

Théo Goedert
theogoedert.com

Portfolio 2018

Démarche

Dans mon travail je considère l'écriture comme une matière plastique qui peut emprunter multiples formes. J'explore différents moyens plastiques de mise en forme de matière écrite, passant par des choses imprimées comme l'édition papier à des expériences numériques tel que l'utilisation d'algorithmes ou de moteurs de jeux-vidéo. À travers ces formes et expérimentations j'articule des questions de narrativité et de fiction.

Les thématiques de recherche qui me préoccupent portent sur les relations entre l'humain et la technologie, les questions d'innovation et de des-innovation. Je m'intéresse aux discours faisant l'apologie de l'innovation, qui ont leur propre langage et jargon. Un autre point central dans mon travail traite de l'espace que prend le numérique à la fois dans le monde de l'économie et des finances ainsi que dans notre quotidien personnel. Mon regard envers ces préoccupations se veut à la fois observateur et distant du monde qui l'entoure.

Travaux sélection

PARASIDIAC

2018, projet d'exposition avec Milena Walter; île en 3D, cartes postales, maillots en tissu de tailleur/costume, collection d'images de stock, carte schématique de l'île, impressions

Nos paradis modernes sont-ils des lieux ? Voici un début de travail sur les sens que peut porter le mot "paradis" :

L'image stéréotype du vrai paradis sur terre, un lieu ensoleillé, avec sable blanc et cocotiers, bordé d'une mer azure, c'est encore renforcé dans l'opinion public suite aux scandales médiatiques des "Panama papers", une fuite d'informations sensibles provenant d'un cabinet d'avocat au Panama, et puis plus près de nous les "Paradise Papers" impliquant un bureau d'avocat situé dans les Bermudes. Mais n'oublions pas les Îles Cook, Nauru, Saint Vincent, Anguilla, les Grenadines, Niue, et d'autres destinations exhalant un parfum d'exotisme, qui font rêver... les évadés fiscaux.

À l'image des sociétés "écran" (sociétés fictives, créés pour dissimuler des transactions financières occultes), nous vous présentons ici notre île paradisiaque fabriqué en 3D pour

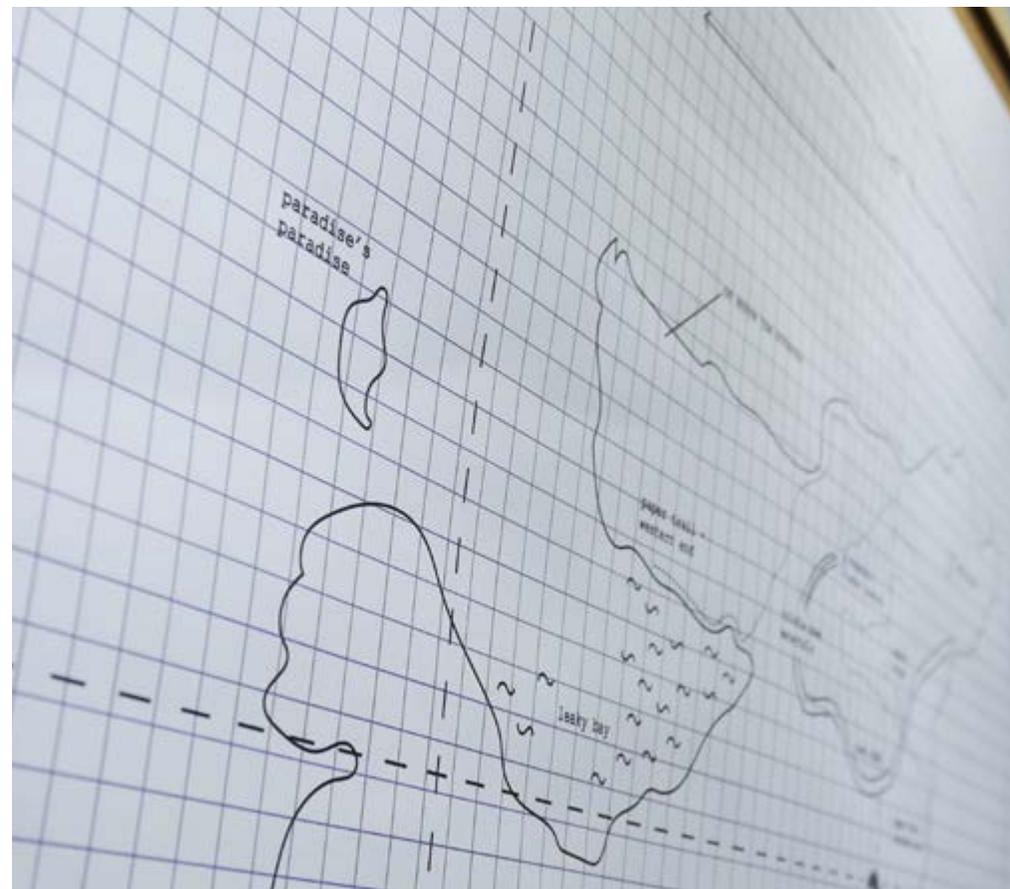


Photo 3D d'une des plages de l'île Parasidiac

essayer d'illusionner les regards, elle incarne le virtuel ou presque réel des tromperies, représentant la volatilité et l'importance du digital dans le monde de la finance.

L'Adam et l'Eve des banquiers et leurs amies, les business-people, se sont perdu sur cette île parasidiaque et ont échangés leurs tailleurs et costumes contre des maillots, plus adapté à leur nouvel environnement.

Notre île est mobile, flottante en quelque sorte, et toujours en déplacement, elle est présente sur toutes les mers et tous les océans; aujourd'hui elle jette l'ancre dans l'archipel du Frioul à Marseille, avant d'aller hanter dans un proche avenir, les alentours de Panama - à suivre!



Carte plan schématique de l'île



Maillot de bain tailleur/costume



Vue satellitaire de l'île et photomontage



Slideshow d'images de stock sur tablette



Cartes postales et vidéo en vue aérienne de l'île 3D

UNBOX

2017

Unbox prend la forme d'un tas de cartons jeté sur le sol desquels émane une voix de synthèse féminine.

La voix prononce des phrases obtenue à l'aide du site linguee.com à partir d'un vocabulaire de mots composé pour la pièce.

Ces mots font référence au jargon utilisé dans les discours autour du numérique. Grâce au site linguee.com, qui s'appuie en partie sur une base de données de textes institutionnels, j'obtiens des phrases qui démontrent un discours du numérique dans les institutions d'états.

Les boîtes, à la base neutres, portent un code bar généré à partir des mots du vocabulaire, devenant ainsi l'emballage d'une voix artificiel faisant écho aux aspects simples et fabriqués de certain discours d'état. Les sons des voix créent un brouhaha de fond qui se répète indéfiniment.



CONSIGNES

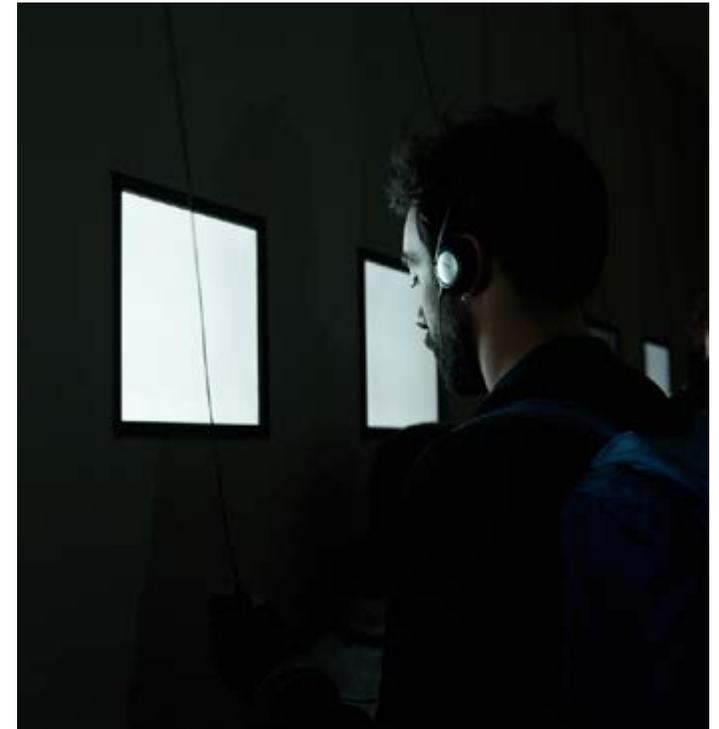
2017

Text-to-speech et écrans lumineux; décomposeur des consignes de sécurité à partir de la matière textuelle récupérée.

Les huit écrans lumineux clignotent dans un aléatoire contrôlé; le premier s'éteint rarement, puis les suivants de plus en plus. La lumière d'écrans se reflète sur les murs et le plafond plongeant le couloir dans une ambiance anxiogène. Les textes prononcés dans les audio sont fabriqués utilisant un algorithme de probabilité et des consignes de sécurité récupérées sur le site du gouvernement français www.gouvernement.fr/risques, qui couvre des risques passant de l'accident nucléaire aux éruptions volcaniques ou aux attaques terroristes.

écrans, écouteurs, enregistrements sonores, générateur de clignotement

Voir une simulation web du projet : www.theopaolo.com/tiroire/consignes



DATABENCH

2017

Un banc public équipé de capteurs, analyse en continu son utilisation ainsi que son environnement proche. Ces données fournissent le contexte qui détermine la composition d'une phrase poétique. Le projet databench répond poétiquement aux politiques des villes 2.0, smart-city, qui appuient leurs développements sur l'envie du « tout connecté », en générant une masse de données diverse passant par les réseaux de transports publics, places de parking, espaces commerciales, analyse des flux de déplacement piétons etc...

Ces données, qui participent à ce qu'on appelle le big-data, devraient servir les villes dans leurs volontés d'amélioration du flux de déplacement, la valorisation économique des espaces publics, augmenter la sécurité et le confort de ses habitants.



```
//PEAPLECOUNT
[$peopleCount == 0] {Personne.|L'espace est libre.|Des planches libres invitent à s'asseoir.|Dans l'absence de
personnes s'installe l'espace.}
[$peopleCount == 1] {Un seul être|La solitaire existence|L'être solitaire}, prend le besoin de la pause offerte en ce
lieu.
[$peopleCount > 1] {Savoir quoi faire n'est pas nécessaire, être ici c'est déjà faire.|Attendre ou bien se reposer,
peu importe, ici naissent ces possibles.|Il est aussi bien de continuer à ne rien faire d'autre, continuer à avaler
le flot des minutes qui s'écoulent.|S'asseoir après ou avant d'autres actions.|Le temps passé se reflète dans les
pensées de ceux qui attendent.}
[$peopleCount == 2] {A deux|Dans la compagnie|Ensemble assis dans cet espace}, ils profitent en silence de l'espace.
[$peopleCount == 3] {Peut-être à trois|À plusieurs|Ensembles} ils se partagent l'instant.
[$peopleCount >= 3] {Êtes vous trois ou bien couché ?|Il y a trop des personnes assises sur ce banc et en même temps
jamais assez.}
[$peopleCount == 4] {Nombreux|À plusieurs} ils occupent la longueur.
[$peopleCount >= 3] Ce sont @$peopleCount@ personnes qui se retrouvent dans le confort des frontières invisibles qui
les séparent.

// PLACEMENT
[$places == 36 $places == 3 $places == 2] {Les rebords aux extrémités de la longueur sont les places qu'offrent un
entre-deux.|L'assise en bord place en incertitudes entre un là et un ailleurs.}
// [$places == 4] Le milieu centre entre deux potentialités, une à gauche et une à droite, seul à deux ou à
plusieurs.

//LA MÉTÉO && PEAPLECOUNT
[$temperature <= 25 && $peopleCount >= 1] Il fait déjà frais, assis, sur un banc on se souvient, de la journée.
[$temperature >= 30 && $peopleCount >= 1 && $hour >= 15 ] Il fait déjà chaud, assis sur un banc on attendra le soir.
[$temperature > 30 && $peopleCount >= 1] Les hautes températures invitent à s'asseoir.
[$temperature <= 17 && $month == 8 && $month == 9] Le temps doux d'un entre-saison accueille tous ceux qui aiment
attendre.

//LES HEURES && PEAPLECOUNT
[$hour == 20 && $peopleCount == 0] Dans ces heures du soir, certains aiment à s'installer devant leur JT préféré.
[$hour >= 21 && $peopleCount >= 1] Le jour se finit, mais ici {la solitaire existence|seulement|l'être solitaire}
s'accompagne de la nuit.
[$hour >= 20 && $peopleCount == 1] Dans ces soir après huit heure, {un seul être|la solitaire existence|assis seul
dans cet espace |l'être solitaire} peu, profiter d'un moment de repos.
[$hour >= 8 && $peopleCount >= 2] Dans ces soirs après huit heure, {à deux|en compagnie} ils profitent du
{repos|calme|silence}.

//LES JOURS
[$day == 1 && $peopleCount == 1 && $hour >= 8 && $hour <= 9] Une nouvelle semaine commence ici marque le départ.
[$day == 2] C'est mardi le jour @$day@.
[$day == 3] C'est mercredi.
[$day == 4 && $peopleCount==2] Un jeudi, a deux c'est mieux que seuls.
[$day == 4 && $peopleCount==1] Le jeudi, reste seul de préférence.
[$day == 4 ] Vert foncé est la couleur préféré du jeudi. La vôtre peut différer.
[$day == 5] Vendredi début des derniers jours qui font la semaine.
[$day == 6] Aujourd'hui est le milieu de la fin.
[$day == 0] Dimanche un jour de moins à en faire plus.

//VOLUME SONORE
[$soundVolume > 100] [$soundVolume < 300] {Minimal|Absente|Invisible|Nuil} musique d'un silencieux instant.
[$soundVolume > 400] {Le bruit du proche entourage ne perturbe pas la pause de celui qui est assis ici.|Le bruit
environnant est la musique de celui qui attend.}
[$soundVolume > 300 && $peopleCount == 1] Le bruit du proche entourage ne perturbe pas la pause de celui qui est ici.

//LA MÉTÉO
[$humidity <= 35] L'air sèche et nous emballer comme une couverture au cheval.
[$humidity >= 38 && $peopleCount >= 2] Humide, mais quand même proche.
[$temperature >= 31] Les hautes températures invitent à s'asseoir.
[$temperature >= 30] La chaleur colle entre les nuages et le banc.
[$sky == 'Clear'] Au-dessus un ciel sans vapeur blanche.
[$sky == 'Clouds'] Au-dessus, quelques nuages tâchent aléatoirement.
[$sky == 'Rain'] Courageux celui qui occupe le banc.
[$windSpeed > 10] Le vent s'est levé, qui est assis peut lever un doigt mouillé et voir où ça l'amène.
[$windSpeed >= 4 ] Dans le fond, imperceptible une légère brise de passage.

// LES HEURES
[$hour == 6 ] Il est 6 heures, c'est tôt le matin, le ciel est {$sky}.
[$hour == 9 && $hour <= 12 ] Les premières heures d'une journée sont partie, s'entame les prochaines dans le rythme
perpétuel de la marche humaine.
[$hour >= 14 && $hour <=16] {La fatigue de l'après-midi s'invite sur un banc.|Juste après s'avoir nourrit, le regard
marche de gauche à droit et puis vers l'intérieur.}
[$hour == 19 ] Il est sept heure du soir et {$minute} minutes.
[$hour > 19] Les soirées d'été se prolongent et avec elles les instants paisibles de repos.
[$hour == 21 ] Il est 21 heures.
[$hour == 21 ] {Des couleurs à l'horizon s'allument.|Plus longues sont les pauses quand les rais de lumières ne
touchent plus que le haut des choses.}
[$hour == 23 ] La journée finit par se refermer.
[$hour > 21 && $temperature < 16] La température descend et comme sur une balance équilibrée les astres montent.
[$hour > 21 && $temperature < 20] La température descend et comme sur une balance équilibrée les astres montent.
[$hour >= 22 && $hour <= 23] Dans le noir du ciel, les lumières restent invisibles.
```

POSITIONS IDÉALES

2017

Série de photo réalisée uniquement à l'aide des sources lumineuses d'écrans, à la recherche de la "position idéale" dans l'utilisation d'appareils techniques comme des ordinateurs, tablettes et portables.

Des recherches récentes entreprises par plusieurs compagnies conseillent une variété et un changement fréquent des positions du corps devant un écran plutôt qu'une position strict et droite. Les modèles ont prises des postures qui correspondent à leurs confort individuel, l'éclairage appui une esthétique du nue artistique et les positions font référence à la peinture d'études du nue.



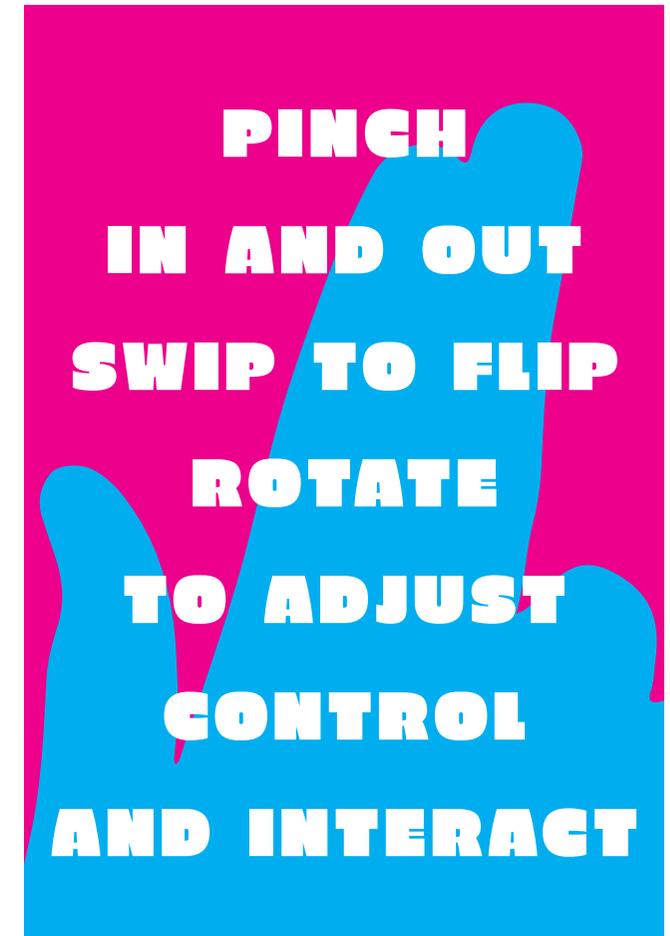
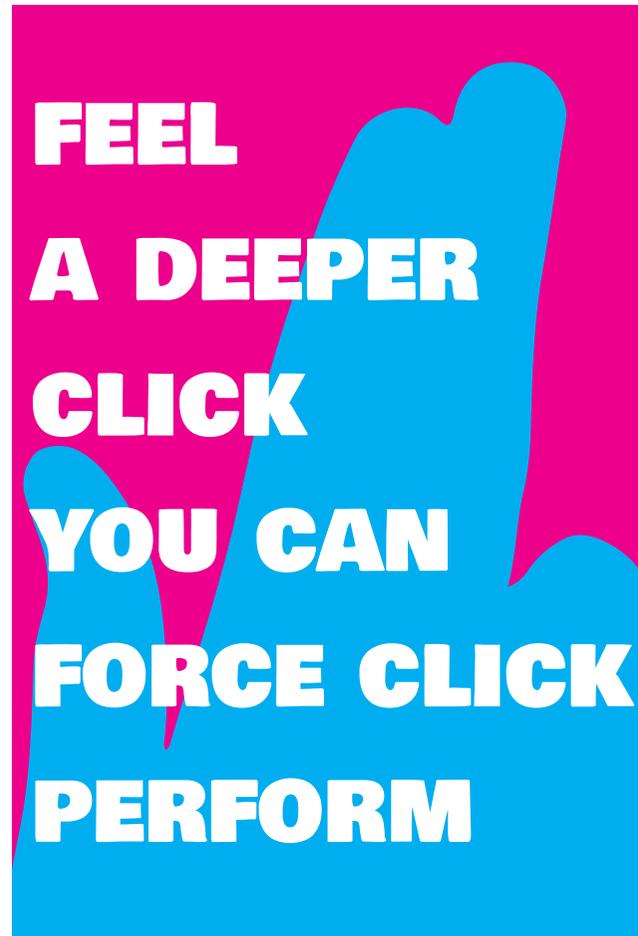
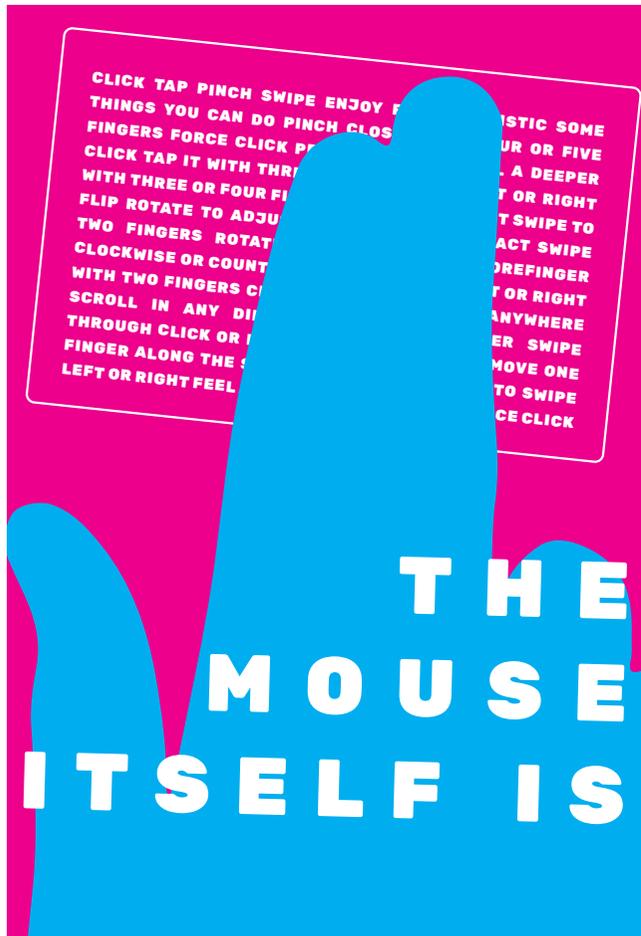
USE ME

2017

Série d'affiches softs

Les textes utilisés dans les affiches sont récupérés sur des guides d'utilisation d'appareil technique et principalement des passages qui traitent d'actions et de sensations avec des interfaces physiques. La sélection de passages précis mettent en exergue le sensoriel et sensuel de l'interaction humaine avec des interfaces tactiles, comme le pavé tactile d'ordinateur portable ou la surface lisse d'un smartphone.

La mise en page des affiches s'inspire librement de l'esthétique des posters de film porno des années 70, où les distributeurs de ces films, à la suite d'un décret du 30 octobre 1975, trouvent comment détourner les contraintes du décret, en utilisant uniquement des jeux typographiques et des illustrations, évitant ainsi d'indiquer en images explicites le caractère pornographique des contenues promues.



UNICORNS

2017

unicorn [fr. licorne] /'ju:nikɔ:n/

1. *créature mythologique qui symbolise une certaine rareté, présent dans les jeux de rôle et la culture populaire*
2. *startup, valorisée à plus d'un milliard de dollars*

Unicorn est un travail d'écriture de courts textes introduisant des situations diverses. Les textes explorent l'impact que peut avoir le numérique et l'innovation technologique dans le quotidien des personnes. Le ton de l'écriture garde un positionnement ambiguë, politiquement correct, ils ne se place pas dans un pour ou un contre clair afin de laisser le choix d'un positionnement au lecteur. La matière textuel produite est montré sous deux formes ; une installation utilisant des plaques de plexiglas et des supports aluminium, conférant une apparence muséographique aux textes et une seconde forme, éditorial, regroupant l'ensemble des textes sous une apparence de brochure informationnelle.



Extrait de texte : LE DIVAN NUMÉRIQUE



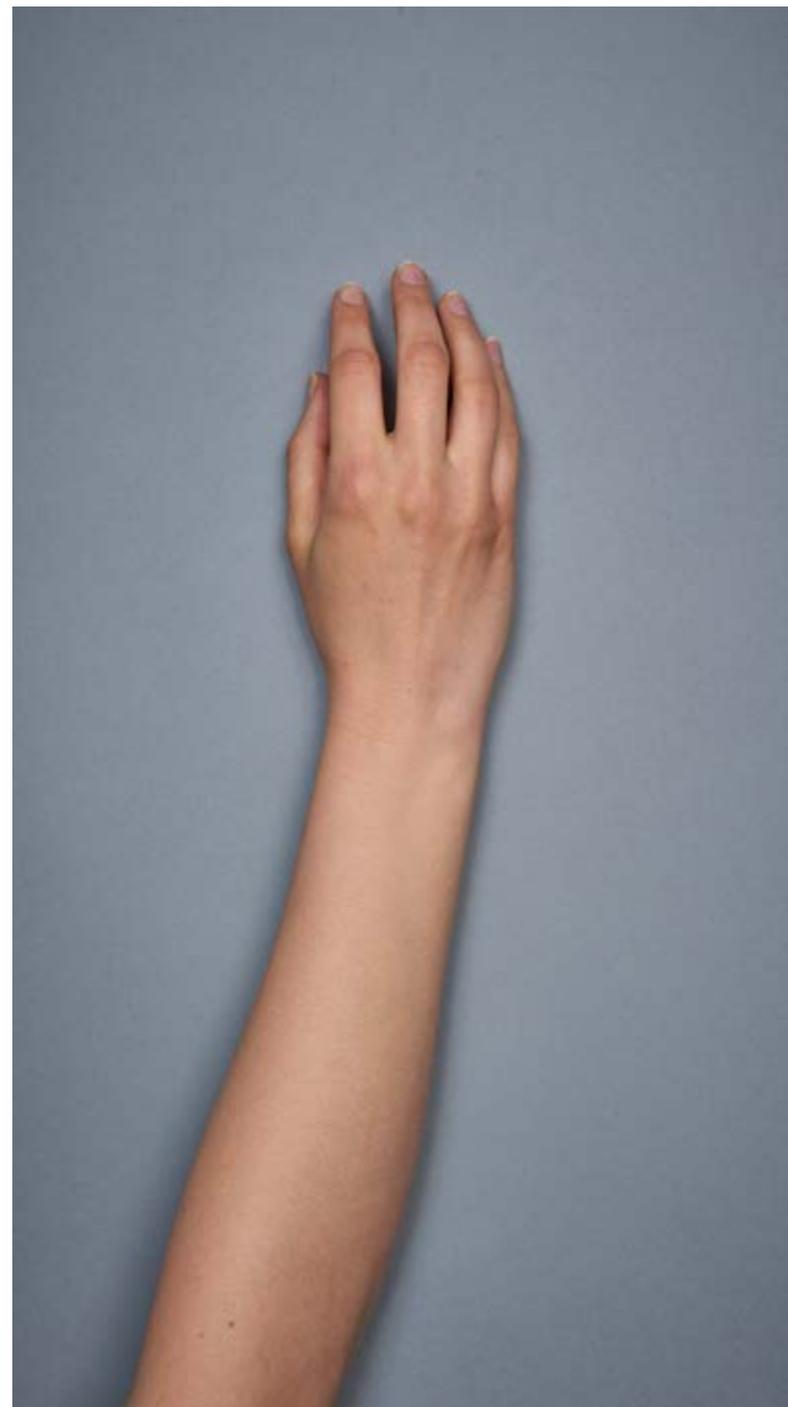
Imaginez pouvoir, dès aujourd'hui, vous dire qu'il est désormais possible de s'entretenir en toute confiance et confort avec des machines capables de "compréhension", qui ne portent aucun jugement sur votre façon de penser et d'agir. Un service permet, dès aujourd'hui, à des milliers de personnes considérées comme socialement dangereuses ou inadaptées aux normes sociales établies d'extérioriser leurs émotions et pulsions les plus refoulées en les confiant à un robot-psy. Cet outil trouve une application dans de multiples domaines : hôpitaux psychiatriques, prisons, écoles primaires, centres de réinsertion sociale et de déradicalisation, etc. C'est l'instrument idéal attendu depuis longtemps par des milliers de chercheurs dans le domaine de la santé mentale. De plus, la compagnie propriétaire du "psychanalyste numérique" pourra réaliser un gain financier substantiel en commercialisant les entretiens entre leurs robots et ses interlocuteurs. Des scientifiques, des chercheurs, mais aussi des auteurs de romans ou des artistes en quête d'inspiration pourront bénéficier d'une réserve inépuisable de traits psychologiques et de pensées inspirantes.

HALLOCINOSE D'UNE SOURIS DANS LA MAIN

2016

Sensation d'absence, mémoire musculaire, extension du corps. La souris d'ordinateur, un objet qui accompagne mon quotidien du matin au soir. Même dans son absence je ne peux m'empêcher d'aller poser ma main sur son inexistence et la ressentir dans le creux.

Une photo et un objet illustrent le souvenir approximatif d'une sensation.



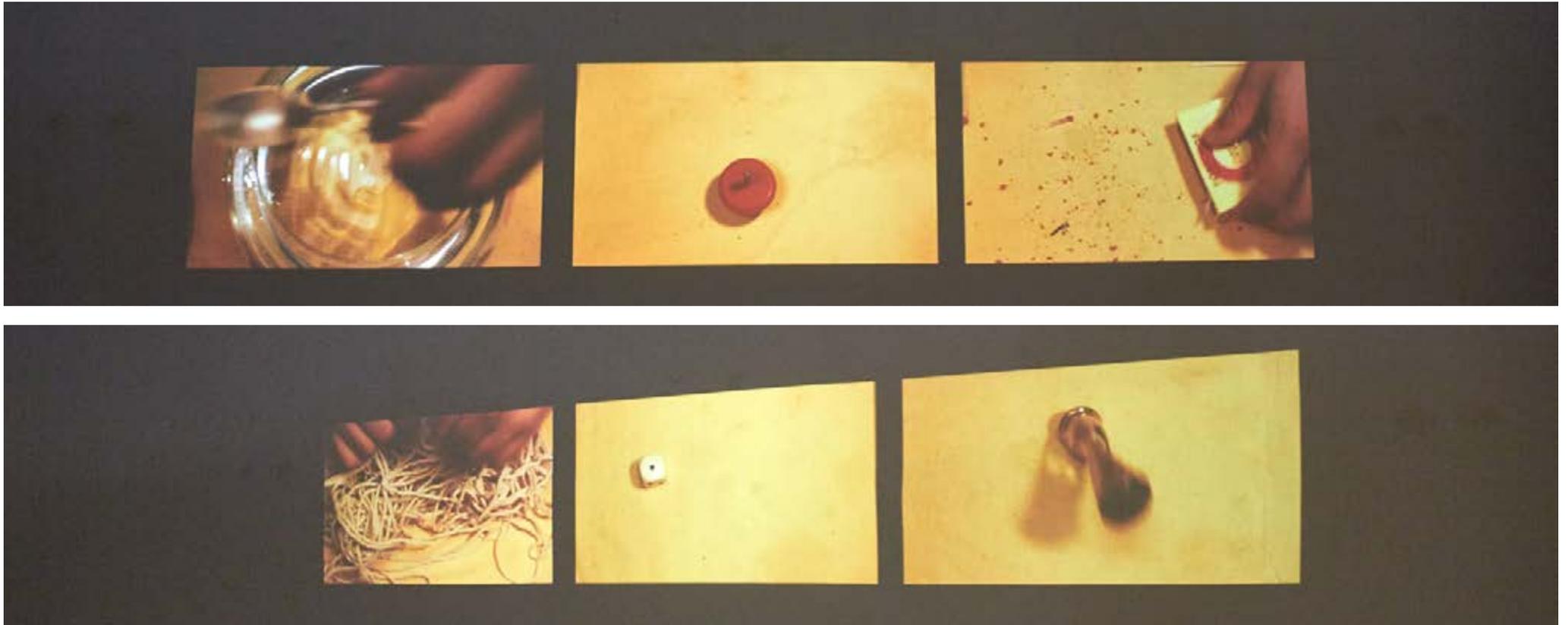
GESTES

2016

Projection de vidéo comportant six actions répétitives divisées en deux triptyques. Je veux, par ces gestes répétées, parler de l'ennui, des actions inutiles, de passe-temps ainsi que des gestes mécaniques comme ceux qui s'exécutent à l'infini par des milliards d'ouvriers dans des divers locaux autour du monde.

Je décide de l'objet de chaque geste selon différents critères :

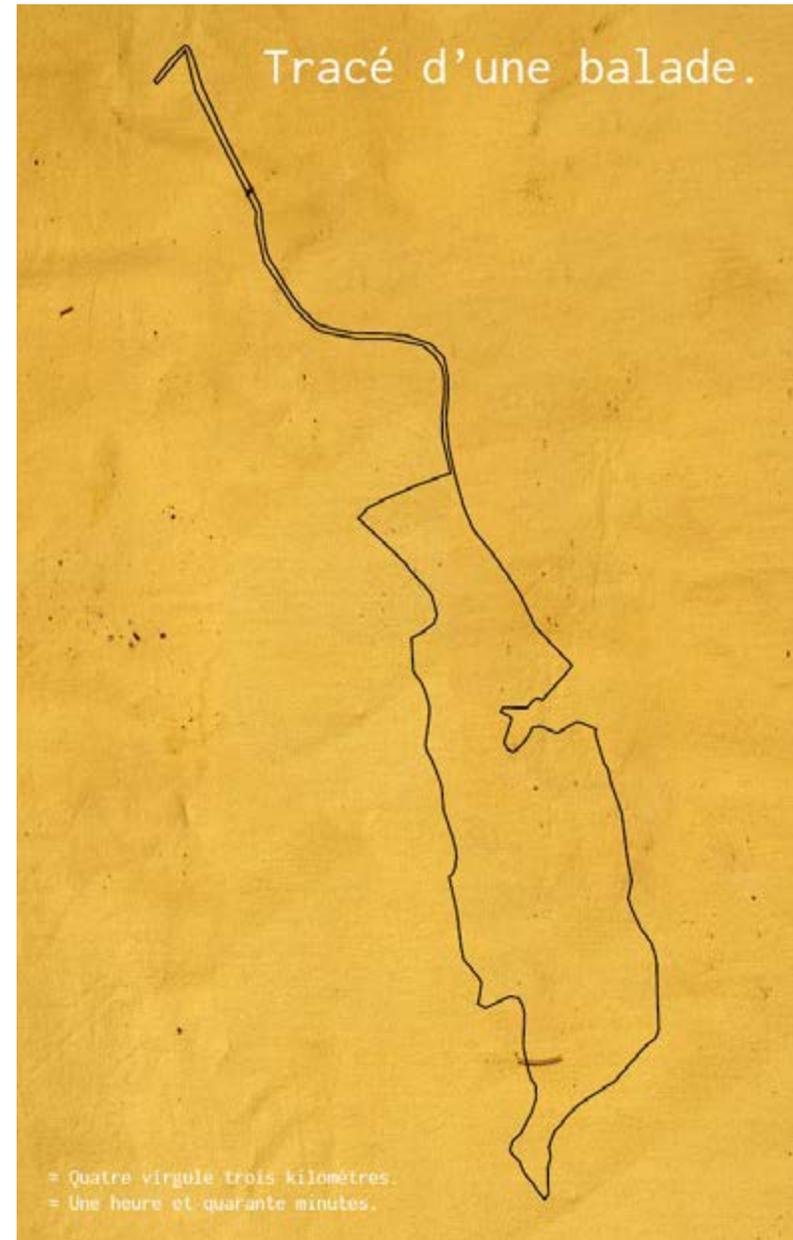
- Le dé dans sa représentation stéréotype du hasard.
- Le fil emmêlé symbolisant les tisseuses du destin dans la mythologie grecque.
- Le bocal d'eau comme le schéma d'une barque percé au fond.
- Les allumettes humides qui ne veulent pas s'allumer, image narrative et « trope » cinématographique pour le désespoir.
- Le sablier impossible, représentant du désir du contrôle de la temps.
- La toupie de bois, jouet de poche et symbolisant le passe-temps et l'amusement.



BALADE

2016

Balade est un protocole qui consiste en une promenade à l'intérieur d'un tracé déterminé en avance sur une vue satellitaire. Le trajet oscille entre urbain, rural et les limites de la ville, dans l'envie d'aller à la rencontre des tiers paysages. Durant la balade je ramasse des choses qui peuvent attirer mon regard. Après la balade, à la manière d'un archéologue, je trie mon ramassis et compose une collection. Avec les objets sélectionnés je fabrique une histoire, qui peut en partie être alimentée de recherches sur un des objets. La présentation du protocole a pour le moment deux parties, une première qui est la présentation des objets et la lecture du texte et un seconde, sous la forme d'une microédition papier, comportant les images prisent au retour de la marche.



À faire

2016

Les « todo-list » sont quelque chose que je rédige quotidiennement, réponse au souci d'une gestion précise de mon temps, une liste de choses ou d'évènements à ne pas manquer qui accompagnent mon quotidien comme artiste et travailleur indépendant.

La todo-list est à mes yeux à la fois un outil qui permet de mieux contrôler son temps et dans un second temps, par cause à effet, finit par devenir un générateur de remords et d'angoisse.

Mon générateur crache systématiquement des listes de choses-à-faire composées par un algorithme combinatoire à la Queneau dans C.M.M.D.P. La liste comme un dictateur du quoi faire que l'on s'auto-impose, et ce générateur qui dicte, avec l'intitulé « À faire », des propositions absurdes à l'aspect philosophique ou poétique.



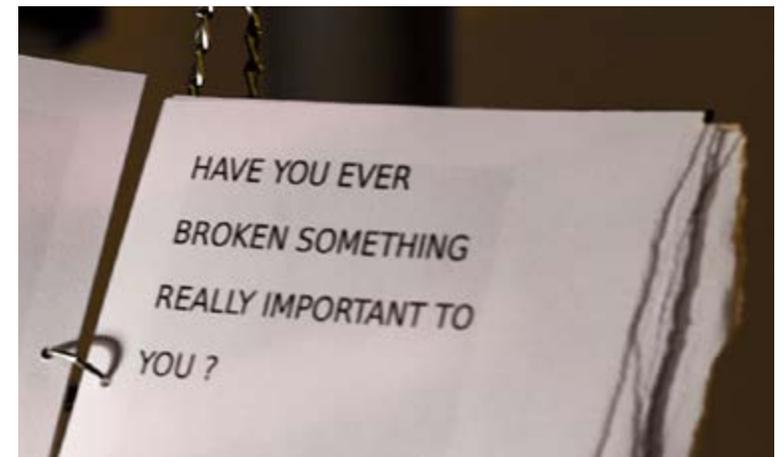
RUPTURA

2015

“Ruptura” est une édition qui réunit des photographies, du texte et un travail avec la matière du papier.

Suspendus à une chaîne, deux livres à couverture rigide contiennent des parties d'un texte trouvé dans un forum. Un internaute demande des conseils aux membres du forum, parce qu'il se retrouve avec une peur apparemment inexplicable de casser des objets. Les éditions contiennent aussi des photos d'objets cassés.

Papier, carton, chaine métallique

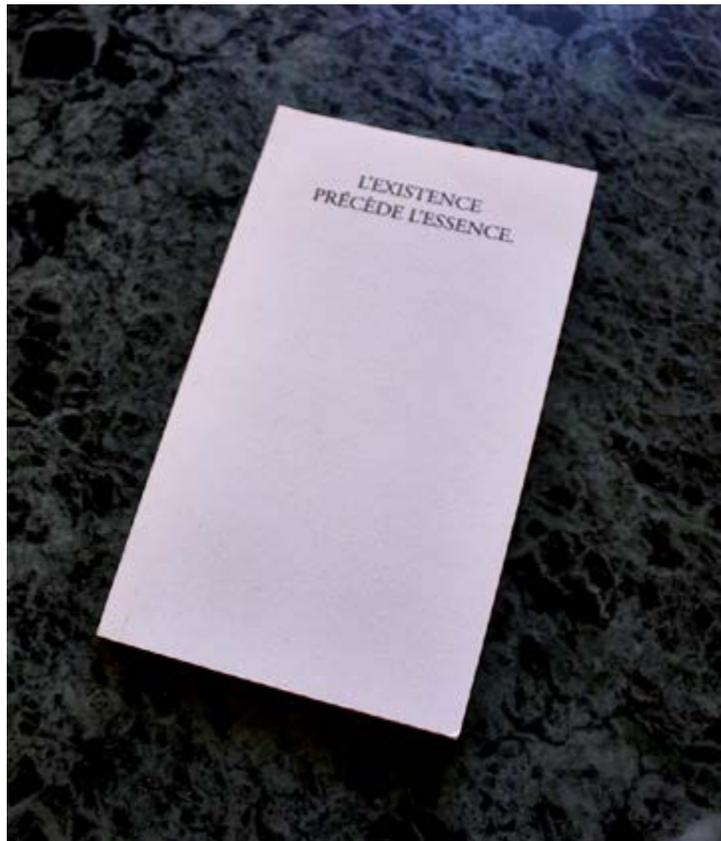


EXISTENCE PRÉCÈDE L'ESSENCE

2014

Livre au texte génératif. Pour la réalisation de l'ouvrage j'ai établi un protocole d'écriture inspiré des jeux d'écriture proposés par les membres de l'OuLiPo. Le protocole mis en place, comprend une série de mots, puisée dans la liste des mots les plus fréquents de la langue française constituée par le lexicologue Étienne Brunet, et l'utilisation du moteur de recherche Google, toutes préférences personnelle (cookies, historique) étant désactivées au préalable. Le procédé consiste à introduire une sélection de mots de la liste dans le moteur de recherche, qui va proposer à partir de là des suggestions en accord avec le mot introduit. Une de ces suggestions est choisie et constituera un premier fragment de

phrase. Le processus est répété jusqu'à l'obtention d'une vingtaine de lignes formant ainsi un paragraphe. Le résultat est par la suite réinterprété pour ajouter aux textes bruts, des ponctuations, articles, adjectifs, conjonctions, etc. Le jeu consiste à intervenir le moins possible sur le texte de départ. À la fin on obtient une série de petits paragraphes plus ou moins sensés.



IMPRIMANTE

2014

Une imprimante à la présence pathétique et solitaire crache continuellement des textes génératifs, en combinant des listes de mots composées d'éléments basiques à la rédaction d'une histoire (il était une fois, temporalités, situations, actions, personnages) et de l'algorithme Google suggestion. Le résultat est un amoncellement sur le sol d'histoires sans font précis, à la forme et syntaxe approximative.



CHAISE-FICTION

2014

Posée sur une chaise, l'histoire s'écoute dans l'intimité d'un casque audio. Un narrateur interprète à la première personne un journal intime flegmatique.

durée 4min36

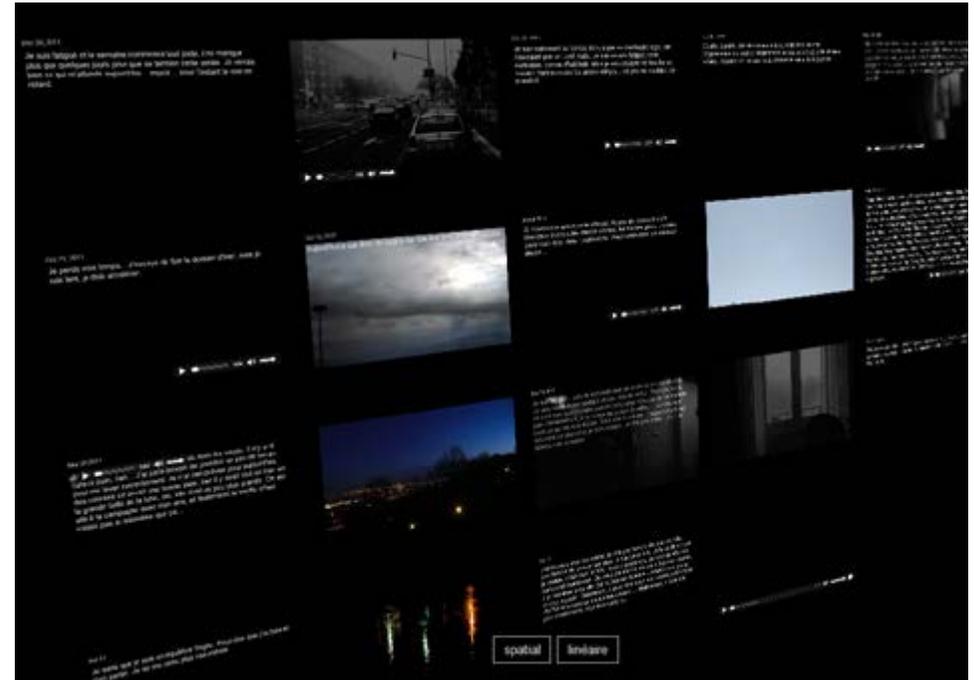


NARRATION SPATIALE

2013

Projection à navigation interactive d'une histoire à média multiples (images, textes, sons, vidéos), flottants dans un espace en 3D. Une lecture non linéaire dirigée au gré de la navigation du lecteur.

Une collections de phrases et dialogues recueillie quotidiennement. Dres fragments de mes journées, de mes pensées, de mes rencontres. Représentation d'un concentré de mon jours-à-jours.



WHERE?

2013

Le point de départ de Where? est le livre "Utopia", une île imaginaire, de Thomas More. Ma proposition essaye de créer une illustration sonore et immersive de cette île, une balade sonore, une narration. Le visiteur se balade en aveugle dans un espace de 500m², il voyage dans l'île où il peut écouter des différents paysages sonores: environnements urbains ou ruraux, sons d'animaux, bribes de conversations d'hommes. Des dialogues éparses sont audibles dans l'île. Le promeneur virtuel s'en approche et s'en éloigne au gré de ses déplacements en utilisant un joy-stick, peu à peu une narration se tisse. Les dialogues parlent du paysage aux alentours. L'objectif de la proposition est de créer une expérience narrative audio et libre où le visiteur finit par se faire une image imaginaire du lieu. Les dialogues sont tirés de différentes émissions du programme quotidien sur France Culture «Les pieds sur terre».



CV

Né 1989 à Aix-en-Provence, France

Théo Goedert
17 Cours Saint Louis
13100 Aix-en-Provence

theogoedert.com
tpgoedert@gmail.com
07 61 73 47 04

ÉTUDES

2011 - 2017 ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART D'AIX-EN-PROVENCE
Diplôme DNSEP

2009 - 2011 FACULTAD DE BELLAS ARTES - UNIVERSIDAD DE PANAMÁ

EXPOSITIONS

02/2018 PARASIDIAC
CRIJ PACA à Marseille - expo en duo avec Milena Walter

03/2018 NOUS NE SOMMES PAS LE NOMBRE QUE NOUS CROYONS ÊTRE
Un événement qui fait dialoguer arts, sciences et société. Participation avec NewAtlantis - Cité internationale des arts - Site du Marais - Paris

11/2016 FESTIVAL GAMERZ
Participation avec NewAtlantis - Fondation Vasarely, Aix-en-Provence

09/2016 OTHER KINDS OF SOUND ENVIRONMENT
Exposition avec NewAtlantis, CONA, Ljubljana, Slovenie

11/2015 NICE-R
Exposition collective, Raumzehndrei, Nuremberg, Allemagne

09/2013 ENIAROF
Réalisation de deux propositions pour le festival Eniarof, Aix-en-Provence

04/2012 NOWHERE
Exposition collective, ESAAIX, Aix-en-Provence

ASSISTANAT

06/2013 Assistant de l'artiste David Bowen sur le montage de sa pièce « tele-present water » dans le cadre de l'exposition la Dernière Vague à la Friche de la Belle de mai.

11/2013 Assistant d'artiste pour Robin Meir, Robyn Moody et David Bowen dans le cadre de l'exposition « Chronique des mondes possible », organisé par la structure Seconde Nature.

AUTRES

03/2017 Participation au salon d'éditions d'artistes "Carré-Collé" à Avignon avec notre collectif RIENAVOIR

2015 Travail de rédaction de scénario pour le jeu vidéo Crossing Industries avec l'anthropologue Cédric Parizot, projet mené par l'atelier jeux de l'ESAAIX sous la coordination de Douglas Stanley.

08/2014 Workshop à la SAIC Chicago : Réflexions et réalisation pour le projet New Atlantis, espace virtuelle partagé dédié à l'expérimentation sonore, menée par le laboratoire en recherche sonore Locus Sonus.