

LE BON ACCUEIL  
Bon Accueil, 74 Canal Saint Martin 35700 Rennes  
contact@bon-accueil.org  
www.bon-accueil.org

Entrée Libre  
Du mardi au samedi de 14 h à 19 h  
Le dimanche de 15 h à 19 h

Contacts :

Directeur artistique :  
Damien Simon  
06.18.84.08.44  
damien.simon@bon-accueil.org

Médiation :  
Julie Lauger  
09.53.84.45.42  
mediation@bon-accueil.org

Communication :  
Clara Guéguen  
09.53.84.45.42  
communication@bon-accueil.org



# WTF ?!

## Carine Bigot Projet LAB

Du 18 mars au 10 avril 2011  
Vernissage le 17 Mars à 18h30



Carine Bigot, (CanYou)ReadMe(?) - 2010-2011

# Dossier de Presse



## Sommaire

---

Communiqué de presse

Oeuvres présentées

Biographie et CV de l'artiste

Présentation du Bon Accueil

Les Projets LAB

Médiation jeune public

Contact :

Le Bon Accueil  
74, Canal Saint Martin  
35 700 Rennes

Responsable de la programmation :  
Damien Simon  
damien.simon@bon-accueil.org

Médiation :  
mediation@bon-accueil.org

Communication :  
communication@bon-accueil.org

« Le Bon Accueil s'illustre depuis quelques temps comme  
une scène privilégiée pour les plasticiens du son  
M.G. Kostar n°23, 2010 »

## Communiqué de Presse

---

Un glitch désigne généralement une défaillance électronique ou électrique qui correspond à une fluctuation dans les circuits électroniques ou à une coupure de courant. Ce qui entraîne un dysfonctionnement du matériel informatique (hardware), qui occasionne à son tour des répercussions sur les logiciels (software). Le mot glitch en est venu à désigner tout type de problème en informatique. Le glitch se différencie du « bug » qui est un dysfonctionnement inhérent à la conception même du programme informatique.

L'esthétique Glitch, apparue à la fin des années 90, se rattache avant tout aux musiques électroniques. Des travaux pionniers de Yasunao Tone, en passant par Markus Popp aka Oval, la musique Glitch se fonde sur l'esthétique de l'échec (Kim Cascone). Ces artistes, et bien d'autres présents notamment sur les compilations Clicks and Cuts du label allemand Mille Plateau, en altérant des cds ou les dispositifs de reproduction du son, obtinrent des résultats inattendus, composés de nuages de particules sonores complexes, répétitifs.

Sans jamais avoir été politisé, le Glitch était une réaction au discours véhiculé par les nouvelles technologies de l'information. Un discours basé sur la pureté, la fluidité du flux communicationnel et la transparence des techniques de reproduction ayant pour objectif de faire croire qu'il n'existe plus de différence entre la copie et l'original.

Tony Scott fut certainement le premier à collecter des Glitch visuels mis en ligne sur son site [bflx.com](http://bflx.com). Fruits d'erreurs venant perturber le cheminement complexe des données et de leur visualisation via des interfaces, ces images fugaces possèdent des caractéristiques similaires à celles évoquées plus haut pour le son (fragmentation, complexité, linéarité). Si pour certains puristes le Glitch ne peut être issu de manipulations volontaires visant à produire des erreurs ou à imiter les images résultant de dysfonctionnements, certains artistes se sont intéressés à ce qui provoque ces erreurs : branchements hasardeux volontaires ou involontaires, logiciels détournés de leur fonction première ou de leur utilisation prescrite par les éditeurs de logiciels et marques de produits informatiques.

Caleb Kelly, dans son essai « Cracked Media : The sound of malfunction », rapproche ces pratiques de ce que Michel de Certeau appelle des « tactiques ». Pour ce dernier, les « tactiques » sont ces manières de faire qui exploitent les failles du système, détournant les usages imposés par des stratégies commerciales. Ces erreurs ainsi appréhendées deviennent les révélateurs des processus cachés par des interfaces graphiques toujours plus attrayantes et ergonomiques. La graphiste autrichienne Angela Lorenz, associée à l'esthétique Glitch, considère quant à elle que l'erreur ne se trouve d'ailleurs pas tant au niveau des machines que de ceux qui les utilisent. L'erreur est considérée par l'artiste plus comme inhérente aux normes qui façonnent notre perception, que le produit d'un dysfonctionnement des dispositifs techniques.

La démarche artistique de Carine Bigot s'inscrit dans ce processus qui va du constat de l'erreur à la réflexion sur ce qui peut apparaître comme une erreur :

« À la recherche d'images inattendues et perturbatrices, je prélève et collecte toutes sortes de bizarreries qui apparaissent sur mon écran d'ordinateur. Leur côté éphémère, leur durée de vie limitée, difficilement saisissable, rare, leurs confèrent finalement un caractère précieux. Leur spécificité volatile m'a donné envie de les figer, d'en garder une empreinte, une trace. Cette collecte qui va du réel dysfonctionnement à des erreurs de manipulation venant de ma part a peu à peu évolué. Je me suis interrogée progressivement sur ce qui à mes yeux, représentait ou s'approchait du « bug ». Pour cela je me suis attardée sur cette notion d'erreur, de défaut et d'accident, afin d'en saisir tous les aspects et comprendre l'attitude de rejet que nous adoptons conventionnellement envers ces éléments. »

## Oeuvres Présentées

---

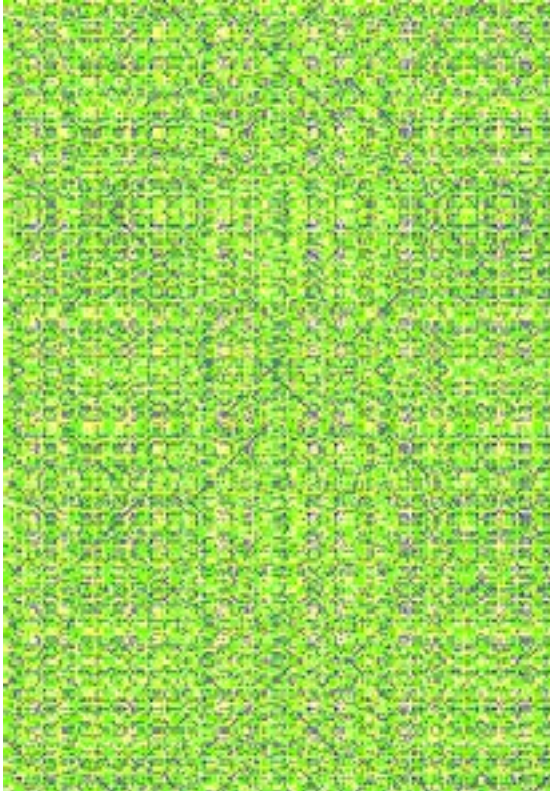


(CanYou)ReadMe(?) Application/Programme interactif

L'univers informatique et numérique est fortement lié au langage, au code, à l'écriture et à la lecture. Pour lire, décoder, décrypter, il faut connaître le langage utilisé. L'affichage du texte sur écran est lui aussi soumis à des codes, des lois dictés par les systèmes informatiques (résolution des écrans, encodage et polices de caractères).

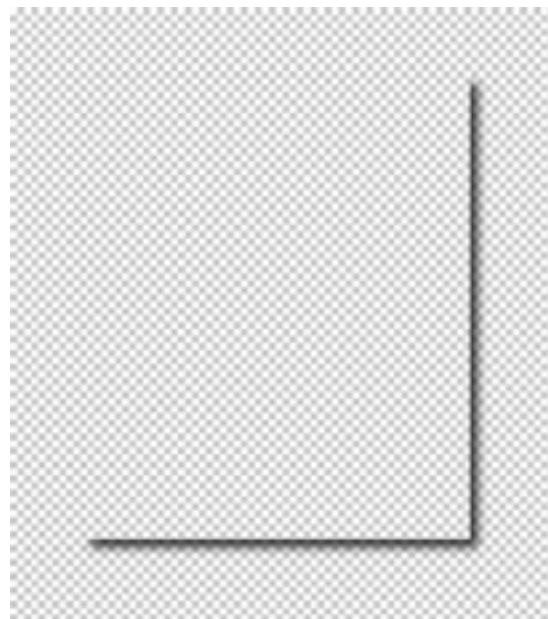
Basé sur ce constat, le projet (CanYou)ReadMe(?) est un système d'écriture interactif. L'écriture et la lisibilité du texte étant entièrement confiés au programme et aux agissements de l'utilisateur. On ne peut ainsi plus reprocher à l'ordinateur seul de ne pas afficher correctement le texte, on en est tout aussi responsable que lui du résultat produit.

*Patterns* (Série réalisée à partir de photographies du Bon Accueil)  
Images numériques, impressions numériques, photocopies



Le projets *Patterns*, initié en 2008, vise à reconsidérer l'image numérique en recyclant et en accordant une deuxième vie à ces images, parfois de mauvaise qualité dont nous nous débarrassons facilement si elles ne correspondent pas à nos critères. Ce projet convertit des fragments de photographies numériques de mauvaises qualités (basse résolution, compression, clichés inutilisables/rejetés) sous forme de motifs pixelisés afin de leur accorder un nouvel intérêt.

Pour Carine Bigot, l'effet infographique d'ombre portée est insensé, absurde et étrange. Que signifie l'ombre d'un objet virtuel, d'un objet non tangible ? En réfléchissant à cette image d'ombre produite par un objet virtuel, l'artiste s'est souvenue de l'expression familière « Il y a une ombre au tableau », ce qui suggère bien la présence d'un défaut, d'un élément perturbateur. Cette expression peut en un sens résumer l'intérêt que possède Carine Bigot pour le défaut, la petite incohérence qui viendrait « gâcher » un ensemble. Son intention ici est finalement de supprimer l'objet premier (le tableau, l'objet), pour ne conserver que l'ombre c'est à dire le défaut ou l'incohérence.



*Une ombre au tableau* (ou Shadow Box), Graphite, fusain

## CV et Biographie de l'artiste

---

### ÉTUDES / FORMATION

- 2010 Master1 Media Design - HEAD, Genève
- 2010 DNSEP Design Graphique & Multimédia avec les félicitations du jury - ÉSAC, Pau (64)
- 2008 DNAP Communication avec les félicitations du jury - ÉSA, Lorient

### WORKSHOPS

- 2010 Typographie - Jean-Batiste Levée - ÉSAC, Pau
- 2009 L'œuvre archive - Julie Morel - (festival Acces(s)) - ÉSAC, Pau  
Processing - Julien Gachadoat - Médias-cité, Saint-Médard-en-Jalles  
Atelier workshop - Flag - Festival international de l'affiche et du graphisme, Chaumont  
Projet collectif - David Guez - Semaine K3 - ESA, Lorient
- 2008 Ordigami - Étienne Cliquet - ÉSA, Lorient  
Éditorial - Pascal Béjean - ÉSA, Lorient.

### EXPÉRIENCE

- 2010 Assistanat au montage de l'exposition d'Isidro Ferrer - ÉSAC de Pau
- 2009 Stage au festival Acces(s), culture électronique - Billère  
Stage au centre d'art contemporain Lieu Commun - Toulouse
- 2008 Festival de films Pêcheurs du Monde - Lorient  
Réalisation en équipe des différents visuels de communication du festival
- 2007 Stage en design graphique et scénographie (4 mois) - IODE DESIGN, Lorient
- 2006 Stage de découverte : service communication de la Mairie de Lorient  
Élaboration d'une affiche événementielle
- 2005 Stage en régie publicitaire (1 mois) - PRECOM, Quimper  
Annonces presse, maquette publicitaire
- 2004 Stage en studio d'édition (1 mois) - ACTUA EXPANSION, Pt-l'Abbé  
Annonces presse, packaging
- 2004 Stage en entreprise de sérigraphie et broderie (1 mois) - BREIZH ATA0 COMMUNICATION, Auray  
Création de logos, Retouche d'image, site web de l'entreprise
- 2003 Stage en agence de publicité (1 semaine). COSMIC, Quimper  
Découverte du métier de graphiste.

Lieu protéiforme situé le long du canal Saint-Martin, le Bon Accueil est à la fois un lieu de production et d'exposition, un café ainsi qu'une librairie dédiée au Sound art.

La programmation artistique du Bon Accueil propose principalement de découvrir les œuvres d'artistes français et européens utilisant comme médium le son. A la frontière des arts visuels et de la musique le Sound art se matérialise par des œuvres sensibles sous forme d'environnements et d'installations sonores.

Via les Projets Lab, Le Bon Accueil fait également le pari de la jeune création en invitant deux fois par an de jeunes artistes, issus des Ecoles d'art de Bretagne ou résidant sur le territoire breton, à présenter leurs travaux.

Afin de favoriser l'accès à l'art le Bon Accueil ouvre ses portes le week-end (dimanche inclus).

Le Bon Accueil est soutenu par la Ville de Rennes, le Conseil régional de Bretagne, le ministère de la Culture et de la Communication (Drac Bretagne) et le Conseil général d'Ille-et-Vilaine

Expositions depuis 2007 :

Frédéric Le Junter, «Le Jardin», 2007.  
Pierre Beloüin, «Awan~Siguawini~~Spemki~~~», 2007.  
Pe Lang & Zimoun, «Untitled Sound Objects», 2008.  
Sébastien Roux + Cocktail Designers, «WALL II Sound», 2009.  
André Gonçalves, «Keeping up with the speed of light», 2009.  
Li Wenhui, Tremolo, 2010.  
Valentin Ferré, « Hauntology, »2010.  
R-ep.org / Tilman Küntzel, « Licht \ Klang », 2010.  
Julie Morel, « Partition », 2011

A venir

Eddie Ladoire, « Piano Piano », avril-mai 2011  
Cédric Eymenier, « Esope reste ici et se repose », octobre-décembre 2011.  
Felicia Atkinson, « Je suis le petit chevalier », janvier-février 2012.

## Les Projets LAB

---

Pour la seule année 2008, le catalogue des DNSEP des écoles d'art de Bretagne dénombre un peu plus de 70 diplômés toutes sections confondues (art, design, communication). Malgré un réseau important de structures dédiées à l'art contemporain, ces jeunes artistes ne sont que peu représentés ou uniquement dans le cadre d'expositions collectives.

Depuis 2008, le Bon Accueil offre l'opportunité à ces très jeunes artistes d'exposer et aux publics de découvrir de jeunes talents.

Les Projets LAB sont pleinement intégrés à la programmation artistique. C'est-à-dire que les jeunes artistes sélectionnés présentent des travaux dont le contenu et le propos restent cohérents avec l'ensemble de la programmation. Ceci afin de ne pas créer une sous-catégorie d'expositions estampillées «exposition d'étudiants». Ainsi l'exposition «Fouille», d'Aurélie Mourier, entre en résonance avec les œuvres de l'artiste Vincent Mauger invité en 2007 par le Bon Accueil, tandis que celle de Valentin Ferré, «Hauntology», fait partie de la ramification d'expositions dédiées à la lumière artificielle (André Gonçalves, 2009 ; R-ep.org / Tilman Kuntzel, 2010).

Les projets LAB sont également pour le Bon Accueil une véritable gageüre en terme de programmation artistique et de prospective. Ils permettent de ne pas perdre de vue ce qui fonde et motive le travail de programmation et de diffusion : la découverte et l'audace.

Les Projets LAB depuis 2008:

Thomas Tudoux, *Hyperactivité / Projet LAB #1, 2008*

Margot Joncheray, *Untitled / Projet LAB # 2, 2008*

Marie Lancelin, *After The Scene / Projet LAB # 3, 2010*

Li Wenhui, *Tremolo / Projet LAB # 4, 2010*

Aurélie Mourier, *Fouille / Projet LAB # 5, 2010*

Valentin Ferré, *Hauntology / Projet LAB # 6, 2010*



Valentin Ferré, *Hauntology*, 2010

Valentin Ferré, *Hauntology* / *Projet LAB # 6*

L'ingénieux dispositif de radios appartenant à une autre époque et d'ampoules basse consommation nous révèle l'existence de présences subtiles. Les flash lumineux, les drones et crépitements électriques diffusés par les vieux postes nourris des champs dégagés par les ampoules évoquent la «musique moléculaire» décrite par Thomas Alva Edison. Le dispositif mis en place par Valentin Ferré hérite de cette tradition aussi bien pseudo-scientifique qu'esthétique. Les radios nous donnent accès à ce monde éthéré de champs électromagnétiques, rendant présent l'invisible. Un monde devenu consubstantiel au notre, fluctuant entre présence et absence, perceptible et imperceptible. Un monde créé par la technologie sans fils et accessible uniquement par cette même technologie. Il n'est aujourd'hui plus un lieu qui ne soit «hanté» par ces présences éthérées.

Li Wenhui, *Le Jardin*, 2010

Li Wenhui, *Tremolo* / *Projet LAB # 4*

Le travail de Li Wenhui est un univers plastique et sonore subtil, qui interroge la notion d'espace limite. Ses sculptures ne sont jamais figées, ni dans une forme prédéfinie ni dans le temps, et proposent des mises en espace de la lumière pour conter la perception du monde et la force créatrice.

De son passage par l'école de scénographie de Pékin, Li Wenhui en garde un goût pour la mise en scène. Avec ses installations, elle crée de véritables paysages imaginaires où elle invite le spectateur à s'immerger dans une expérience physique de l'espace singulier, un rapport à la fois sensible et fantomatique avec ce qui nous entoure.

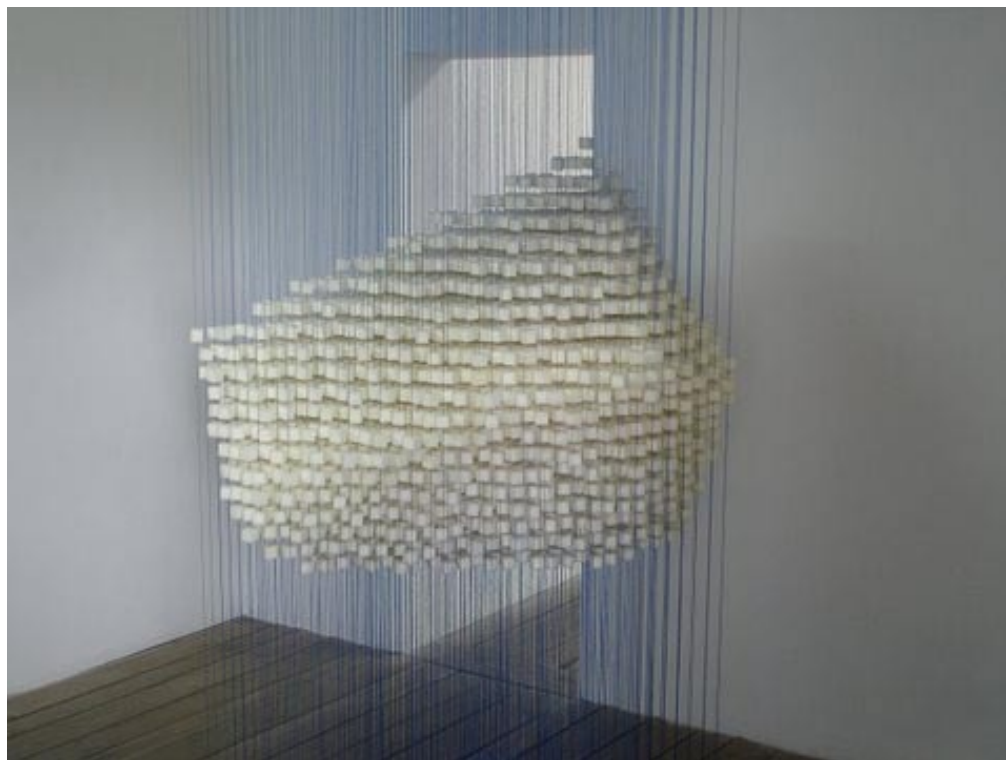
Tremblements, ondulations des fréquences, jusqu'à la vibration des objets qui prennent vie pour proposer une véritable symphonie urbaine.



## Les Projets LAB

---

Aurélie Mourier, *Fouille*, Mousse, fil et grille métallique, 2010



Aurélie Mourier, *Fouille* / *Projet LAB # 5*

Depuis deux ans, l'artiste constitue un répertoire de formes modélisées à l'aide d'un logiciel de dessin en trois dimensions. Commençant avec des objets usuels telle qu'une fourchette, elle leur soustrait leurs particularités et les renvoie ainsi vers une sphère idéale. L'artiste poursuit aujourd'hui son travail en s'intéressant à la manière de générer ses objets d'études, complétant ainsi son répertoire avec des formes abstraites.

Afin de laisser sa place au hasard, elle délègue à d'autres le soin de générer la forme à analyser au moyen de lancés de dés successifs. Les résultats de ces lancés sont utilisés pour générer un modèle constitué de voxels (pixels à trois dimensions).

En appelant ces tiers des inventeurs, l'artiste se réfère au vocabulaire de l'archéologie qui désigne par ce terme celui où celle qui a découvert un vestige. Par ce biais, elle signifie l'existence en puissance des formes générées. On les imagine alors en attendant dans une sorte de réservoir virtuel, prêtes à être découvertes puis étudiées avant d'être soigneusement classées.

## Jeune Public

Depuis le mois de janvier 2010 des ateliers ont été développés sur le temps périscolaire à destination du jeune public de 6 à 11 ans.

Les ateliers Soniques ont pris le parti de placer l'enfant au coeur de la création et de l'expérimentation. Ils ont pour objectif de développer leur sens de l'observation et leur inventivité autour des arts sonores.

## Atelier REMIX

L'atelier propose aux enfants d'expérimenter diverses techniques pour créer avec la matière sonore.

Cet atelier permettra de s'initier à l'art du montage sonore en utilisant le logiciel libre Audacity. Facile et intuitif, ce logiciel de composition musicale permet de démonter et monter les sons.

De la même manière que l'on découpe et colle des images dans un magazine, les enfants créeront des collages sonores à partir d'extraits récupérés sur internet, de bruits environnementaux et de dialogues de films.