



1 rue Etienne Cardaire
34 000 Montpellier
<http://aperto.free.fr>
asso_aperto@yahoo.fr
+33 4 67 72 57 41
+33 6 33 92 05 18

FLUDD

The A-Collective

Pierre Bellemin, Didier Casiglio, Emmanuelle Etienne, Agnès Fornells, Alain Lapierre, Michel Martin, (Patrick Sauze until 2010).

FLUDD denotes the current form of a video game designed and directed by the A-Collective. It brings together in a single installation *Fludd # 1* (stage 1) and *Fludd # 2* (stage 2).

Fludd # 1

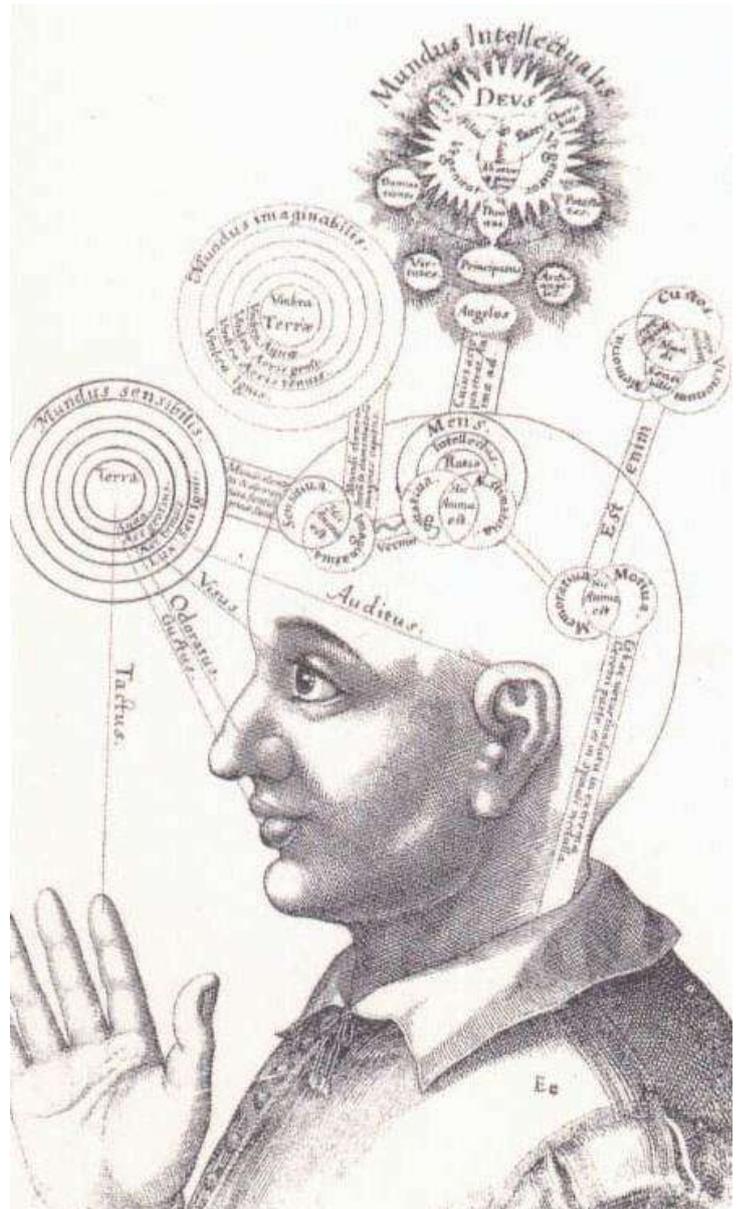
Early stage of a video game, *Fludd # 1* is an interactive installation to be animated by the spectator. The visitor becomes a player, but in what universe does he find himself? Through various spheres he travels paths, where he must make choices or be carried away in the bubbles in the form of ideas. This is a 3D environment which absorbs all sorts of drawing.

Fludd # 2

The second stage of *FLUDD* is both a continuation and a response to the game in which the player moves. It creates a parallel environment disturbing the progress of the player.

A second screen located besides the player, presenting a gathering of 6 avatars sitting around a table to discuss their condition of avatars, their virtual origin, their role, the structure of the game - while having a few drinks. Following the same principle of anti-game than *Fludd # 1*, these avatars are stuck in a confined space, where they can't be activated by the player and do not have access to the game. However, the programming allows them, from time to time, to communicate certain information to the player, even to interfere in the development of the game.

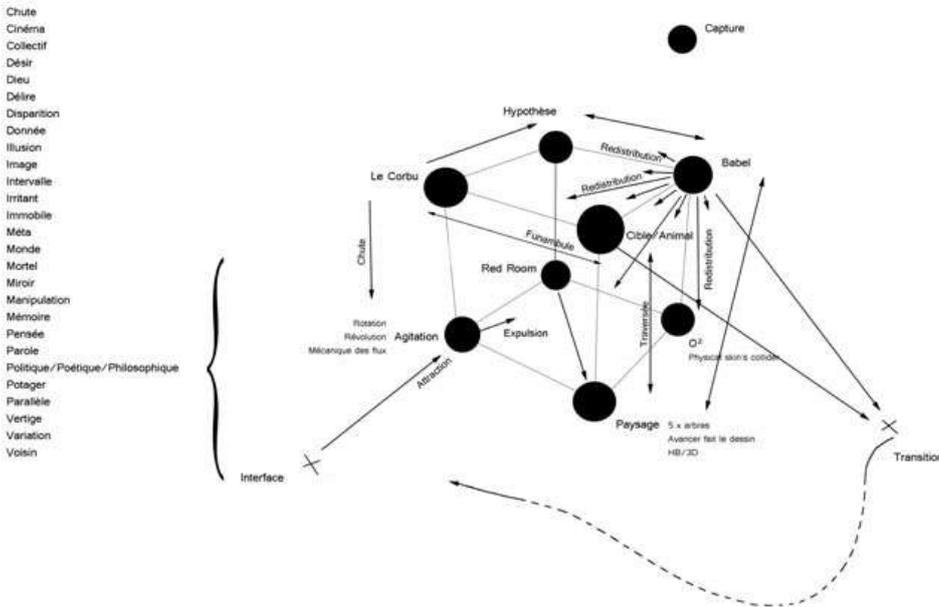
The second video is not playable, despite the interactions between the two screens, it is designed as a series of scenes with specific situations. The sequencing of the scenes is aleatory.



FLUDD # 1

Installation interactive : vidéo-projection, ordinateur, socle, manette de jeu, 2010.

Collectif Aperto (Pierre Bellemin, Didier Casiglio, Emmanuelle Etienne, Agnès Fornells, Alain Lapierre, Michel Martin, Patrick Sauze).



Shéma de la circulation dans *Fludd # 1*

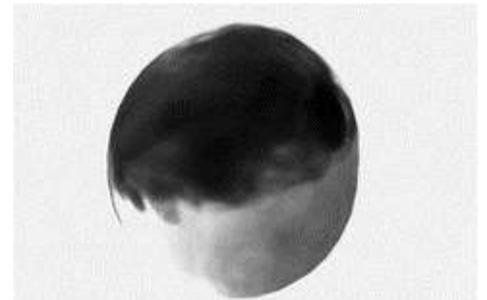
Première étape d'un jeu vidéo d'artistes, *Fludd # 1* est une installation qui demande à être animée par le public. Le visiteur devient joueur, mais dans quel univers se trouve-t-il alors ? Parmi des sphères bouleversées il parcourt un chemin où il doit tour à tour choisir, subir ou se laisser porter dans ces bulles en forme d'idées. Un environnement 3D où se laissent absorber toutes sortes d'échos au dessin. *Fludd* - étape 1, est un schéma composé de 8 univers, qui se démultiplieront lors des évolutions à venir du projet.

Dans l'espace dédié à l'installation *Fludd**, le spectateur trouve à sa disposition une manette de jeu lui permettant de circuler dans l'image projetée en face de lui. Cette projection vidéo immersive est constituée notamment d'images 3D calculées en temps réel au fur et à mesure de la progression et des actions.

Malgré les apparences donc, *Fludd* n'est pas un jeu vidéo au sens habituel du terme. Il s'agit plus précisément d'une proposition plastique jouable, le terme de jeu lui étant alors attaché plutôt dans son sens mécanique (comme si il y avait du jeu entre différentes pièces) que dans le sens jeu = game.

Le propos de cet objet vidéo est de présenter l'expérimentation d'une œuvre évolutive à différents stades de son élaboration. La première étape met en scène l'ossature du jeu et permet d'en tester quelques principes, de circuler dans les premières zones d'activités d'un système qui tient d'une mécanique universelle des sphères.

*FLUDD emprunte son nom à un savant médecin, alchimiste, astrologue, théosophe chrétien, qui vécut à la charnière du 16ème et du 17ème siècle. Il fut parmi d'autres à la recherche d'une représentation « scientifique » de l'esprit humain et des grandes instances de la pensée (intellect, mémoire, imagination...) dans ses relations avec les fonctions sensibles corps. Il se figure ces ensembles complexes comme des «mondes», cercles concentriques en relation permanente les uns avec les autres...



Capture



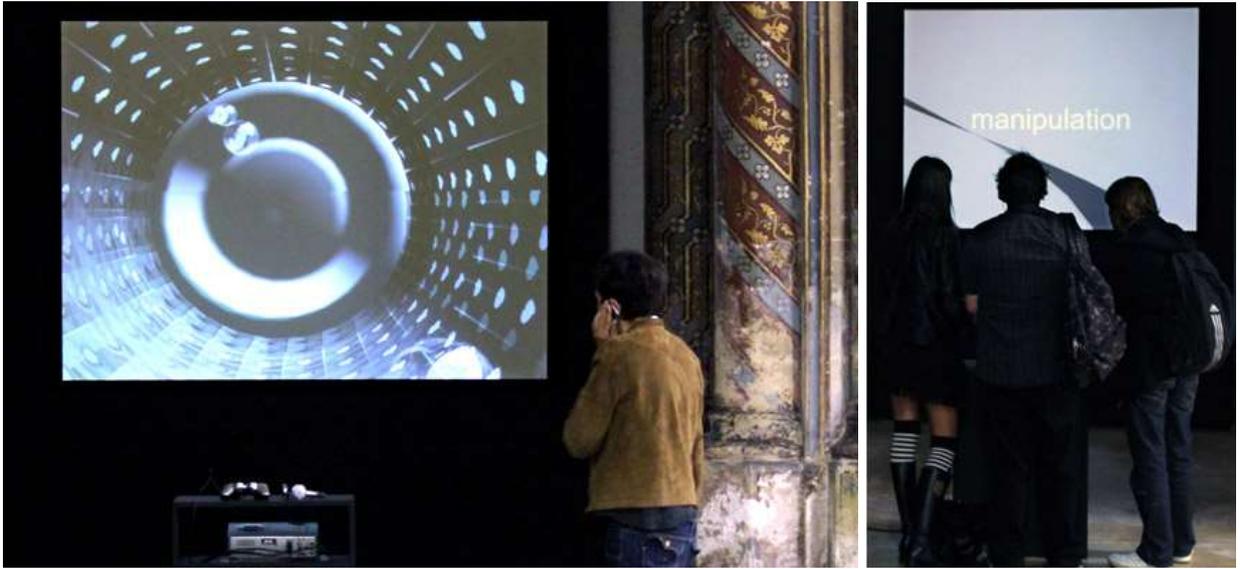
Le Corbu



Cible/Animal



Hypothèse



Vues de l'installation *Fludd # 1*, Drawing-Room, Montpellier, 2010.



Vues de l'installation *Fludd # 1*, exposition HB/3D présentée par Glassbox, galerie 14, Paris, 2010.

FLUDD # 2

Programmation chronophotographique interactive avec *Fludd # 1*, 2012.

Collectif Aperto : Pierre Bellemin, Didier Casiglio, Emmanuelle Etienne, Agnès Fornells, Alain Lapierre, Michel Martin.

La deuxième étape de *FLUDD* est à la fois la poursuite et une réponse au jeu dans lequel le joueur circule. Il lui fait écho depuis un espace parallèle en accompagnant ou perturbant la progression du spectateur.

En effet, un deuxième écran positionné à proximité du joueur, présente un huis clos réunissant 6 avatars autour d'une table qui discutent à bâtons rompus de leur condition d'avatars, de leur origine virtuelle, de leur rôle, de la constitution du jeu, de la partie qui est supposée se dérouler à côté, etc..., tout en buvant quelques verres. Suivant le même principe d'antijeu que dans *Fludd # 1*, ces avatars sont coincés dans un espace clos, ne sont pas manipulables par le joueur et n'ont pas accès à l'espace du jeu. Cependant, une marge de manœuvre leur est conférée par la programmation qui leur permet, à de rares moments, de communiquer au joueur et aux spectateurs certaines informations, voir d'interférer quelque peu sur le déroulement du parcours.

Fludd # 2 n'est donc pas jouable, même s'il existe des interactions entre les deux écrans, elle est conçue comme une série de scènes présentant des situations particulières. Le montage des images dirigé par la programmation répond à un principe aléatoire.

FLUDD désigne la forme actuelle du jeu vidéo conçu et réalisé par le collectif Aperto. Il rassemble dans une installation commune *Fludd # 1* (étape 1) et *Fludd # 2* (étape 2).

Rappel : *Fludd # 1* est une installation qui demande à être animée par le public. Le visiteur devient joueur, mais dans quel univers se trouve-t-il alors ? Parmi des sphères bouleversées il parcourt des chemins où il doit tour à tour choisir, subir ou se laisser porter dans ces bulles en forme d'idées. Un environnement 3D où se laissent absorber toutes sortes d'échos au dessin.



Vue générale de l'installation de *FLUDD*, Couvant des minimes, juin 2012, Perpignan.



Vues de l'installation de *FLUDD*, Couvant des minimes, juin 2012, Perpignan.

FLUDD at Cutlog New-York 2013

The A. collective (Montpellier) is interested in collaborative practice. The identity of each of its members is undisclosed, and its work is never attributed to any individual participant. The collective's research interests include video games and computer models. Fludd, the installation it is presenting at Cutlog, is a kind of digital drawing animated by the viewer.

Galerie Aperto (Montpellier, aperto.free.fr) shows an installation, by an artist's collective, with 8 identical spheres, a joystick and, on an iPad, people gathered around a table. With the joystick, you enter one of the spheres, a world in itself. Each world is different and affords different kinds of actions. A rather attractive universe, not easy to be described. That confirms our impression that, on the digital art stage, France is presently taking the lead, due to several innovative artists, bold gallerists and event organizers!

(Sandrine Barato, DICCAN -Digital Creation Critical ANalysis-)



Vues de FLUDD, stand d'Aperto, Cutlog New-York 2013.



Images extraites de Fludd # 2 (Les Avatars).

Le Collectif Aperto

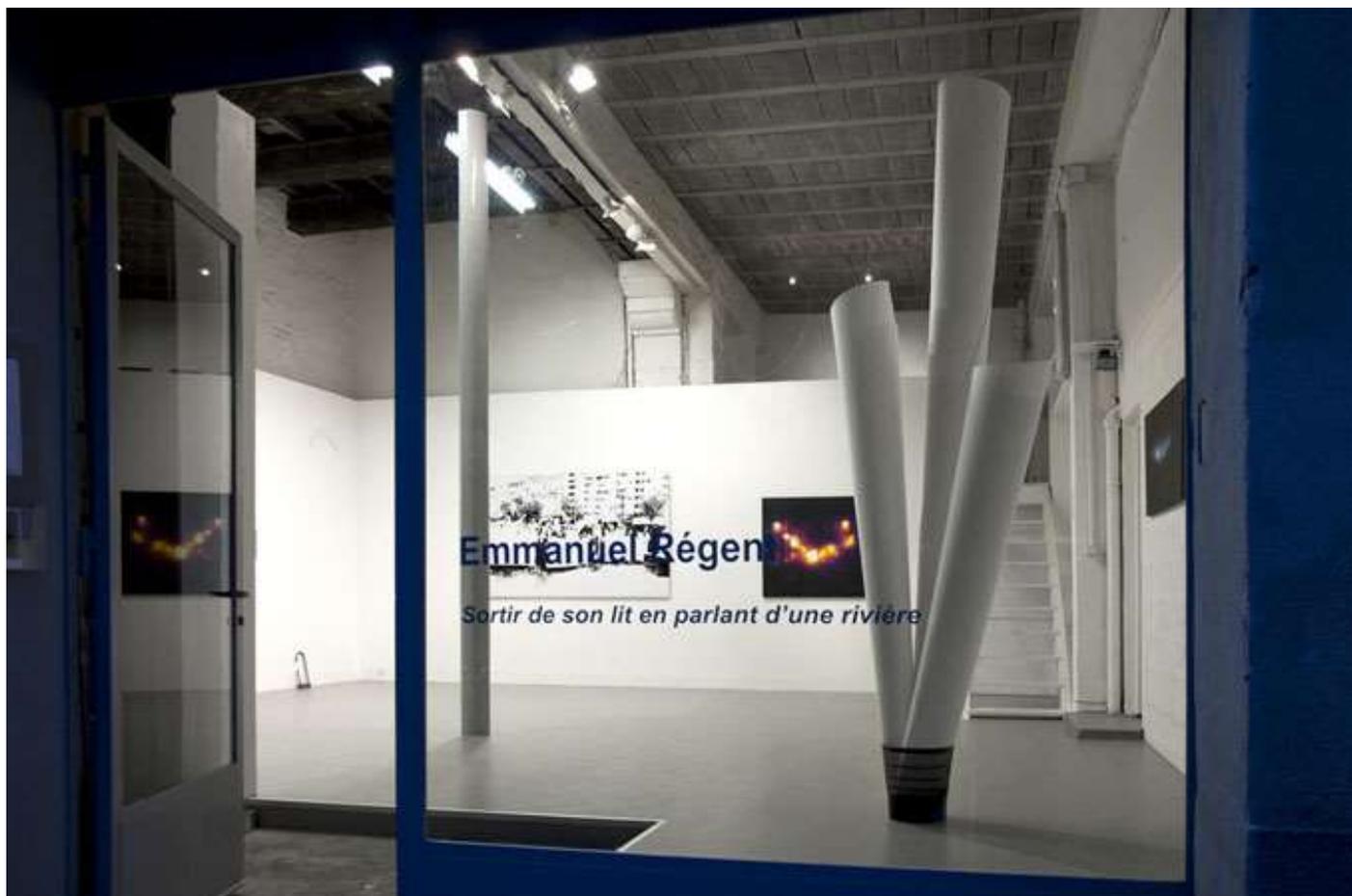
Le collectif d'artistes Aperto s'est constitué en parallèle de l'activité de la galerie éponyme, actuellement située au 1 rue Etienne Cardaire à Montpellier. L'association a été fondée en 1997 par Emmanuelle Etienne et Alain Lapierre, artistes, responsables de la galerie et fédérateurs du collectif. Au fil des années et des rencontres ils ont invité différentes personnes à se joindre à eux dans cette aventure. Des artistes ou des jeunes commissaires d'exposition comme Manuel Fadat, Anna Olszewska, J.F. Desserre, Sandrine Mahéo, Eric Watier et Patrick Sauze ont participé ou participent encore à l'évolution d'Aperto. Actuellement le collectif d'artistes est composé de six personnes : Pierre Bellemin, Didier Casiglio, Emmanuelle Etienne, Agnès Fornells, Alain Lapierre et Michel Martin.

Le collectif s'est construit (entendons par là qu'il s'est assemblé) progressivement par affinités humaines et intellectuelles, sur une gageure : relancer les termes d'un contrat utopique du «vivre et travailler ensemble» maintenant, au-delà des différences fortes et parfois radicales des postures et des propositions artistiques de chacun, des intentions et des plans de parcours. Il est le fruit d'un engagement personnel qui répond au désir de remettre en cause nos acquis, de se frotter à la part de l'autre, de résister aux tropismes. Une sorte de coopérative de la pensée qui prend la forme d'expositions, puisque c'est ce médium qui nous est commun.

C'est sur cette base que le collectif s'est proposé de passer à l'action et la trilogie d'expositions qui a pour titre «L'art est politique, l'art est poétique, l'art est philosophique» en est en quelque sorte le manifeste. Ce travail de groupe, entrepris depuis 4 ans, a franchi des étapes variées et trouvé des résolutions diverses. Les «normoglyphes», présentés en octobre 2009, sont représentatifs de la constitution d'un vocabulaire plastique si ce n'est commun du moins « collaboratif », la compilation improbable de nos outils à penser, à dessiner.

Les membres du collectif sont parti prenant dans la programmation des expositions de la galerie Aperto et présents sur l'ensemble de l'activité (montage des expositions, rencontre avec les artistes, rencontre avec le public...) Aperto a pour principe de ne pas exposer les artistes de son collectif dans son lieu. Depuis 2006 il a été mis en place un système d'échanges avec d'autres structures similaires (lieux d'art contemporain gérés par des artistes).

Aperto (1997-2011) produit des expositions d'art contemporain, développe des manifestations artistiques en partenariat, promeut la jeune création de la Ville de Montpellier, et de la Région Languedoc Roussillon. Sa vocation est de se constituer comme lieu de recherche et de production pour les artistes et d'être un espace d'art ouvert à tous les publics.



Vue de la galerie Aperto, Exposition E. Régent, Montpellier, 2012.

Normographes

Collectif Aperto : Pierre Bellemin, Didier Casiglio, Emmanuelle Etienne, Agnès Fornells, Alain Lapierre, Patrick Sauze, 2009.

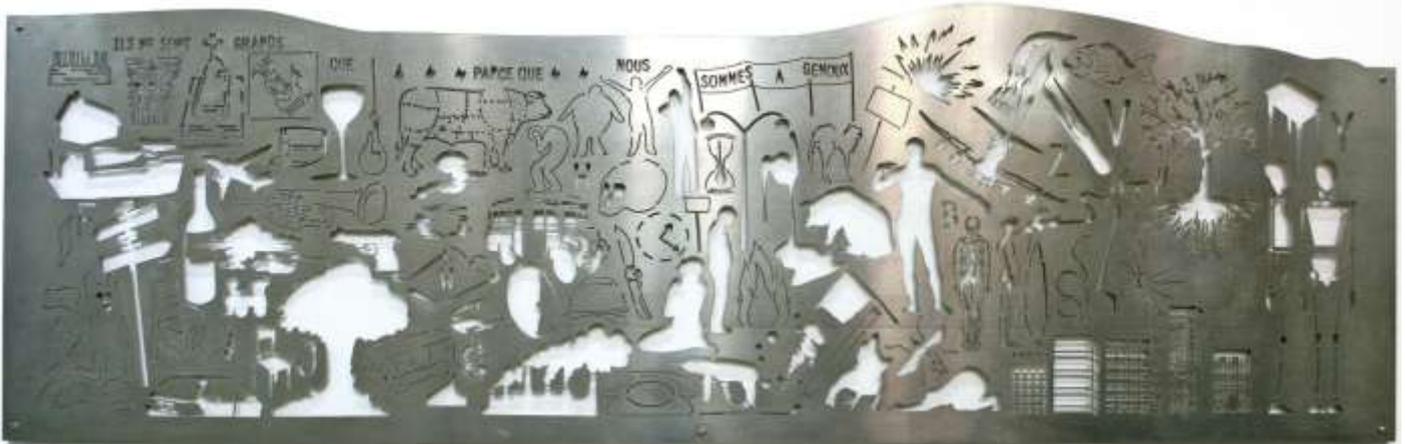
Pour le salon du dessin contemporain de Montpellier, le collectif a travaillé en commun à la réalisation de trois œuvres, autour d'une interprétation de l'outil «normographe». Devenus objets d'exposition, les normographes nous renvoient à un potentiel de dessin à faire, en cela ils gardent leur statut d'outils pour dessiner. Cependant, ils englobent le vocabulaire du groupe et le diffère : le normographe est autant dessiné qu'il contient tous les dessins futurs.

Les normographes, plaquettes dans lesquelles des contours de lettres, de figures, de symboles ont été évidés pour permettre d'en suivre le tracé, se voient ici réappropriés à travers trois interprétations. Les deux premières, le normographe du signe et le normographe La Boétie, l'un en plastique, l'autre en aluminium présentent des compositions de formes découpées, réalisées à partir de dessins produits et sélectionnés par l'ensemble du collectif.

Alors que le normographe du signe présente des forme abstraites faussement géométriques, les éléments à la base du dessin (lignes, traits, cercles, ondes, motifs etc.), La Boétie, rassemble des figures stylisées liées à l'Homme, à son environnement et au «vivre ensemble».

Ces deux objets renvoient donc directement à leur modèle pré existant dans le commerce mais en déplaçant la finalité et l'utilisation. En effet, par leur échelle (agrandie par rapport à l'objet usuel) ils deviennent difficilement manipulables, et par leur présentation (fixés au mur) ils adoptent un statut d'objets à regarder et à penser. Ils sont alors comme des images, des tableaux qui portent en eux l'idée de ce potentiel infini du dessin, tout en gardant leur statut d'outils pour dessiner à partir d'une base de données.

Avec le troisième, le normographe sonore, le support de la plaque a disparu, il se présente sous la forme d'une installation de casques audio disponibles pour le public. Comme les autres il est un outil, non plus tangible mais diffusé. A travers la lecture d'une compilation d'approches du dessin : méthodes, propositions, réflexions..., il invite à la réalisation de dessins invisibles.



Normographe de la Boétie, acier découpé, 220x70 cm, 2009.



Normographe du signe, plexiglas découpé, 2009.



Normographe sonore, diffusion de textes lus, (voix M. Fadat), casques audio, 27 minutes, 2009.

Expositions / Conférences / Présentations / Publications

Cutlog New-York 2013

Galerie Aperto, New-York

Du 10 au 13 mai 2013

Conversatorio

Conférence de présentation de Fludd, sur une invitation de [R.A.T.] Residencia Artistica por Intercambio
Puerto Turín, Mexico, Mexique

Le 15 décembre 2012

Principes d'incertitude

Sur une invitation de ARTPE

Couvent des Minimes, Perpignan

Du 15 juin au 15 juillet 2012

Présentations de Fludd et du Normographe sonore

Conférence d'ouverture et présentation de clôture de la résidence de Pierre Bellemin

Lycée Jean Moulin, Béziers

Février/mars 2012

Revue Rouge Gorge

Publication de dessins des artistes du collectif, n° 11, Novembre 2011

/ Projection de dessins

Terrasse du Batofar, Paris

Le 6 avril 2012

/ Exposition éclair

Présentation du n° 11

Galerie Satellite/2, Paris

Du 9 au 10 décembre 2011

MIG (Montpellier In Game)

Salon international du jeu vidéo, Montpellier

novembre 2011

HB/3D

Sur une invitation de Glassbox

Galerie 14, Paris

Du 22 octobre au 7 novembre 2010

Drawing Room 010

Carré Sainte Anne, Montpellier

octobre 2010

Salon du Dessin Contemporain - première édition

Carré Sainte Anne, Montpellier

Du 14 au 18 octobre 2009

Quasiment Royale

Ecole des Beaux-Arts, Montpellier

Du 7 septembre au 6 octobre 2007

L'art est poétique

Sur une invitation de LPOCTB (Le Pays où le ciel est Toujours Bleu)

Ateliers Oulan Bator, Orléans

Du 13 au 28 octobre 2007

L'art est politique

Sur une invitation du Castel Coucou

Galerie l'Oeil, Forbach

Du 4 au 22 avril 2007

Moi, moi, moi

Sur une invitation de la galerie l'Art du temps

Chapelle de l'Oratoire Clermont-Ferrand

Du 24 septembre au 08 octobre 2006