

# EMORK PROJECT



felix.lachaize

LA BROUETTE ENRAGÉE ET L'OISEAU !  
**FÉLIX LACHAIZE EMORK PROJECT**

Félix Lachaize .....	4	Le bac à chutes .....	20
La présentamork .....	6	La perf pad dance .....	24
L' E-mork project .....	10	Vécu par Mathilde Penet .....	30
L' E-mork .....	12	Les Para sites .....	32
Les vidéos-sculptures .....	14	Parcours .....	36

## Félix Lachaize se voit comme un « sculpteur d'opportunité ».

Il passe beaucoup de temps à saisir, trier, stocker toutes sortes d'objets/matériaux abandonnés qui lui procurent les idées et les énergies pour produire ses installations, ses performances, ses vidéos...

À l'occasion de l'exposition *La brouette enragée et l'oiseau*, il décide de « numériser » son concept de « sculpture d'opportunité », en mettant sur pied l'E-mork Project.

Ce vaste chantier artistique a pour fondation les empreintes vidéos : des objets, des efforts, des doutes, des savoir-faire et des commentaires du moment précis où il récupère.

À partir de là, l'artiste érige une installation numérique, une performance, une belle histoire... qui occuperont l'espace des arts plastiques de Vénissieux.

Un site internet est né de ce projet : [www.e-mork.net](http://www.e-mork.net)





## LA PRÉSENTAMORK

C'est l'histoire de **Félix Lachaize**, un **sculpteur dominical comblé** qui, toujours souriant, n'avait jamais attendu personne pour financer ou entretenir ses sculptures. Félix aimait que son atelier soit bien rangé et que la marchandise soit grasse. Sculpteur d'opportunité, il avait le chic d'être bien fourni en matériaux. Il les chérissait tellement qu'il attendait « La très bonne idée » pour les utiliser. Son stock ne faisant que grossir, il travaillait dur à l'organiser, si bien qu'on pouvait affirmer qu'il savait exactement ce qu'il possédait.

Un jour, **Jean-Charles Monot**, le **conseiller artistique de la ville de Vénissieux** lui proposa, ainsi qu'à l'**artiste mangeuse de carte, Pauline Fleuret**, d'exposer chacun un projet dans l'espace des arts plastiques de cette même ville. L'idée l'en-chanta, il avait le temps pour, l'énergie pour et surtout la matière pour. Il s'empressa alors d'aller manipuler ses précieux matériaux qui résidaient dans une petite maisonnette sans eau, ni électricité, ni wifi, perdue au milieu des vergers.

Lorsqu'il arriva pour se mettre au travail, son excitation mélangée aux sulfates de l'agriculture avoisinante et au manque de connexion provoqua une explosion alchimique qui transforma ses matériaux en poudre numérique volatile. L'atelier était devenu vide, seule une brume uniforme de codes flottait à mi-hauteur. C'était étrange de se dire que les ferrailles rouillées ou les bois vermoulus étaient devenus un enchaînement de zéro et de un.

Bien que sonné, l'incident ne chagrinait point le sculpteur. Tout d'abord parce qu'il n'avait pas encore eu « La très bonne idée » pour pouvoir s'attaquer à sa provision, puis il se doutait bien qu'en surchargeant autant son atelier il finirait par exploser, cela faisait longtemps que la jauge était dans le rouge.

Félix entreprit de rassembler et de trier la matière dispersée en se munissant de cagettes à « pomme shift n ». De tout revoir mélangé lui rappela le temps où il les avait trouvés, il les organisa par nostalgie. Huit cagettes seulement suffirent pour créer une archive virtuelle cohérente. Mais comme avec tout bon système de classification, il y avait toujours des éléments qui ne trouvaient pas chaussures à leurs pieds, ceux-ci furent rassemblés dans une grosse caisse. L'ensemble fut attelé derrière une Clio.

Ainsi est né l'**E-mork Project**. Pas mécontent du nouvel état de sa production, plus compacte et légère, l'artiste rejoignit la ville beaucoup plus vite que d'habitude. Cependant, son volume sculptural n'était ni visible ni manipulable par le public, le contenu des cagettes risquait de s'envoler au moindre courant d'air. De plus lui seul comprenait à quoi correspondaient tous ces codes. Néanmoins l'issue de cette histoire est bien heureuse.

mais le projet ne s'arrête pas là. Face à la mobilité grandissante des multimédias, l'E-mork Project investit les nouvelles technologies

# LA PERF PAD DANCE

Démonstration le 11 janvier 2013 à 19h, jour du vernissage



## LES MORK-PIONS OU MORK-PATTES

un groupe de petites bennes se tiendra prêt à répandre l'E-mork Imaging dans chaque foyer. Sans bouger de votre fauteuil, vous pourrez être « para-sités » par des sculptures présentant une photo numérique

# L'E-MORK PROJECT

C'est avec l'aide de **Mathilde Penet**, dompteuse d'ordinateur sauvage qu'il conçoit l'**E-mork**, un processeur puissant et solide permettant à son utilisateur de bricoler de la matière littéraire sur un établi numérique

## DES VIDÉOS SCULPTURES

Un **bac à chute** est mis à disposition du public. Lors du façonnage des vidéos sculptures, chacun pourra jeter les bouts de fichiers en trop ou piocher des chutes pour de petits bricolages à la maison

*L'E-MORK PROJECT, SOUS SA FORME LA PLUS NUMÉRIQUE, EST EN MIS LIGNE À L'ADRESSE WWW.E-MORK.NET*

Mais le projet ne s'arrête pas là. Face à la mobilité grandissante des multimédias, l'**E-mork Project** investit les nouvelles technologies

## LA PERF PAD DANCE

C'est la rencontre d'une benne à claquettes et d'une chantourneuse numérique

*DES « PARA-SITES » SONT ÉGALEMENT MIS EN LIGNE DANS L'ESPACE D'EXPOSITION*

## LES MORK-PIONS OU MORK-PATTES

Un groupe de petites bennes se tiendra prêt à répandre l'**E-mork Imaging** dans chaque foyer. Sans bouger de votre fauteuil, vous pourrez être « para-sités » par des sculptures présentant une photo numérique

*UN CATAMORK EST ÉDITÉ PAR LA VILLE DE VÉNISSIEUX*



## L'E-MORK PROJECT

Tout a commencé lorsque je me suis équipé d'une petite caméra hd, utilisée dans les sports extrêmes. Je la mettais sur ma tête ou sur mon torse et je filmais en continu mes sessions de récupérations de matériaux. Celles-ci se passaient généralement à la déchèterie ou dans des bâtiments abandonnés. Le grand angle de la petite caméra permet de voir mes mains et mes manipulations, de grossir l'objet récupéré et d'offrir une large vision du décor.

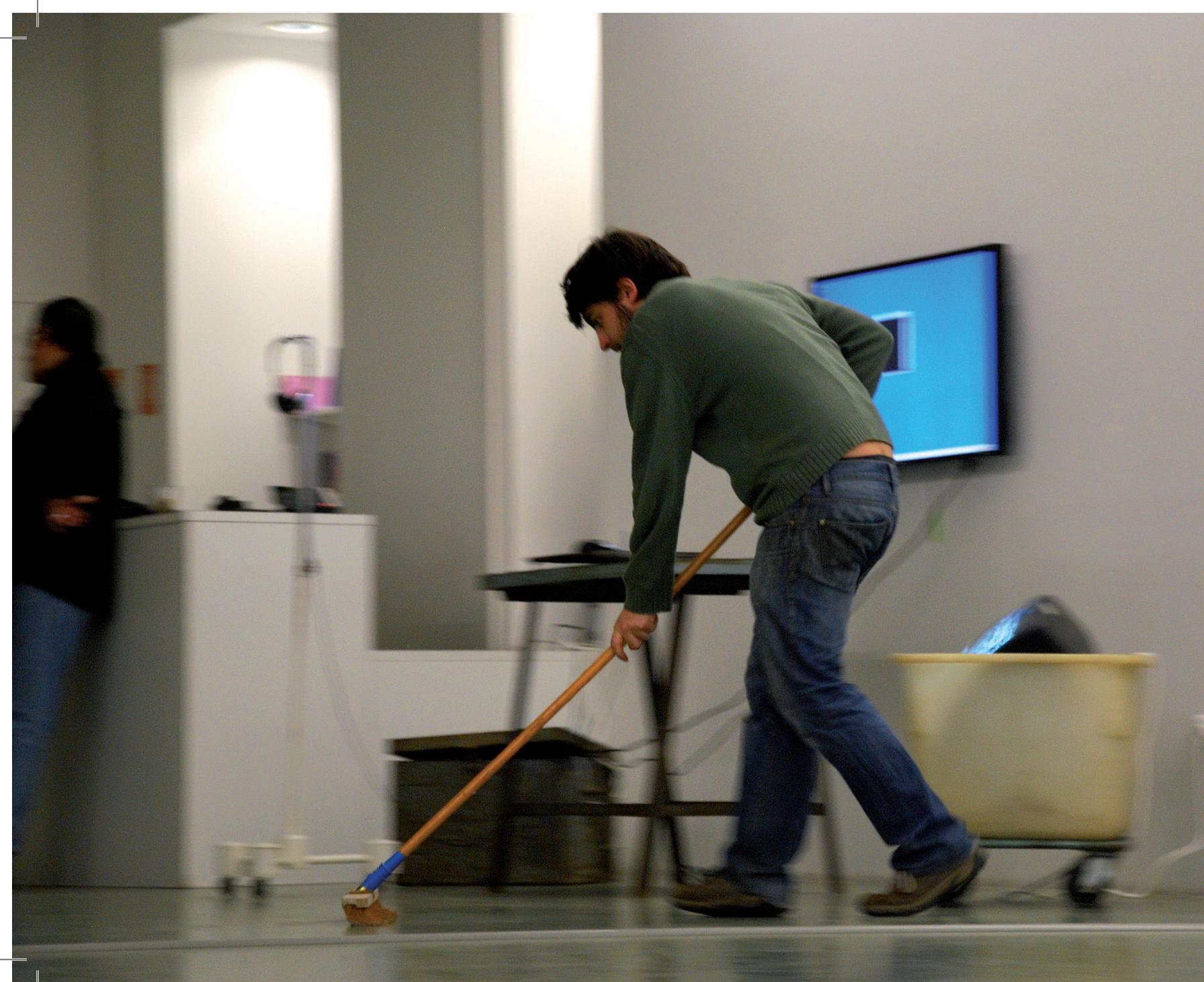
Ensuite j'encombrai mon ordinateur...

C'est face à une montagne de gigaoctets que j'ai décidé d'agir. Je ne voulais pas d'un montage vidéo pour obtenir un objet final fixe. Ma pratique sculpturale étant une orgie permanente de matériaux que j'organise pour leur bonne lecture, il fallait que je procède de la même manière.

Me projetant dans ma future exposition à Vénissieux, j'ai entrepris de dérusher les actions significatives en courtes séquences de 2 à 8 secondes, de les classer dans divers dossiers et de former une archive efficace.

Pour jouer avec les différents fichiers, j'ai proposé une performance où mes claquettes lanceaient des vidéos selon la frappe effectuée. J'ai cherché un support ressemblant à un trackpad et offrant une bonne acoustique.

En cohérence avec le reste, j'ai opté pour une remorque, qui a donné le nom d'e-morque au projet et s'est cristallisé, plus tard, en e-mork project.



## L'E-MORK

Couper, nommer, trier et ranger les vidéos était essentiel pour pouvoir les utiliser. Lorsque je dégrossis, distingue, classe et range les matériaux récupérés que je ramène dans mon atelier c'est pour être plus efficace lorsque je bricole.

L'avantage des fichiers vidéos est de pouvoir les partager.

L'e-mork pouvait devenir alors une banque de données plastiques pour sculpteur numérique. Mettre en ligne mon stock de vidéos me plaisait, vu qu'elles ont été tournées sur des lieux open ressource. Cependant créer une benne à octets sur internet pour me débarrasser de toute responsabilité envers mes fichiers ne m'enchantait guère. Je voulais que l'utilisateur ait accès à ma réserve mais aussi à mes outils et ma technique, que chacun puisse façonner un objet sans spécialement savoir bricoler ou maîtriser le numérique.

L'e-mork est une interface simple d'utilisation qui permet de produire sa vidéo-sculpture.

Un atelier de vidéo-sculpture est installé dans l'Espace arts plastiques de Vénissieux. On le retrouve également sur internet à l'adresse: <http://www.e-mork.net/playlist.html>. Une application pour smart-phone est à l'étude.



## E-MORK

L'échelonnage déneige l'architecte de hachoirs stables qui pour se rappeler les oriente dans une clio

L'échelonnage La chute La descente La désescalade La fouille La grimpe	dégrossit déloge démonte déneige déracine détache	l'accidenté l'architecte l'arrangeur l'artisan l'équipier l'extasié
de gel tech de gouttières de hachoirs de jardinières de jaunes et de roses de luges	rayonnant(e)s révisé(e)s solides stables tout terrain transparent(e)s	
qui pour s'aider qui pour les monter qui pour se rappeler qui pour se réveiller qui pour se sécuriser qui pour les sortir	les lance les manoeuvre les monte les obstrue les oriente les pêche	dans une armoire dans une clio dans une pile dans une voiture devant une caisse en travers

SHUFFLE

HOP



## LES VIDÉO-SCULPTURES

Un programme propose à l'utilisateur de e-mork de fabriquer une phrase en choisissant des mots ou groupes de mots qui correspondent à des titres de courtes vidéos. Celles-ci n'étant pas visibles seules, ce n'est qu'une fois la phrase construite que l'utilisateur peut voir le montage qu'il vient de réaliser.

Il y a huit dossiers. Chacun contient une liste de vidéos rassemblées suivant le type d'actions filmées. Les titres donnés aux vidéos permettent la construction de la phrase. On ne peut choisir qu'un seul fichier dans chaque dossier et l'ordre des dossiers ne peut changer.

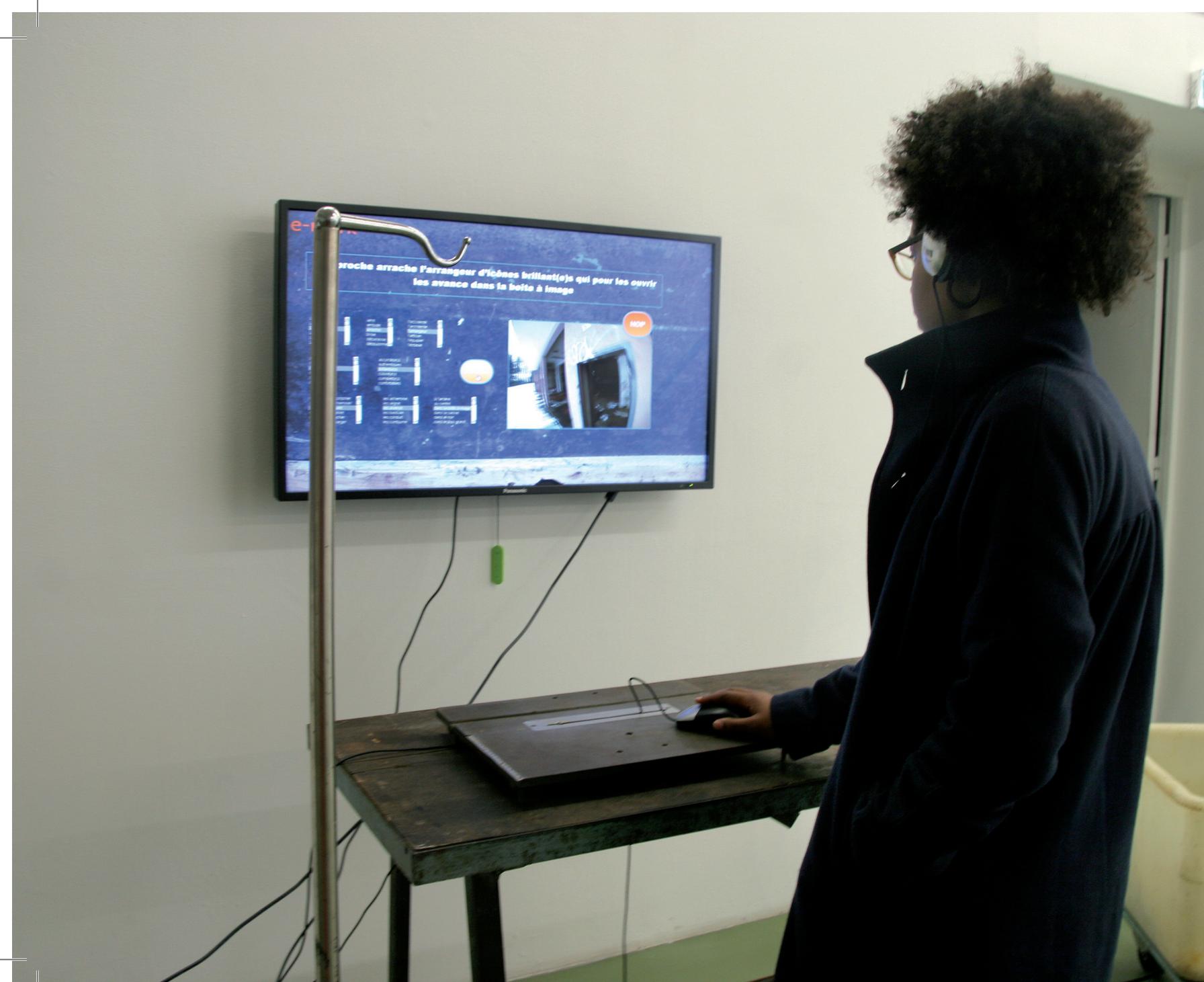
Chaque phrase construite, et donc chaque montage vidéo, résulte du même processus.





1 L'échelonnage (4 sc) 2 déneige (3 sc) 3 l'architecte (5 sc) 4 de hachoirs (3 sc)

5 stables (2 sc) 6 qui pour se rappeler (5 sc) 7 l'orienté (3 sc) 8 dans une clio (8 sc)



Un bouton shuffle est installé pour composer des vidéo-sculptures de manière aléatoire.

#### 1. L'engagement

Le premier dossier contient les séquences vidéos où l'on suit un corps qui s'engage dans un espace de récupération (ex : je saute dans une benne de déchèterie, je monte un escalier d'un bâtiment désaffecté, ...). La phrase commence par un groupe nominal (Le saut, La montée, ...).

#### 2. dégrossit

La seconde étape regroupe des actions filmées sur un matériau pour en extraire uniquement la partie intéressante (je vide une boîte dans la benne, je descelle une équerre d'un mur, ...). Un verbe au présent nomme les fichiers (vide, descelle, ...).

#### 3. un écho

Les vidéos où l'on entend parler sont rassemblées dans ce dossier (on m'entend crier un prénom dans un bâtiment qui semble vide, on m'entend chuchoter devant une maison abandonnée, ...). Les paroles perçues donne un personnage (le perdu, le discret, ...).

#### 4. de matière

Ce dossier renferme les images où l'on voit un matériau en train d'être ramassé (je récupère des douilles dans une boîte, je ramasse une barre au fond d'une benne, ...). On retrouve le matériaux en complément de nom (de douilles, de barres, ...).

#### 5. de qualité

Une liste de garantie est proposée, ici on teste la qualité des matériaux (je m'assois sur une chaise sortie de la benne, je secoue un pot de lasure, ...). Le fichier est validé par un adjectif (confortables, rempli(e)s, ...).

#### 6. dont le savoir faire

En sixième position, c'est le moment où un outil est sorti (je ramène une poussette vers des objets sorti de la benne, je déroule un mètre devant une armoire métallique, ...). Une proposition relative est proposée (qui pour le déplacer, qui pour l'estimer, ...).

#### 7. s'efforce

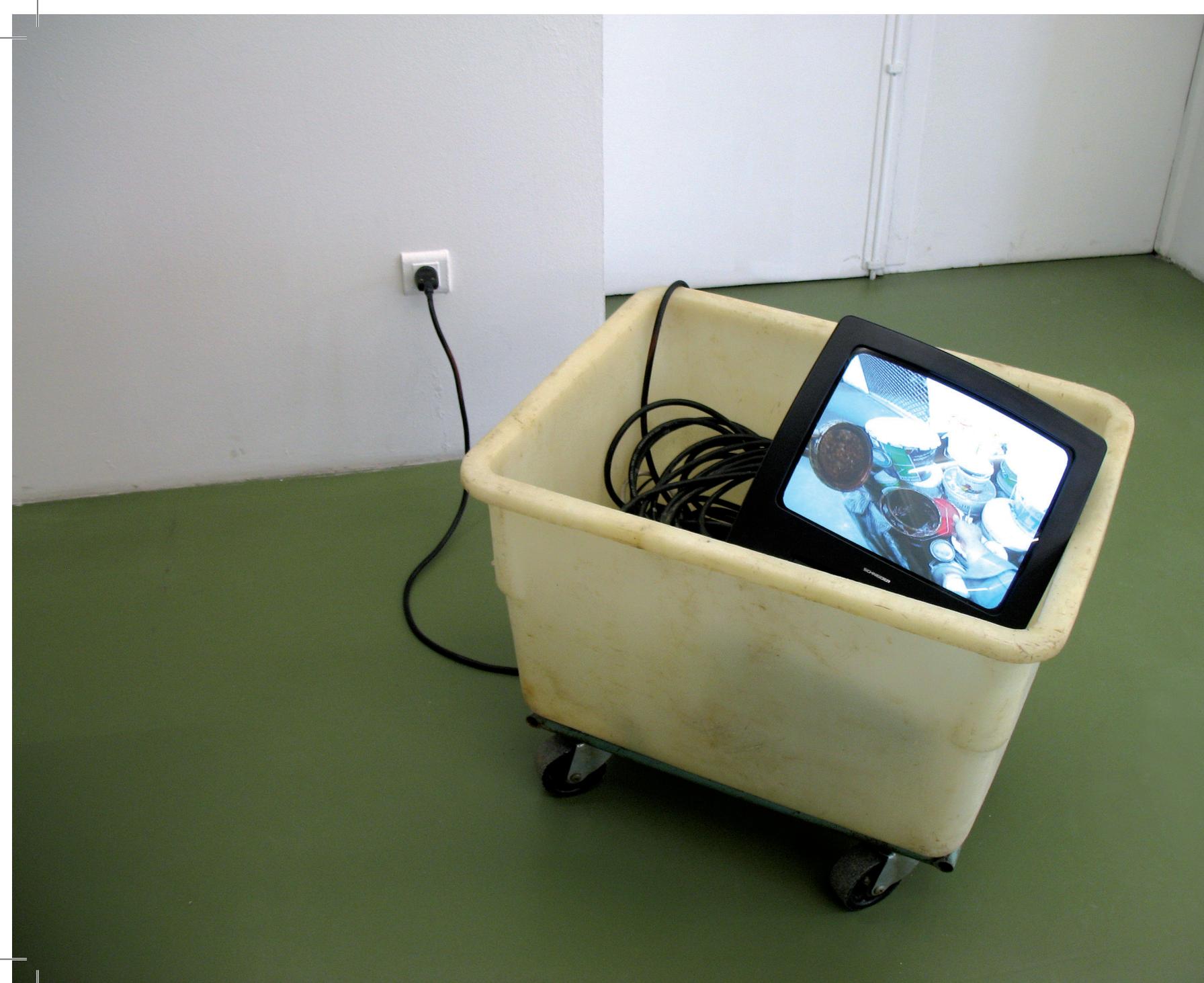
Encore un peu de courage, pour les passages où un effort est fourni pour déplacer les matériaux fraîchement ramassés (je sors un matériau par une fenêtre brisée, je rassemble des tubes sortis de la benne, ...), ce sera un dernier verbe pour la route (les défenestre, les rassemble, ...).

#### 8. de le faire accueillir

La fin, ce sont les vidéos où l'on voit un matériau mis dans un contenant pour faciliter son transport (je mets des pieds en acier dans un sac, je pose trois chaises empilées sur le siège passager d'une voiture, ...). Nous finirons par un complément de lieu (dans un sac, sur un siège, ...).

Chaque vidéo-sculpture est différente, mais expose la même chose :

L'engagement dégrossit un écho de matière de qualité, dont le savoir faire s'efforce de le faire accueillir.



## LE BAC À CHUTES

Lors de l'archivage des vidéos, un grand nombre d'actions filmées ont été écartées.

Parmi elles, il y avait le moment où un matériau est ramassé, regardé et rejeté.

Ce groupe de vidéos montre les matériaux délaissés : les chutes. Elles sont montées à la suite et diffusées en boucle dans un bac sur roulettes. Les vidéos sont montrées au public mais il ne peut pas les manipuler, comme lorsqu'une option est grisée sur l'ordinateur. On voit en surface de quoi il s'agit mais on ne peut pas avoir accès à l'information. C'est ce qui arrive quand les données ne sont pas stockées derrière...





## LA PERF PAD DANCE

C'est la complicité entre une paire de claquettes et une banque de données.

Un danseur se trouve dans une benne à claquettes devant une projection vidéo et frappe le plancher ou les parois métalliques de la caisse. Une mixeuse de vidéos est en selle au milieu du public et pédale sur une scie à chantourner qui, raccordée au vidéo-projecteur par un câble, le secoue de haut en bas pour faire monter l'information.

La trame de la performance est un film où l'on est embarqué à l'arrière de la scie qui, mise sur des roulettes, vogue dans la campagne. Cette dérive à vitesse variable tourne en boucle, le danseur suit et adapte le rythme de ses frappes. La mixeuse ne cesse de pédaler dans le public.

Trois types de vidéos sont extraites de l'archive e-mork : les vidéos de flux, les vidéos d'actions, les vidéos d'objets.

Les vidéos de flux sont un corps ou un écho dans un espace de récupération. C'est la mixeuse qui décide quand les vidéos apparaissent et les fait fondre dans le film ; le danseur intègre ces interventions dans sa danse sans perdre le flux.

De manière régulière, le danseur lance une vidéo d'action grâce à un code claquette qui vient interrompre le flux. L'action tourne en boucle, tandis que le danseur copie sa gestuelle, et stoppe lorsqu'il frappe à nouveau le code. Le flux de la performance reprend.

Selon son bon vouloir, le danseur peut demander une vidéo d'objet à tout moment.

La performance s'arrête quand la fatigue se fait sentir par le danseur, alors la mixeuse le range dans le coffre d'une voiture et le flux s'arrête.



Cette première performance a été montrée lors du vernissage, une retranscription vidéo est installée dans l'espace d'exposition, visible aussi sur internet sur le site [www.e-mork.net](http://www.e-mork.net).

La prochaine perf pad dance «action» a lieu le 21 février 2013 lors de la sortie du catalogue.

Enfin pour le finissage de l'exposition, la perf pad dance «objet» fait son entrée.





## De la scie à final cut, PROFIL d'un artiste (r)assembleur

Pour son exposition à l'Espace d'Art Plastique de Vénissieux, Félix produit l'E-MORK, un autoportrait de poète, sculpteur et de performeur.

Félix Lachaize

### Aime :

- les sports extrêmes ( camera GOPRO )
- danser des claquettes ( HOP / SHUFFLE / PAD /DANCE )
- visiter les déchetteries
- aiguiser ses outils et ranger son atelier
- glaner des objets de récupération

### Mots clefs pour E-MORK :

Histoires, Fictions, Internet, Objets, Vidéos, caméra GOPRO, Playlists, Bac à chutes, Installation, vidéo-sculpture, Scie à pédale, Perfpadance, Performance, Claquettes, Partition, V'jing, Centre d'Art Plastique de Vénissieux, Exposition, Déchetterie, Objets, Récupération, Meubles, Morkpions ou Morkpattes, Sculpture, Art Contemporain, Catamork,

« Félix a parcouru un bon nombre de déchetteries ( il a même commencé à établir une cartographie de celles de la région ! ) et depuis quelques temps il part avec sa caméra GO-PRO ...du coup en plus de ses objets de récupération habituels il a commencé à ramener à son atelier les images vidéos de ses aventures.

De la même façon qu'il assemble les matériaux pour réaliser ses sculptures, il s'est posé la question du montage de ses images.

Je crois qu'il a toujours été curieux de connaître la provenance et l'histoire des objets qu'il trouvait. Avec le projet E-MORK ce qu'il a choisit de partager avec le public, c'est son histoire et son rapport intime avec les objets trouvés. »

- bricoler, faire des meubles et aménager son appartement
- faire des jeux de mots
- partager des souvenirs
- inviter ses copains

[www.e-mork.net](http://www.e-mork.net)

Mathilde Penet  
dernière mise à jour  
le 30/01/13

### Ctrl X et Ctrl V

« Après avoir découpé les plans séquences retraçant ses longs périple en déchetteries, Félix m'a proposé de m'emparer de cette base de données vidéos et de lui concevoir un programme générateur de playlists. »  
Celui-ci est visible sur son site à l'adresse : <http://www.e-mork.net/playlist.html>

### PERFPADANCE # 01

prince  
de la déchetterie

VS

dompteuse  
d'ordinateurs sauvages

« Félix produit de la fiction :

Pendant la PERFPADANCE, j'active la scie à chantourner que Félix a bricolé dans son atelier. L'énergie générée par le pédalier de ce dispositif, passe par des fils électriques et déclenche la projection vidéo.

Mon travail consiste à jouer en live une partition de séquences vidéo (V'JING) à laquelle Félix réagit par une suite de mouvements. Il s'agit d'une danse dans la mesure où nous interagissons chacun aux signaux sonores et visuels envoyé par l'autre. »

Que le montage de ses images résulte d'un programme numérique (E-MORK) ou d'une habilité humaine (PERFPADANCE), l'enchaînement n'apparaît jamais de façon linéaire.

« Le cadrage des images filmées en GO-PRO rappelle l'immersion que permet les jeux vidéo : on ne voit que ce que Félix voit. De son corps, on ne voit que ses mains ...appréhendant des objets.

... les images que je projette apparaissent comme des flashs-back ou des souvenirs que Félix rejoue. »



## LES PARA-SITES

Des mork-pions et mork-pattes se balladent dans l'espace pour présenter un travail photographique (l'e-mork imaging) réalisé en parallèle des vidéos. Chaque présentoir contient le tirage d'une photographie numérique. L'ensemble est plastique et conclut l'e-mork projet avec un troupeau de sculptures.







1 *Perf-fauteuil, histoire d'houss* performance 2011, ensba Lyon  
 2 *N° 38* performance 2010, ensba lyon  
 3 *Copie-claquettes* performance 2012, le creux de l'enfer, Thiers

<https://vimeo.com/42282619>  
<https://vimeo.com/42993080>  
<https://vimeo.com/42751015>

## PARCOURS

Félix Lachaize  
 Artiste Lyonnais  
 Né à Grenoble en 1987

[felix.lachaize@gmail.com](mailto:felix.lachaize@gmail.com)  
<https://vimeo.com/user11746628>

## FORMATION

Quitte sa vallée natale dans les Alpes en 2005 pour entrer aux Beaux Arts de Lyon. Attiré par la sculpture, il participe durant les premières années de son cursus à de nombreux workshop aux Grand atelier de l'Isle d'Abeau.

Puis il poursuit en s'ouvrant à d'autres disciplines comme la vidéo, la photographie, la poésie... mais surtout la performance et les claquettes, où il retrouve la souplesse du bon skieur qu'il était et obtient son DNSEP art en 2011.

## EXPOSITIONS ET PERFORMANCES

- 2013 : *La brouette enragée et l'oiseau*, Espace arts plastiques, Vénissieux
- 2012 : *Les enfants du sabbat 13*, le Creux de l'enfer, Thiers  
*Les absents*, galerie My monkey, Nancy  
 Workshop avec Charles Pennequin en résidence à Moly Sabbata
- 2011 : *Soirée Flare # 17*, Salle Rabelais, Montpellier  
*Battre la colline*, Médiathèque de Vaise, Lyon
- 2010 : *3ème édition des lectures performances*, ensba/ens, Lyon

## EDITIONS

Catalogue d'exposition de l'Espace arts plastiques de Vénissieux  
 Catalogue des Enfants du Sabbat 13  
 Edition *Mes œuvres classiques claquettisées*.

## Crédits

Cet ouvrage a été édité à l'occasion de l'exposition de Pauline Fleuret et Félix Lachaize « *La brouette enragée et l'oiseau* » à l'Espace arts plastiques de Vénissieux, Maison du Peuple, du 12 janvier au 23 mars 2013

## Remerciements

La ville de Vénissieux  
Yolande Peytavin, Première adjointe au Maire, Déléguée à la culture  
Jean Charles Monot  
Mireille Tatangelo  
L'équipe du Service arts plastiques

Mathilde Penet pour la réalisation du programme et site de l'e-mork et sa prestation à la perf pad dance  
Pauline Fleuret pour cette collaboration  
Pierre Gaignard et Marie Briffa pour les vidéos de la performance  
Amandine Quillon-Nowacki, Sophie Pouille, Marie-Laure Paire, Dominique De Joux  
Yves ricard, Simon de Saint Martin

sans qui cette exposition et ce catalogue n'auraient pas vu le jour

**Texte** Félix Lachaize, Mathilde Penet

## Photographie

Amandine Quillon-Nowacki, Pierre Gaignard, Félix Lachaize, Dominique De Joux

**Maquette** Sophie Pouille acidludic.com sophiepouille.com

## Direction artistique

Jean Charles Monot assisté de Mireille Tatangelo  
Équipe pédagogique : Sylvie Dupin, Nadia Khouni et Raphaël Boissy  
Assistant monteur : Franck Bonnefoy  
Équipe technique : Daniel Bertrand, Joëlle Vasseur

**Imprimeur** Public Imprim, Vénissieux

## © éditions La passe du vent

Espace Pandora  
7, place de la Paix  
69200 Vénissieux  
www.lapasseduvent.com

Dépôt légal 1e semestre 2013  
ISBN : 978-2-84562-218-0  
EAN : 9782845622180

**Prix** : 10 euros

www.ville-venissieux.fr

ville de  
**venissieux**

adèle  
art contemporain  
du sud-est

LA  
PASSE  
DU VENT

Rhône Alpes  
Région



I-mork et mork book pro sont  
dans le même bateau

ils ont le chic des affaires

i-mork rame à mort  
mais peut déplacer  
des tonnes de giga

mork book pro est jeune,  
démarre au quart de tour  
et se faufile de partout

i-mork trouve que mork book pro  
chauffe trop quand on le titille  
mais la famille c'est la famille

de toutes façons  
de nouvelles coutumes  
sont mises à jour

i-mork est dépassé  
et mork book pro n'a plus  
que deux barres d'énergie

leur projet tombe à l'eau