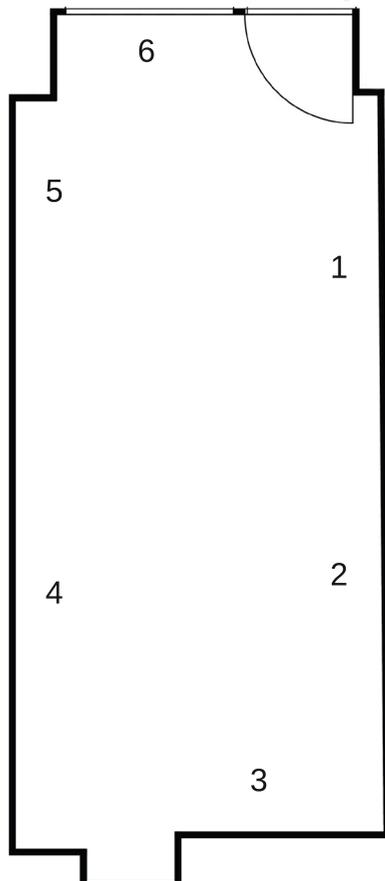


RUE MULLER



1. Groove Study 1

Materiaux divers

2. Binarization of the *Fume-fume* Timeline to the *Clave Son*

Materiaux divers

3. Groove Study 2

Programme informatique (HTML, javascript)

4. Multibranch Transformation

Impression sur papier contre-collé sur aluminium. Réalisé à partir de dessins de personnages commissionnés à l'illustratrice Mentalcrash sur le réseau social DeviantArt.

Licence : CC BY SA

5. Do Ghost Notes Breathe?

Programme informatique (HTML, javascript)

6. Ada

Materiaux divers

CONDITIONS DE GROOVE

Exposition de Raphaël Bastide

Du 3 au 13 novembre 2017

Au 22 Rue Muller - 75018 Paris

raphaelbastide.com

22ruemuller.com

7 Novembre 19h - Félix Lambert

L'écriture en boucle : imprévisibilité et esthétique des systèmes narratifs cycliques

8 Novembre 19h - Julien Gargot

Le temps de Git, présentation d'un système de gestion de versions et de ses temporalité

8 Novembre 20h30 - Raphaël Bastide

Performance sonore : *Conditions de groove*

Raphaël Bastide est un artiste conceptuel français s'intéressant aux caractéristiques spatiales et temporelles inhérentes aux programmes et systèmes informatiques. Ses recherches s'attardent plus particulièrement sur les frictions que ces singularités numériques provoquent sur notre réalité physique.

Conditions de groove rassemble les recherches récentes de Raphaël Bastide sur le temps des rythmes musicaux et des algorithmes. Les objets, programmes informatiques et pièces sonores présentés, sont au croisement de trois considérations sur le temps : l'écriture des rythmes, la temporalité des programmes informatiques et les narrations non-linéaires.

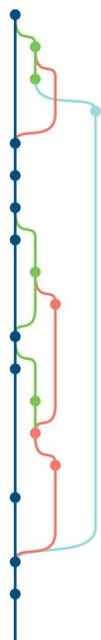


Le temps (barre noire) et le jeu, légèrement décalé sur le morceau *Impeach The President* de The Honey Drippers

Tout corps organique résonne à des plages de fréquences qui lui sont propres et qui entraîne des réactions physiques tout aussi singulières. Notre corps humain n'échappant pas à la règle, a ses fréquences sonores préférées qui se précisent selon chaque individu. Avant, après ou hors du temps mathématique, les battements du rythme dont notre espèce raffole, sont celles qui sont imparfaites, celles qui révèlent la grille temporelle (tempo) en l'entourant, mais sans se superposer à elle. Un rythme mathématiquement parfait peut s'avérer banal ou sans intérêt particulier, en revanche le jeu sur des micros temporalités autour de la pulsation peut devenir le détail qui fait balancer le corps humain. Ce phénomène se révèle dans une relation infime, non-mesurable entre le son et le corps anatomique. Lorsqu'il doit être nommé, on appelle

Merci au 22 Rue Muller (Valentin Bigel + Louise Duneton + Alice Gavin), Félix Lambert, Julien Gargot, Louise Drulhe, ZeFamili, Paul Bernhard, Robin Bantigny-Pernot.

souvent ce phénomène « groove ». On retrouve le groove et autres expériences s'en approchant (swing en jazz, flow pour la parole...) partout dans le monde et au cours de toutes les périodes de l'histoire de la musique. Certains le caractérisent par le sentiment de bien-être qu'il provoque chez l'auditeur. D'autres le définissent le groove comme ce qui différencie la façon dont un musicien expérimenté va jouer un rythme, et la façon dont ce rythme pourrait être écrit. Malgré ses nombreuses et imprécises définitions, le groove reste une poésie du temps hors d'atteinte. Fixer le groove serait un paradoxe, car ce qui définit ce phénomène est son inaccessibilité même. C'est la condition du groove.



Un merge (fusion) d'une branche Git

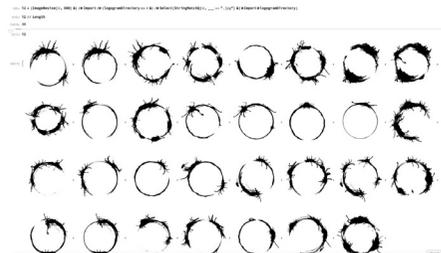
Le code informatique dans sa métamorphose pour devenir programme exécutable est sujet à une évolution qui peut être linéaire ou qui peut suivre des schémas d'évolutions plus tumultueux. Les systèmes de gestion de versions sont des utilitaires largement utilisés de nos jours pour assister la conception des logiciels modernes. Ils offrent aux codeurs des temporalités non-linéaires suivant des schémas temporels différents du temps que nous éprouvons au quotidien. Ces systèmes de gestion de versions et plus particulièrement Git, le plus populaire d'entre eux, permettent notamment la création de branches d'écritures simultanées qui ont la capacité d'évoluer séparément ou d'être réunies entre elles. On peut aussi assimiler certains phénomènes offerts par ces programmes comme des retours dans le temps complet ou partiels (branches, rebasages et fusions de versions).

L'humain peut alors contrôler une réalité temporelle réservée à la manipulation du code mais ne peut en faire directement l'expérience.

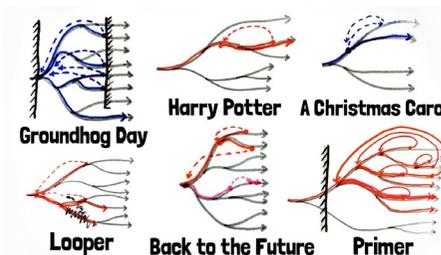
C'est un espace temporel paradoxal dont le langage et l'écriture sont à la fois les sujets et les moyens. Au cours de l'exposition, Julien Gargot, designer et développeur, proposera une lecture des caractéristiques temporelles particulières du logiciel Git, qui assiste aujourd'hui la conception de la plupart des applications que nous utilisons au quotidien.

Parmi les caractéristiques que partagent la musique et l'informatique, il y a leurs écritures. Les partitions musicales et les données informatiques connurent toutes deux les cartes perforées que l'on glissait dans les orgues de barbarie comme dans les premiers ordinateurs. La nature cyclique du rythme séquencé comme des données qui passent d'instructions en instructions dans nos appareils, renforce davantage la proximité de ces deux langages, la ressemblance physique des supports de ces langages n'est donc pas un hasard. Ces cycles, faits de musique ou de code, ne sont pas d'incessantes répétitions d'un même instant. Ils subissent de légères, parfois indiscernables mutations : érosions ou évolutions le long des grilles musicales ou au cours des itérations

dans les lignes d'un fichier prêt à être exécuté. Les morceaux répétitifs de Steve Reich et les moirages rythmiques qu'ils produisent comme l'incrémentation d'une boucle "for", témoignent de ces micros-changements qui deviennent la matière même du morceau musical ou programme informatique.



Dans une vidéo de démonstration, Christopher Wolfram présente le code qui a mené à la création du langage extraterrestre du film « Arrival ».



Schémas de voyages dans le temps de films de science-fiction, par Minutephysics sur Youtube.

Les objets cycliques complexes se trouvent souvent dans les œuvres de culture populaire de la bande dessinée à la musique et aux films comme le présente Félix Lambert, invité à l'exposition pour y présenter ses recherches qui mettent à la fois en lien et en opposition ces différentes manifestations culturelles des principes de polyrythmie et circularité. Il devient évident que la coexistence des superpositions polyrythmiques du compositeur Steve Coleman, de schéma narratif complexe du film Primer (Sane Carruth, 2004) et de l'écriture extraterrestre circulaire, imaginée dans Arrival (Denis Villeneuve, 2016), ne tient pas du hasard. Les schémas de narrations non-linéaires, parallèles, cycliques, ou encore à dérivations, sont sujets de fantasmes de la culture contemporaine occidentale. Ils sont notamment justifiés par les découvertes scientifiques (principe de superposition quantique, théorie des graphes) ou

l'essor de certaines technologies ou interfaces, qui proposent des temporalités étendues ou « non-conventionnelles ». On peut imaginer que cette obsession découle d'un besoin d'échapper à l'extinction fatale de notre espèce, obsession manifestée par la projection de temporalités hybrides, utopiques où les possibles sont sans limites et où les futurs abondent. Un point de vue plus optimiste pourrait voir cette obsession comme un terrain de jeu complexe, mettant l'intellect humain à l'épreuve, poussant ainsi le rêve à de nouvelles limites à l'heure où la machine se met elle-même à rêver.

Conditions de groove est une proposition de variations polymorphes sur différentes temporalités entre musique, code et narration, où échelles, intensités et périodes s'entrecroisent. Pour cette exposition au 22 Rue Muller, Raphaël Bastide rassemble une série de pièces conçues pour l'occasion, qui restent par ailleurs dans la lignée de ses recherches : écrire le temps des choses avec celui des programmes.