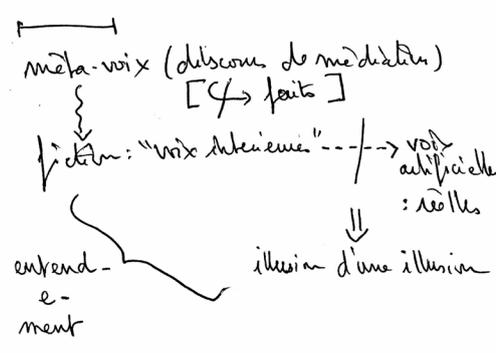
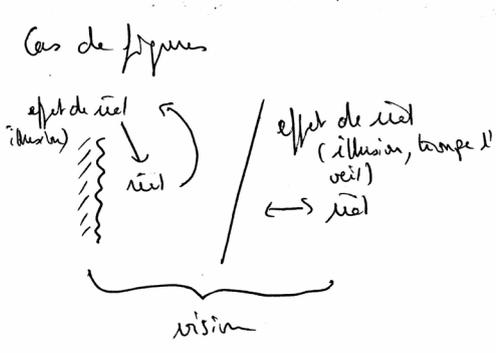


## CAS DE FIGURES



Valence, France, septembre 2017.

La scène se déroule dans un espace d'exposition, art3, situé au 8 rue Sabaterie. art3 se compose de deux espaces ouverts au public, une petite salle d'accueil et un espace d'exposition, auquel on accède après avoir traversé ce premier espace et en descendant trois marches.

L'espace d'exposition est un espace rectangulaire, de trente cinq mètres carré. Il se déploie, depuis l'entrée, dans sa longueur. Ses murs latéraux mesurent sept mètres, son mur frontal cinq mètres et la hauteur sous plafond est de trois mètres trente. L'espace est blanc. Deux rangées de néons plafonniers l'éclairent d'une lumière blanche et diffuse. Au sol se trouve du carrelage blanc. C'est en observant les dalles du carrelage sur les côtés latéraux de l'espace que l'on remarque que les murs sont légèrement de biais.

Dans cet espace, quatre rideaux circulaires formant quatre cylindres de soixante centimètres de diamètre chacun, sont disposés en quinconce sur un axe parallèle aux murs latéraux se situant approximativement au milieu de la salle. Ils découpent l'espace d'exposition en deux espaces qui semblent identiques.

Ces rideaux, accrochés au plafond, tombent jusqu'au sol en formant des plis larges et distincts, dessinant des jeux d'ombres propres et d'ombres portées. Sur ces rideaux sont peints des rideaux, tombant jusqu'au sol en formant des plis larges et distincts, dessinant des jeux d'ombres propres et d'ombres portées.

De temps à autre, des sons, dont les sources se situent cachées à l'intérieur des rideaux circulaires, au sol, résonnent dans l'espace pendant une dizaine de secondes. On en dénombre quatre différents, relatifs aux quatre rideaux de l'espace, intervenant parfois seuls, parfois de concert. On entend des voix.

Alors il s'agit d'un projet de Julie Sas, qui s'intitule «Cas de figures», et qui a été réalisé à l'occasion de notre invitation à art3. L'exposition se compose d'une installation sonore et d'une édition. L'installation, qui est donc constituée de ces quatre rideaux circulaires et de sons, s'inspire en fait de...du dispositif acousmatique inventé par Pythagore, dans le cadre de ce qui fut la première école de philosophie pendant l'Antiquité. La méthode d'enseignement philosophique de Pythagore s'organisait selon le principe de la « Fraternité » : chaque disciple qui voulait adhérer à la Fraternité faisait l'objet de... d'une sorte de test par Pythagore qui cherchait en fait à s'assurer que le postulant était capable de tenir sa langue, entre guillemets, - c'était le terme employé -, le contenu des séances devant rester secret. La salle de cours était séparée par un rideau. Pythagore se trouvait d'un côté, les disciples de l'autre ; et ceux-ci n'avaient accès qu'à un enseignement oral. Cet enseignement avait la particularité de ne se rapporter qu'à l'exposé de résultats et occultait les démonstrations qui s'y attachent. Voilà, c'est donc l'idée d'une communauté réunie autour d'un savoir ne se véhiculant que par un langage oral, et lié à une recherche spéculative. Et cet enseignement oral pose le problème de sa source, qui devient donc invisible et désincarnée, tout en assurant une impression de...d'omniprésence de la voix.

L'artiste a choisi de s'approprier ce dispositif en imaginant quatre rideaux circulaires clos sur eux-même sur lesquels sont peints en trompe-l'œil des rideaux. Ou plutôt des drapés de rideaux.

Ensuite il y a ces voix que l'on entend. Elles sont en fait celles d'une communauté d'individus, basée en Irlande, qui se réunit via un chat cripté sur internet, cherchant à retranscrire, vocalement, le langage du...de nos voix intérieures (le fait de se parler à soi-même, en fait). Les sons entendus proviennent de leurs recherches en cours. Ces chercheurs émettent l'hypothèse que notre voix intérieure n'emploie pas, ne mobilise pas le même langage que celui avec lequel nous parlons, écrivons, communiquons, etc. D'où l'impression d'incompréhension de ce qui se dit..

Voilà, et puis il y a l'édition, qui doit être lue en sortant de l'espace d'exposition.

**speaker-1 : Ijustevens theo-  
vercesless am theresloto  
abfacaydin to v charmind  
bothenay coud i geafever-  
veyr eychtoevetchoey to b  
thentanoflavey da keyotan**

**speaker-2: Teythetothetesitno  
osricosouldarchidsitsoarblise  
no longer he has a hetching  
with gain to a thisawasapart**

**speaker-3 : Tidijust tight  
de choosen (t) don t (t) thri  
to ti saten (h) (h) hitsasom**

**speaker-4 : fondrianacot (h)  
proferack sil aygain adven bla  
hauseisvoon ducht ley isitoday  
(h)(h) aproastjamst dopitocom**

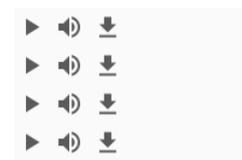
«This post presents Wavenet, a deep generative model of raw audio waveforms. We show that WaveNets are able to generate speech which mimics any human voice and which sounds more natural than the best existing Text-to-Speech systems, reducing the gap with human performance by over 50%.

[...]

#### Knowing What to Say

In order to use WaveNet to turn text into speech, we have to tell it what the text is. We do this by transforming the text into a sequence of linguistic and phonetic features (which contain information about the current phoneme, syllable, word, etc.) and by feeding it into WaveNet. This means the network's predictions are conditioned not only on the previous audio samples, but also on the text we want it to say.

If we train the network without the text sequence, it still generates speech, but now it has to make up what to say. As you can hear from the samples below, this results in a kind of babbling, where real words are interspersed with made-up word-like sounds:



Notice that non-speech sounds, such as breathing and mouth movements, are also sometimes generated by WaveNet; this reflects the greater flexibility of a raw-audio model.»<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> WaveNet: A Generative Model for Raw Audio, <https://deepmind.com/blog/wavenet-generative-model-raw-audio/>

Cette édition est publiée à l'occasion de l'exposition de Julie Sas, *Cas de figures*, qui a lieu du 14 septembre au 11 novembre 2017.

Merci à Sylvie Vojik pour sa précieuse collaboration.

Merci à Guillaume Durrieu pour la réalisation des peintures en trompe-l'œil.  
Merci à Etienne Chosson, Clémence Durand, Dominique Hurth, Aurélie Jacquet, Benjamin Mouly.

art3 bénéficie du soutien de la région Auvergne-Rhône-Alpes, du Département de la Drôme, et de la Ville de Valence.