Paul Valéry, « La Conquête de l'Ubiquité », 1928.

<sup>10</sup> Wolfgang Staehle « Empire » (1999), Andy Warhol « Empire State Building » (1964), Brian Eno « Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan » (1981).

<sup>11</sup> Le wiki concernant la documentation de nocinema est accessible sur le site de nocinema.org, lien wiki en première page.

de situations distants. Il suffit de « tuner », de syntoniser <sup>12</sup> l'Internet pour capter ces émissions et ces flux continus d'images en direct, d'écoulements sans fin d'images animées qui sélectionnent et retransmettent des contextes réels. Les personnes mettant en place ces webcams diffusent pour des raisons multiples des images instantanées sur Internet. En dehors des webcams utilitaires (informations de trafic, dispositifs de surveillance) et celles issues de ce que Nicolas Thély <sup>13</sup> appelle la « web-intimité », se développent depuis à peu près deux ans des implantations de webcams dont les cadrages fixes (ou mobiles pour certaines) rappellent les interludes ou ce que nous pourrions nommer les « cartes postales » vidéo <sup>14</sup>, dont les qualités sont « filmiques », quasi-cinématographiques. Ce sont celles-ci qui m'intéressent le plus : elles quittent l'esthétique de la surveillance pour rejoindre celle de l'attente, de l'occupation, d'un récit quotidien non préparé. Elles sont placées de plus en plus selon des points de vue, dont la plupart sont devenus « champêtres, paysagères » : paysages, ciels, champs, etc. Elles proposent quelque chose qui serait de « l'exofilmage » <sup>15</sup>, la caméra est posée à un endroit (un cadrage) et elle capte et transmet sans fin, sans se soucier d'actions, de dramaturgie, de témoignage d'un quotidien personnel, etc. Elle est machinique <sup>16</sup>, systématique, extrêmement « documentaire ». Les webcams *observent* en continu. Je récupère les adresses IP des webcams (chaque machine connectée au réseau Internet se voit attribuée automatiquement un numéro d'identification : l'adresse IP), je les visionne et j'en sélectionne en intégrant leurs adresses dans les moteurs programmés qui gèrent le séquençement des images sur le serveur.

J'ai construit pour le projet un environnement de programmation à partir principalement de javascript et la prochaine évolution sera l'intégration PHP afin de rendre le « process » dynamique et de lui procurer une stabilité nécessaire à la permanence de l'accès au dispositif programmé sur le réseau. Le choix de sélection des webcams s'oriente sur celles dont le cadrage ou le positionnement évacue la dimension "surveillance", comme je le disais plus haut, d'où dans le projet [nocinema.org](http://nocinema.org) l'occurrence de ces images improbables dans des contextes non-urbains (à se demander pourquoi la webcam est posée là à cet endroit) ou lorsqu'ils sont urbains, sur la sélection de cadrages qui semblent décalés ou qui peuvent faire référence à des plans cinématographiques. La maintenance de la base de données des adresses des webcams est à ce jour continue, à cause des pannes éventuelles des caméras et afin de jouer sur des séries différentes. La plupart des caméras sont placées dans l'hémisphère Nord, principalement en Europe et en Amérique du Nord, mais je remarque depuis quelques mois l'ouverture de webcams dans d'autres parties du monde jusqu'à présent moins couvertes, et ceci très certainement à cause du développement des réseaux wifi haut débit de type Wimax <sup>17</sup>.

Il est très difficile de localiser les webcams, malgré la cartographie présente en annexe sur le site [nocinema.org](http://nocinema.org), seules quelques informations peuvent nous orienter: l'insert textuel sur l'image par le webcumeur, la rotation continue jour/nuit, la reconnaissance d'éléments locaux, voire exotiques ou « folkloriques », indiciels de contextes que nous pourrions repérer ou reconnaître. Le séquençement des images par le programme n'a pas l'intention de proposer un voyage autour du globe (*travelling without moving*) mais plutôt de jouer des associations, des reconnaissances et des mémoires (de chacun) pour créer des fictions à partir d'un dispositif minimal (voire succinct : image + son), continu, imprévisible, relié fortement à des espaces "physiques" voire sociaux, contextuels, etc.

La notion d'indicialité dans ces images captées pourrait nous faire approcher une analogie de ce qui est également présent dans la diffusion acousmatique <sup>18</sup> (à l'image de celle de la

---

<sup>12</sup> Mettre en syntonie pour capter des signaux, comme par exemple capter et balayer des fréquences sur un tuner radio, mettre en « accord » la fréquence de réception et celle d'émission pour capter le signal.

<sup>13</sup> Nicolas Thély, « Vu à la webcam (essai sur la web-intimité) », Les Presses du Réel, 2002.

<sup>14</sup> Jacques Derrida, « La carte postale : de Socrate à Freud et au-delà », Aubier-Flammarion, 1980

<sup>15</sup> Néologisme pour exprimer l'inverse « d'autofilmage » ; a priori cet inverse serait plutôt « allofilmage » (allo- étant le contraire d'auto-), mais le préfixe exo- se rapportant à ce qui est à l'extérieur, au-dehors pourrait être plus approprié. Laissons pour l'instant ce terme en l'état avant de l'étudier plus en avant.

<sup>16</sup> Voir aussi le travail de Michael Snow « Région Centrale » (1970).

<sup>17</sup> Également connu sous la désignation d'IEEE 802.16, le Wimax est un standard de transmission sans fil à haut débit par voie hertzienne et fonctionnant à 70 Mbit/s.

<http://www.touslesreseaux.com/test-dossier/Partez-a-la-decouverte-du-WiMAX.html>

<sup>18</sup> Michel Chion parle « d'indice sonore matérialisant », c'est-à-dire les aspects du son qui délivrent des indices sur la nature matérielle de la source sonore et sur l'histoire de son émission (écoute causale). In « L'Audiovision », Éd.Nathan Université,

bande-son de [nocinema.org](http://nocinema.org)) : la recherche d'indices et de causalité (historicité) dans ce qui se passe à distance <sup>19</sup>.

C'est, il me semble la sensation d'interludes, qui prédomine, une suite éperdue de fenêtres "visuelles" sans fin qui se succèdent, qui "occupent", qui rendent le temps flottant, étiré. Le temps du regard serait ici le temps de l'image, celle-ci étant furtive, irréproductible ; les images se succédant, se rafraîchissant continuellement, le regard embrasse le suspense, l'attente (de l'accidentel ?), et étonnamment en détache tous les détails, avec une acuité beaucoup plus grande que si un scénario prévu avait construit ces images : situation de perception, d'attention et d'écoute <sup>20</sup>. Ce qui est assez paradoxal vis-à-vis d'un média sur lequel la célérité et la vitesse de navigation ou d'accès aux informations, priment. J'avais évoqué, il y a quelques temps, en parlant du projet, la notion d'économiseur du web, ou plutôt de reposoir internet. Une des sources du projet a bien été les interludes télévisuels, icônes de la télévision des années 70. Dans ce projet se rencontrent deux champs ralentisseurs ou par nature lents: les interludes (TV), et les feuillets radiophoniques (*Hörspiel*); et un troisième: le cinéma. Sur l'Internet, la possibilité de construire un programme informatique à la fois d'échantillonnage (images et sons) et de gestion sonore (à partir de banques de sons et de séquences élaborées à plusieurs), permet de réinterroger ces formes d'attention, inhérentes à la lenteur, et d'inventer des formes de création.

Une autre interrogation, induite à partir de là, dans cette notion flottante d'interludes, est celle de l'adressage, renforcée par les réseaux: qui est l'expéditeur (ou l'auteur)? qui est ou qui sont les destinataires? C'est une question encore en suspens quant à la nature de l'œuvre elle-même, de la situation qu'elle crée et des expériences qu'elles suscitent.

---

**Dans son mode de diffusion, le système automatisé de sélections des sources visuelles est-il entièrement aléatoire ou y-a-t-il des paramétrages qui permettent de favoriser certaines webcams plutôt que d'autres à tel ou tel moment ?**

En fait, le programme est simple et joue de la mémoire et de la reconnaissance (sonore et visuelle) de chacun en tant que spectateur et auditeur. Seul le lancement est aléatoire (le choix de la première webcam parmi les 200 choisies), ensuite les séquences d'images sont les mêmes à partir de la première, c'est-à-dire que la liste de suite d'images est toujours la même à partir d'une première choisie aléatoirement (*playlist*). J'avais essayé le choix aléatoire à chaque changement de plans (c'est-à-dire de webcams, sur la fréquence d'une minute par plan), mais cela n'apportait pas grand chose, sauf peut-être une atomisation trop attendue et des répétitions d'images (ou de plans) apportant des redondances superflues. La prochaine étape de la programmation (en PHP) prendra en compte cet aspect et l'intégrera en conduisant le programme à choisir dans des séries de suites d'adresses de webcams, comme il le fait actuellement pour la partie sonore. L'aléatoire est efficace lorsqu'il est dirigé, contrôlé, de manière Cagienne, c'est-à-dire en déterminant le dispositif à laisser l'indétermination de ce qui le traverse (médiâs, contenus), de ce qui est donné à percevoir, ou bien encore en inversant cette proposition, ce qui peut être aussi une solution. Les rémanences visuelles, les associations et reconnaissances de plans, sont celles du spectateur qui construit ainsi sa narration.

Un autre élément est important: le cadrage. Le programme agrandit chaque image reçue afin que celle-ci dépasse la dimension d'un écran standard d'ordinateur. Ainsi l'image vue est partielle. En programmant un déplacement de la fenêtre du navigateur (*browser*) dans cette image trop grande, c'est l'illusion d'un panoramique qui est produite. Nous avons l'impression qu'à l'instar d'une prise de vue sur un tournage, la caméra pivote, balaie un panorama, alors qu'il n'en est rien, c'est la fenêtre du navigateur qui coulisse de haut en bas, de droite à gauche, etc. dans toutes les directions possibles. Des scripts programmés gèrent ces fonctions, indépendamment des images et des sons.

---

1990, page 98.

<sup>19</sup> Au sujet de cette indicalité vis-à-vis de ce qui n'est pas « là » visuellement (dans le cas de l'acousmatique) et de ce qui est muet (dans le cas des prises de vue à distance des webcams), un rapprochement serait à faire avec la question du « fantôme » chez Jacques Derrida : « Une logique du fantôme fait signe vers une pensée de l'événement » et « L'expérience cinématographique appartient, de part en part, à la spectralité ». In « Spectres de Marx », 1983.

<sup>20</sup> « La situation ne se traduit plus en action mais devient purement optique et sonore ». « L'image-temps : situation dispersive, liaisons délibérément faibles, forme-ballade, [...] ». Gilles Deleuze, in « L'Image-Temps », Éd. De Minuit, 1985.

De même, cela me semblait très intéressant de donner du "grain" à ces images. En les agrandissant, elles se pixellent, et le stream continu, c'est-à-dire le rafraîchissement continu et successif de ces pixels, donne l'impression d'une vision plus aigüe des détails, impression renforcée par les effets de panoramique <sup>21</sup>. Il est alors impossible d'avoir le plan webcam dans son ensemble, il nous faut le parcourir de l'œil au fur et à mesure des panoramiques, sensible aux moindres frémissement et bruissement <sup>22</sup>. La superposition entre les mouvements qui sont dans les plans captés (voitures, personnes, feuilles dans le vent, etc.) et ceux programmés sur l'image, réhaussent les aspects cinématographiques. C'est en cela que l'on peut apercevoir que la programmation, quelle qu'elle soit, et que les processus numériques, en réseau ou non, faisant appel à elle, sont détenteurs d'un travail sensible sur la perception et sur les formes, et pas seulement des moteurs, des lignes de codes, articulant des fonctions d'action sur des médias et des informations discrétisées *in abstracto*.

Dans ce travail, les conduites musicales et cinématographiques sont primordiales dans les choix faits. Il peut autant s'agir d'un travail musical (d'où l'interface *RadioMix*, interface de mixage des sons et d'écoute à l'aveugle et sans prévision, dont j'ai amorcé le développement et la programmation en parallèle du projet [nocinema.org](http://nocinema.org)) que d'un travail pleinement cinématographique: entre composition sonore, radiophonique, électroacoustique, et cinéma documentaire, fiction, etc. Le sonore devient également image, et l'ensemble fonctionne fortuitement sur cette coalescence entre images et sons, entre réel et imaginaire <sup>23</sup>. Il est assez étonnant de voir surgir d'une œuvre qui n'est qu'un programme en ligne, en réseau, un tel potentiel de fiction, tout en étant basé sur des procédés d'échantillonnage, d'amplification et de mixages aléatoires. Ce qui dépasse même « l'écriture » (un programme n'est qu'une écriture de codes) et les procédés, entretient des fictions qui nous échappent, qui ne sont pas reproductibles en tant que telles (à la différence des autres œuvres sur des supports fixés). Le sensible, les expériences peuvent être reproduits tout en étant à chaque fois variés et différents (tout autant que l'exécution du programme sur lequel nous nous connectons).

C'est pour cela que je parle incessamment de fabrication, de fabrication des écoutes et des fictions.

---

**Le nocinema team travaille notamment sur un principe du mixage sonore qui semble donc finalement davantage prépondérant, en terme de créativité, que l'image, le principe des « écrans noirs » renforçant encore cela selon moi. Quel est l'effet voulu en procédant de la sorte ? Quel est le contraste ou le raccord recherché entre l'image et le son ? comment « travaillez »-vous ensemble au sein de cette team ?**

Le dispositif original associe images (webcams) et sons : le premier projet [nocinema.org](http://nocinema.org) était présenté en 1999 en ligne à la Gallery9 au Walker Art Center à Minneapolis, dans une version qui à l'époque utilisait les images fixes rafraîchies des webcams, des photogrammes instantanés, *feuilletonnés*, donnant un jeu de succession de plans fixes, plus éloigné de la référence cinématographique, associé à des lectures en boucle d'échantillons sonores courts et de fichiers MIDI <sup>24</sup>.

Nous ne pouvons pas altérer ou jouer des images elles-mêmes, leur contenu est lié à la captation inopinée des webcams, et leur occurrence est piloté par la gestion automatique du programme. L'intention première d'associer des images avec des sons dans l'idée d'une forme filmique (au sens de cinéma) était de permettre une influence des sons (ce que nous pouvons contrôler et faire évoluer) sur une linéarité d'images streamées qui sont (indubitablement) séquencées. Le choix des images d'ailleurs est allé dans ce sens, comme je le disais plus haut: enlever au maximum l'esthétique de la caméra de surveillance, donc choisir des webcams dont les plans focalisent sur un plan filmique,

---

<sup>21</sup> Figure chère aux cinéastes Jean-Marie Straub et Danielle Huillet dans les films « Trop Tôt Trop Tard », « Operai-Contadini », « Othon », « Lohengrin », etc. Également aussi dans « Riddles of the Sphinx » de Laura Mulvey et Peter Wollen (1973), « Les jours où je n'existe pas » de Jean-Charles Fitoussi (2002), etc.

<sup>22</sup> « A ce moment-là, le moindre bruissement de vent sur la terre déserte prend tout son sens ». Gilles Deleuze, « Qu'est-ce que l'acte de création ? », conférence prononcée en 1987 à la FEMIS.

<sup>23</sup> « De l'image-temps chez Duras, Resnais et Robbe-Grillet », Par Julie Beaulieu, juin-juillet 2002, revue Cadrage.

<sup>24</sup> Un fichier MIDI (Musical Instrument Digital Interface) prend son nom de la norme créée en 1983 pour servir de protocole commun de langage entre les appareils et instruments numériques. Un fichier MIDI n'est pas sonore, il est constitué de commandes qui vont piloter un processeur de son. C'est l'équivalent des « rouleaux » pour les pianos mécaniques.

comme les paysages, etc. Le montage systématique des plans/images, d'une fréquence régulière d'une minute, est issu de cette intention. Il y a dissociation entre l'image et le son, chacun est autonome, ce qui est une différence majeure avec le cinéma. Nous pourrions dire que le processus s'appuie sur un montage fondamental entre deux cadrages : celui de l'image sonore et celui de l'image visuelle<sup>25</sup>. Et pourtant ce montage/processus vise la coalescence *irrationnelle* image et son, sans amuïssement de l'un ou de l'autre, mais la construction d'une *nouvelle image* et d'un *nouveau temps* : il engendre un ensemble de points de vue et de points d'écoute, un possible de temporalités.

Effectivement l'indifférenciation du dispositif entre images et sons crée malgré tout des associations plus ou moins écartées, qui peuvent créer des perplexités et des instabilités – des interstices, des hors-champs – dans la perception audio-visuelle. La règle du jeu a pour l'instant été celle-ci : faire évoluer au fur et à mesure la *bande-son*, la rendre évolutive indépendamment des images, par l'ajout et l'apport de sons par chaque auteur audio de l'équipe, en fonction des écoutes de chacun et en fonction de l'imaginaire de ces associations impromptues images/sons vécues différemment par chacun. Cette évolution peut aussi seulement s'indexer sur un aspect sonore – choix de matériau, de source sonore, etc. –, comme cela se passe depuis quelques semaines avec l'intégration, par la plupart des auteurs, de voix et de prises de son jouant de la présence vocale dans les banques de sons. La partie son peut se "colorer" par évolution ou par strates de cette matière mixée en ligne.

En laissant une part d'interprétation et d'improvisation à chaque auteur audio, nous jouons des surprises, surprises d'écoute, et des accidents, en intervenant directement, chacun de notre côté, sur les sons qui alimentent le programme en ligne et que celui organise et mixe en direct sur un maximum de 4 pistes simultanées : chaque mixage est différent, ce qui est accentué par la variabilité des sons incessamment modifiés par l'équipe.

Les écrans noirs (ou plans noirs) sont essentiels dans ce projet, ils ouvrent sans doute encore plus (que les images) sur les espaces de fiction. Ces écrans noirs sont de deux natures : noir parce que l'image appelée de la webcam est inaccessible ou que la webcam elle-même est arrêtée, et par l'insertion volontaire de plans noirs, d'images noires, de durée moindre que celles des webcams. Ces deux natures peuvent finalement se confondre et se rejoindre, même si leur présence provient et est provoquée par une cause différente. Une troisième nature de plan noir est présente, même si ce noir est pixellisé, frémissant : la captation nocturne d'une webcam d'un plan où n'est présente aucune lumière artificielle. Celui-ci fait encore image, presque-événement, d'où peut encore surgir l'accident visuel inopiné, imprévu : un reflet, un artefact de compression vidéo de l'image, etc.

Je rattrape par là mon intention première : réaliser une œuvre musicale en réseau, en ligne, en évacuant le visuel induit par l'interface de nos navigateurs. Et en même temps ces plans noirs donnent un sens augmenté aux plans images, aux webcams streamées à partir de lieux existants. Il s'agit de relations aux espaces et aux lieux, tout autant que de fictions sonores et de narrations échappées. Ce noir - et donc ce sonore sans vue - fait référence au noir au cinéma (Duras, Kiarostami, etc.<sup>26</sup>) et aux yeux fermés en acousmatique : autant de fantômes...

La proposition de solliciter d'autres artistes à « participer » à cette *bande-son* est venue de l'attention portée à l'écoute et à ses fabrications, et d'intégrer cette notion dans le processus même. Cette question s'est donc étendue à la production, à la création : je voulais également profiter de surprises et de variétés qu'il est difficile d'inventer seul. C'est-à-dire comment fabriquer ensemble des écoutes - et non plus que chacun d'entre nous fabrique des sons de son côté, comme nous avons l'habitude de faire, en constituant nos propres catalogues ou palettes de sons -, sur un principe de participation d'apport de matériaux sonores qu'un programme gère par des moteurs de mixage en ligne et à partir d'un dispositif de type cinéma. D'où la naissance de l'équipe qui alimente les banques de

<sup>25</sup> « L'interstice qui passe entre les deux cadrages, celui de l'image visuelle et celui de l'image sonore, remplace le hors-champ. » « De l'image-temps chez Duras, Resnais et Robbe-Grillet », Par Julie Beaulieu, juin-juillet 2002, revue Cadrage.

<sup>26</sup> Le plan noir qui crée son espace (« L'Homme Atlantique » de Marguerite Duras, « Éloge de l'Amour » de Jean-Luc Godard), le plan noir abstrait et accidentel (« Five » d'Abbas Kiarostami, et du même cinéaste « ABC Africa », film dans lequel lors d'un orage, le courant était coupé, la caméra continue de tourner laissant dix minutes noires habitées seulement par le son capté par le microphone), le plan noir comme passage et naissance des images (« Fleurs de Shanghai » de Hsiao-Hsien Hou), le plan noir total « Blanche-Neige » de Joao Cesar Monteiro, etc. Martin Drouot, <http://www.cinefeuille.org/>

sons, les rend évolutives, équipe qui évolue elle-même dans le temps (actuellement: Magali Babin, Christophe Charles, Yannick Dauby, DinahBird, Chantal Dumas, Emmanuelle Gibello, Jérôme Joy, Alain Michon, Jocelyn Robert). Les choses se font lentement, l'équipe se complète au fur et à mesure, en fonction des disponibilités de chacun: l'idée générale étant que les sons disponibles ne soient jamais statiques, soient continuellement mis à jour, générant des possibilités continues de mixages et de montages.

En évoquant plus haut le *hörspiel*<sup>27</sup> ou la création radiophonique, il s'agit d'approcher les conditions d'une telle écriture sonore et musicale, qui pourraient bien entendu se rattacher aussi aux pratiques électroacoustiques. Il semble qu'une des proximités seraient celles évoquées par Luc Ferrari en parlant de « narration diffuse » (« Presque-rien », « musique anecdotique »), là où on laisse aller le montage/mixage et le micro ouvert sur les contextes sonores, et dans le cas de [nocinema.org](http://nocinema.org), là où on laisse aller le programme organiser et arranger les sons sélectionnés et collectés par chacun : des narrations possibles, des situations diffuses. L'auditeur construit son histoire ou ses successions et entremêlement d'histoires à partir de la reconnaissance des sons, de leurs sources et de leurs contextes. Récits imprévisibles et *composés*.

Cette manière de « composer » en collectif n'est pas récente dans mon travail, de nombreux projets font appel à cette manière de travailler depuis 1995, - voire même avant au début des années 80 dans mes travaux en duo ou en groupe -: Collective JukeBox, pizMO, PacJap, picNIC, et dernièrement Sobralasolas ! (avec Gregory Whitehead, DinahBird, Björn Erikson, Kaffe Matthews et Caroline Bouissou). La dimension collective répond d'une part au travail en réseau (ou sur les réseaux) qui permet d'intégrer à la fois la distance, les provenances et les destinations au sein du travail (comme par exemple avec les pratiques de streaming, de transferts de sons de lieux à d'autres lieux) et d'autre part à la nécessité d'une adresse (fût-elle celle de partenaires, à défaut d'un *public* auditeur identifié) qui correspondrait en quelque sorte aux configurations d'improvisation musicale en duo, en trio ou en formation plus étendue. Par ailleurs, il ne servirait à rien de reproduire ce que nous savons faire par ailleurs dans des "réseaux" plus traditionnels et dont le principe est celui de l'auteur (solitaire), alors qu'ici la nature algorithmique et programmatique de l'environnement numérique des réseaux appelle des *écritures* spécifiques, dont il faut construire l'histoire et la généalogie dans le prolongement des traditions. J'ai écrit à ce sujet de nombreux textes, et donné plusieurs conférences, et que le livre LOGS, édité aux Éditions è@e il y a deux ou trois ans<sup>28</sup>, tente de décrire les enjeux de ces dimensions. D'ailleurs le projet est présenté en ce moment sous le nom du collectif, [nocinema.org](http://nocinema.org), et plus seulement sous mon seul nom.

Depuis deux ans, mon approche de la création radiophonique, notamment avec la série des *Caroline* que je produis pour la webradio belge silenceradio.org, ainsi que le travail de recherche que nous menons au sein de Locus Sonus, [locusonus.org](http://locusonus.org), à propos des streams audio et des espaces virtuels sonores, continuent d'alimenter le développement de [nocinema.org](http://nocinema.org). Mes projets *live*, d'improvisation sous forme de concerts ou de performances, en solo ou à plusieurs<sup>29</sup>, va dans le même sens.

Comme je l'indiquais tout-à-l'heure, la création en cours de *RadioMix* (interface de mixage audio intégrée au projet [nocinema.org](http://nocinema.org)) provient d'une variante du dispositif à la demande circonstanciée d'une station radio: n'utiliser et ne diffuser que la partie son du projet générée par le processus en ligne, en laissant l'opérateur radio, auteur de son écoute destinée aux auditeurs. Cette interface actuellement « mixe » et « monte » les mêmes sons présents dans la base de données sonores de [nocinema.org](http://nocinema.org), sons qui ont été amenés ou laissés par les membres de l'équipe, résultant soit de « réactions » vis-à-vis des images, soit d'associations avec d'autres sons déposés. L'interface *RadioMix* est une console de mixage en ligne, à l'aveugle, c'est-à-dire qu'il est impossible de sélectionner les occurrences des sons sur les 4 pistes de l'interface. Et pourtant la plupart des mixages sont très étonnants (surtout sans les images), très fluides, avec des transitions assez inouïes entre les sons, transitions qu'il serait sans doute difficile de réaliser « volontairement ». Cette console est très sommaire et minimaliste : il est possible de stopper des sons sur

<sup>27</sup> Genre radiophonique né dans les années 30 (Bertolt Brecht, Rudolf Arnheim) et florissant dans les années 70/80 (John Cage, Mauricio Kagel, Luciano Berio, Luc Ferrari, etc.). Christian Rosset parle de ce genre comme d'un art de l'hétérogène "mêlant voix parlées, textes, sons, musiques de toutes sortes - entre fiction et reportage, reflet et contestation du réel".

<sup>28</sup> <http://www.editions-ere.net/projet55>

<sup>29</sup> les « pim », projets d'improvisations musicales (ou momentanées) : en 2008 avec Dinahbird.

chaque piste, d'en changer, c'est tout; impossible donc de les choisir à l'avance, de régler leur intensité, de revenir en arrière, ou d'aller en avant, etc. C'est un véritable territoire d'écoute(s) disponibles pour chacun.

---

### **Y-a-t-il des projets de développement du projet nocinema ? des connexions avec d'autres réseaux d'artistes du net, de la vidéo ou de la musique électronique/expérimentale ?**

Étape actuelle du projet, et ce qui est nouveau, la sollicitation par des lieux de présenter [nocinema.org](http://nocinema.org) dans des espaces physiques provoque l'initiation de dispositifs publics de type installation: donc de trouver ainsi des formes adéquates et compatibles au projet en ligne lié au dispositif en réseau. Le dispositif invisible générant la réception chez soi, ou plus justement, individuelle, de flux d'images et de sons mixés, peut-il s'adapter sur une présentation plus ou moins permanente face à un collectif de spectateurs et d'auditeurs présents dans le même espace et suivant le même scénario génératif ?

La première expérience à Manchester en octobre dernier (Urban Screens, diffusion sur des écrans vidéo de 24m<sup>2</sup> dans la ville) ainsi que la présentation au Centre Oboro à Montréal dans l'exposition collective *Travelling without Moving*, ont permis de tester ce type de dispositif. Il est très difficile de l'ajuster, notre réflexion sur ces questions est encore récente et non aboutie. Pour l'instant, ces présentations ont été indexées sur un dispositif analogue à celui du cinéma (diffusion sur écrans géants, et présentation dans une salle noire des images continues projetées et du son sur haut-parleurs). Ce qui en quelque sorte "distend" le dispositif initial conçu pour être actif et activée en ligne, et sans doute qu'une présentation sur des ordinateurs (machines de consultation) préserverait le caractère immersif présent dans le projet en ligne et l'expérience individuelle (et collective *sans le savoir*) de la construction de fictions à partir de « l'inopiné » capté et organisé. Le travail sur ces formes face à un public local est en cours, et nous allons tenter d'aller plus loin pour les prochaines propositions que nous avons pour 2008.

Une autre piste dont nous discutons aussi en ce moment est la possibilité d'intégrer dans le mixage en ligne des parties streamées en direct par les auteurs audio, qui s'ajouteraient aux fichiers sonores déposés en différé et qui sont appelés par le programme. L'ouverture de ces parties sonores streamées permettrait d'envisager à la fois des performances en ligne et des performances en réseau qui pourraient donner lieu à des événements publics. C'est aussi une nouvelle option et variante du projet qu'il nous faut évaluer et pour laquelle il faudra penser et réaliser un développement significatif du programme actuel.

Une troisième proposition est celle d'intégrer dans le réseau de webcams certaines qui seraient placées par des membres de l'équipe afin de créer des plans « volontaires », destinés au projet, au sein des cadrages de ceux existants, collectés et placés par des « complices » inconnus. Placer des caméras dans le cadre du projet nous ramènerait vers le cinéma en tant qu'opérateurs et cameramen (nous sommes déjà preneurs de son).

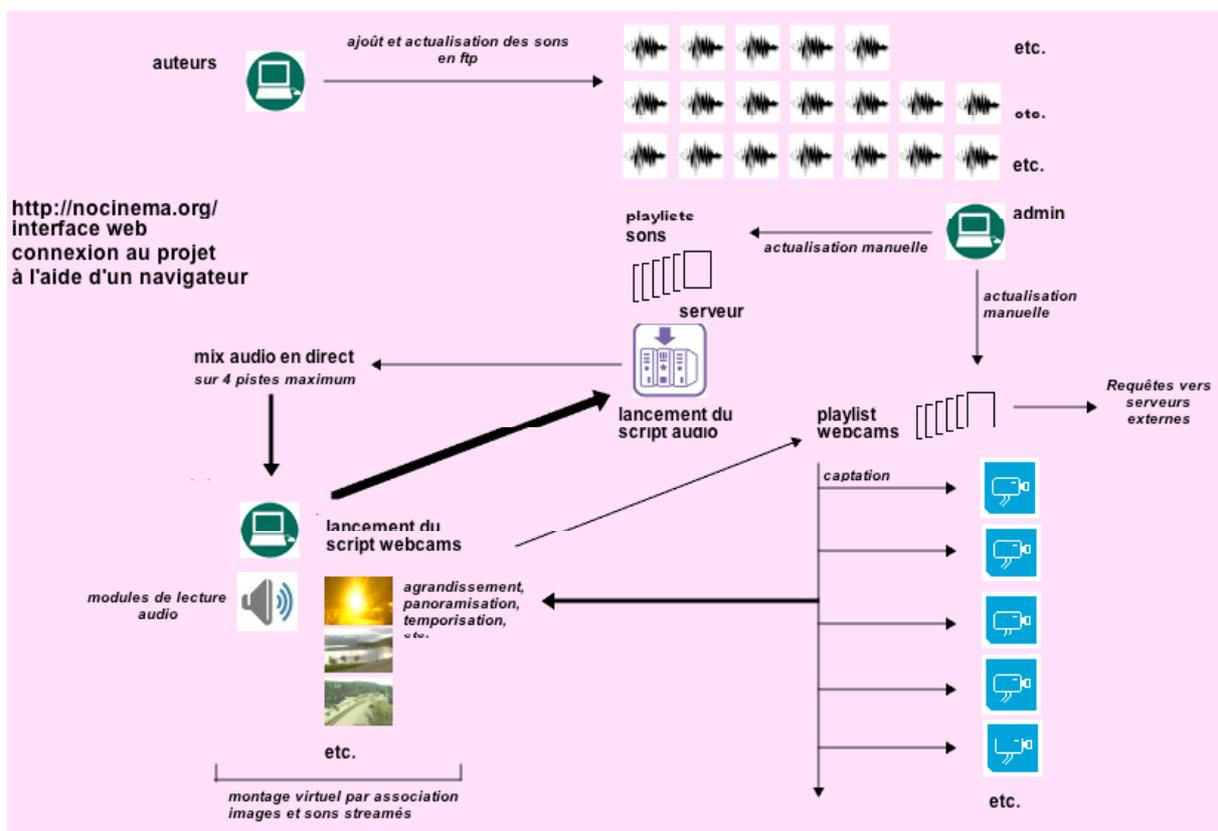
Dans ce sens, il nous faut penser à l'évolution technique du dispositif en ligne actuel. Il est nécessaire aujourd'hui d'*upgrader* le programme en ligne afin de le finaliser dans une configuration entièrement PHP qui rendra plus stable et plus fluide le fonctionnement en ligne (actuellement très lourd par la gestion manuelle des webcams en panne et de l'intégration des sons, etc.). Il s'agit d'automatiser complètement le programme pour à la fois le simplifier (pour l'utilisation par les auteurs audio et pour gérer les absences temporaires plus ou moins longues de certaines webcams), le stabiliser pour qu'il devienne *interopérable* quelque soient la machine et le navigateur Internet utilisés et pour rendre possibles d'autres pistes d'investigations, telles que celles que nous venons d'évoquer plus haut. Mais ceci demande beaucoup d'investissement pour la réalisation de cette mise à jour essentielle et de l'argent puisque le projet n'est ni aidé ni subventionné depuis son lancement il y a plusieurs années. Il fonctionne actuellement sur le volontariat et l'intérêt artistique (qui est croissant) des artistes qui participent à l'équipe, intérêt qui croise celui des lieux de plus en plus nombreux qui veulent présenter ou activer le projet.

Jusqu'à présent, le projet a fonctionné sur son potentiel, même s'il est limité par sa configuration actuelle qui demande beaucoup de maintenance et d'ajustements continuels. Et sa raison d'être en réseau ou sur les réseaux vient de la nature même de captation d'images streamées et de la construction de « streams » sonores improvisés et générés par le processus. La connexion à d'autres projets en réseau n'est pas une des conditions

d'existence de ce projet, même si cela est bien entendu possible « techniquement ». Il est important de préserver l'intégrité et la cohérence du projet, inclus dans le minimalisme de son système et dans le circuit de perception et de construction de formes qu'il produit. S'il peut s'associer à d'autres systèmes et dispositifs, cela sera dans la continuité des questions que nous posons<sup>30</sup>. Il serait difficilement imaginable, pour la seule raison que le dispositif est en ligne, qu'il puisse accueillir des centaines de contributeurs audio et que chacun des spectateurs et des auteurs puissent modifier les webcams à intégrer dans le projet. Je pense que dans un tel cas, il s'agirait d'un autre projet, mélange de YouTube et de MySpace (je dis cela caricaturalement), et dont la dimension démontrerait la fonction des réseaux (l'inter-connectabilité), sans plus d'apport ou de qualifications au dispositif que propose [nocinema.org](http://nocinema.org). Les réseaux tels l'Internet ont la qualité de l'accrétion, de la syndication et de la concaténation des choses, pas celle a priori de créer d'emblée des formes critiques.

Nota: Pour d'autres informations et références sur le projet, le wiki (wikino) qui est accessible via la première page du site [nocinema.org](http://nocinema.org), peut offrir de nombreux détails notamment sur la genèse du projet et l'ensemble des références cinématographiques.

*(Texte réalisé à partir d'un entretien paru en mars 2008 dans la revue MCD. Cet entretien est ici largement complété et révisé par rapport à la version première, tout en gardant les questions originales posées par Laurent Catala).*



<sup>30</sup> Prochainement nocinema.org sera joué sur le dispositif WJ-s développé par Anne Roquigny. Cette rencontre va permettre de tester un environnement immersif multi-écrans et WJ-s distribuera les connexions au projet nocinema.org sur autant d'ordinateurs disponibles et mis en réseau dans le même espace, et dont les écrans sont vidéo-projetés. <http://www.wj-s.org/>

## Documents

Tous les documents iconographiques sont accessibles en ligne (surtout ceux documentant les présentations précédentes dans d'autres lieux, ainsi que les moments de performance) :  
<http://nujus.net/~nocinema/htmljs/info/docframe.html>

Pour écouter les sons et avoir les images en direct du projet, connectez-vous sur les adresses :

<http://nocinema.org/> (pour nocinema)

<http://nocinema.org/interludes/> (pour interludes)

<http://nocinema.org/radiomix/> (interface audio pour la radio)

<http://nocinema.org/audiomix/> (interface audio en version beta)

Toute la documentation de travail et de recherche du projet nocinema.org se trouve à cette adresse :

<http://joy.nujus.net/w/index.php?page=Nocinema>

(références cinématographiques, artistiques et concepts liés au projet)

Présentations précédentes (liste non mise à jour) :

- Voir l'ensemble des présentations publiques <http://nujus.net/~nocinema/htmljs/info/infodoc.html> (liste mise à jour)
- 1999 - Walker Art Center Minneapolis (nocinema) – on-line gallery
- 1999/2007 - nocinema.org - The Thing NYC – art server
- 2007 - nocinema.org - nujus.net NYC – collective server
- 2007 - Urban Screens Manchester 07 (nocinema) – sur écrans publics dans la ville
- 2007 - Travelling without Moving Oboro Center Montréal (nocinema) - exposition
- 2008 - Wj-s Festival RIAM Marseille (nocinema sur Wj-s)
- 2008 - Centre IMAL Bruxelles (nocinema + performances)
- 2008 - Wj-s Festival Plektrum Tallinn, Estonie (nocinema sur Wj-s)
- 2008 - interludes – nujus.net NYC – collective server
- 2008 - Biennale Art Grandeur Nature, Espace Synesthésie, Paris (Interludes) – exposition
- 2010 – Galerie Verticale, Maison des Arts de Laval, Montréal – exposition

*quelques écrans de nocinema.org*







*performances nocinema.org au Centre IMAL Bruxelles  
(Christophe Charles – Tokyo, Emmanuelle Gibello – Paris, Jérôme Joy – Bruxelles)*





*nocinema.org au Centre Oboro Montréal (Travelling without Moving, exposition collective curated par Susanne Jaschko)*





*performance WJ-s avec nocinema.org, Festival Plektrum Tallinn*







*carte des webcams pour nocinema.org*



*quelques écrans d'Interludes*

