

échappée CONFIDENTIELLE

une proposition de la Fanzinothèque
pour la réouverture du Confort Moderne
le 16.12.17



LA
FANZINO
THEQUE

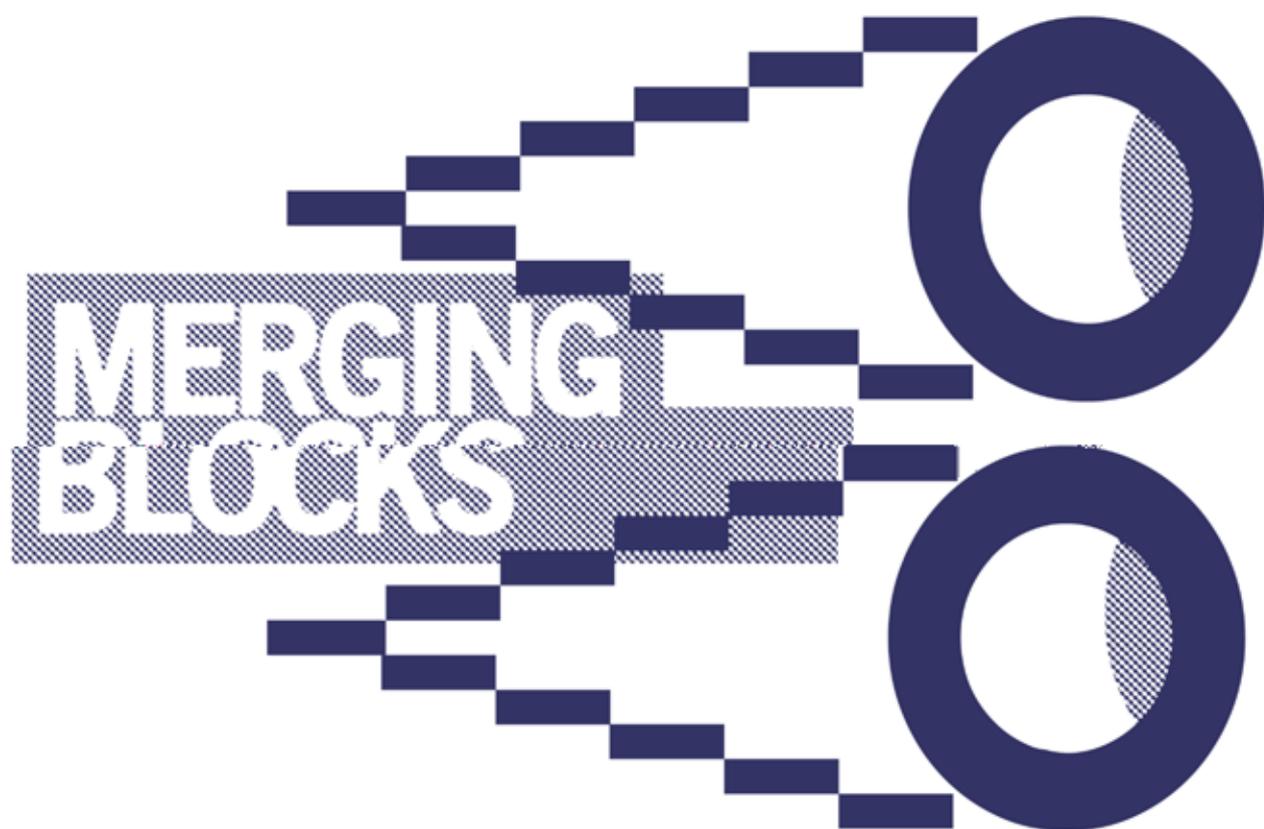
INSTALLATIONS INTERACTIVES & IMMERSIVES PAR LAZER QUEST



UNE RECONSTITUTION DE L'ATELIER ORIGINAL

INSIDE

Mortimer



OU L'ERGONOMIE DE LA FICTION



I N S I D E Mortimer

UNE RECONSTITUTION DE L'ATELIER ORIGINAL

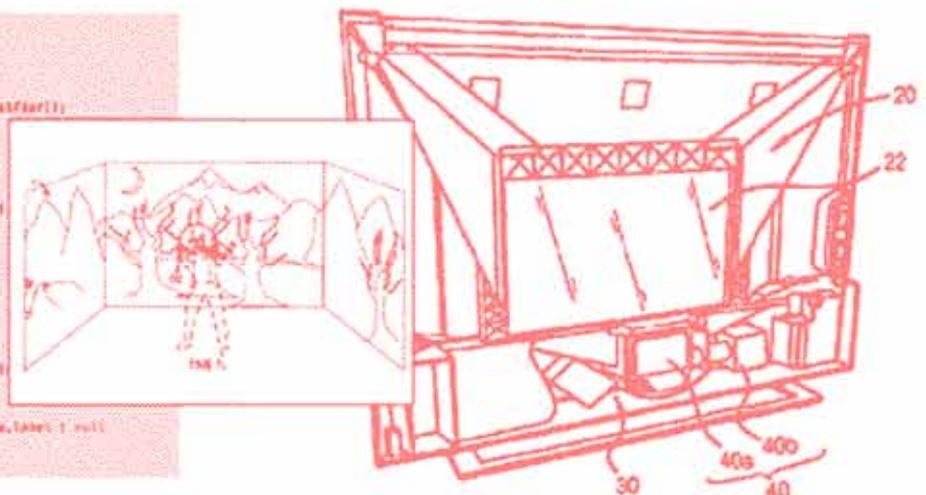
1. XXXXXXXXXX "INSIDE MORTIMER", installation interactive, vitrine de La Fanzinothèque, Poitiers

Point d'orgue du Projet Mortimer, cette installation a pour vocation de reconstituer l'atelier original de l'artiste. Mortimer a accordé une importance capitale à la relation de ses œuvres avec l'espace qui les contient. Dès les années 2000, en disposant des objets et images dans une étroite relation spatiale, il crée au sein de l'atelier des œuvres nouvelles qu'il nomme "groupes narratifs aléatoires", signifiant ainsi l'importance du lien des œuvres entre elles et les possibilités de métamorphose de chacune au sein de l'ensemble.

La pièce se présente comme un espace de travail en gestation dans lequel est inséré le fantôme de l'artiste. L'architecture aux perspectives volontairement tourmentées tente de reproduire, dans un lieu ouvert au public, l'intimité créatrice. Il s'y transcrit l'idée d'un lieu protégé, d'un espace très intérieur, dans lequel s'infuse une lumière crépusculaire, les sons d'un quotidien troublé, et où le spectateur est personnellement immergé dans le processus de réflexion propre à Mortimer.

Le sol et les murs sont jonchés de dessins, de matériaux, d'impressions, de motifs, et de notes absconses. Une petite télé diffuse en boucle une liste d'artefacts hétéroclites issus de son trousseau. à sa table, Mortimer est penché, concentré. On discerne une partie de son visage par un miroir qui lui fait face. Sur le même mur sont projetés une suite d'images et de textes formant des récits empreints de réalisme fantastique, voir absurde. C'est une narration générée automatiquement par un programme spécialement créé pour l'installation ; elle se compose à partir du large fonds d'archives découvert par Lazer Quest. Le spectateur aura la possibilité, grâce à une simple interface clavier-écran, d'insérer son propre nom et de faire partie d'une des histoires projetées par l'esprit de Mortimer.

```
1 var WSP = require('wsp');
2
3 module.exports = Brain;
4
5 function Brain() {
6   this.classifier = WSP.LogisticRegressionClassifier();
7   this.minConfidence = 0.7;
8 }
9
10 Brain.prototype.touch = function(event, process) {
11   process.forward(function(callback) {
12     process.emit('input', {name: 'label',
13       value: this.classifier.predict(process.invoerText)
14     });
15     callback();
16   });
17 }
18
19 Brain.prototype.train = function() {
20   this.classifier.train();
21 }
22
23 Brain.prototype.interact = function(input) {
24   var guess = this.classifier.getClassification();
25   var guess = guess.replace(/label/);
26
27   possibilities = guess;
28   guess = guess.replace(this.minConfidence ? guess.label : null);
29 }
30 }
```



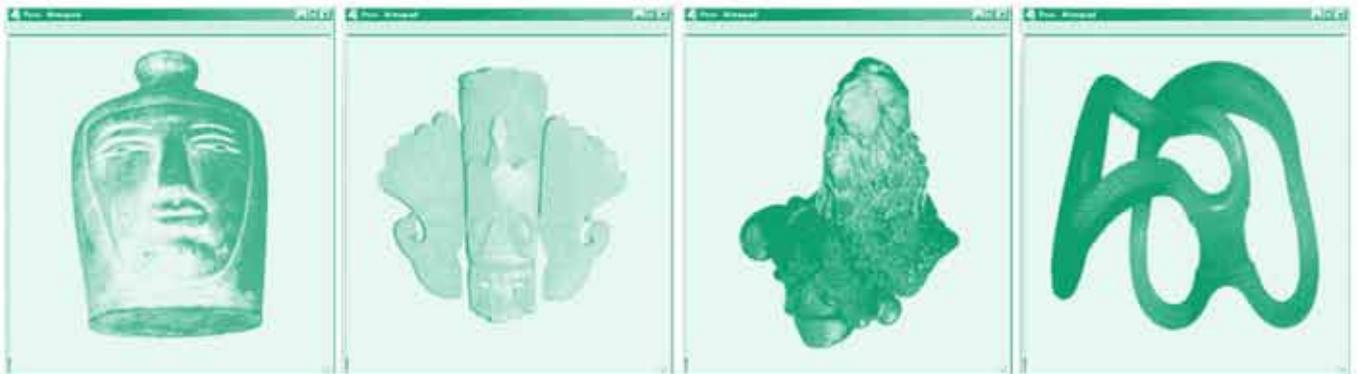
LE PROJET MORTIMER

Mortimer T. Sabbich est né en 1975 de mère tchèque et de père inconnu. Son matronyme initial, Sábyš, sera modifié à son arrivée en 1978 à Winnipeg. Il se retire définitivement de la scène contemporaine en 2002, laissant au monde une oeuvre prolifique, hybride et méconnue. En 2017, Lazer Quest entreprend une vaste restitution de son travail au grand public, réunissant, pièce par pièce, le puzzle énigmatique de son existence.

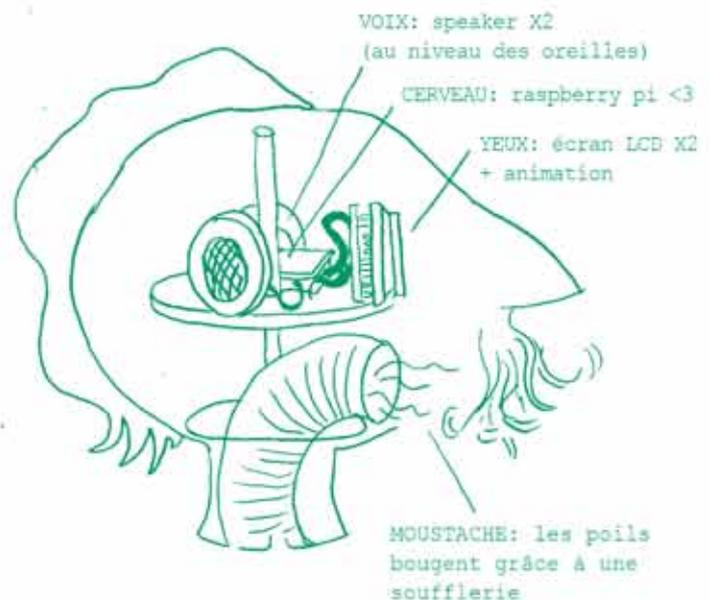


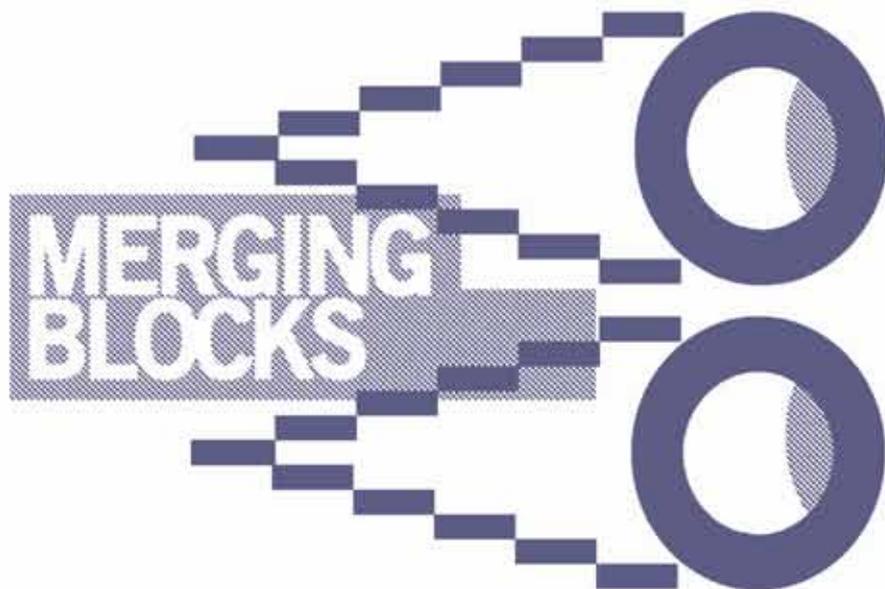
"LE TROUSSEAU DE MORTIMER", 14 juin 2017

White Screen, Jeune Création 67e édition - Galerie Thaddaeus Ropac, Pantin / Chantier de restitution de l'inventaire personnel de l'artiste (objectif : 74088 matériaux)
<https://letrousseaudemortimer.tumblr.com/>



"ENTRETIEN INÉDIT EN PRÉSENCE DE LA TÊTE COUPÉE DE L'ARTISTE" 14-15 octobre 2017 / Festival Rebel Rebel 2e édition - FRAC PACA, Marseille / Conférence robotisée / en cours d'élaboration





"FLAT VOLUMES" (+ STELLA)

10 modules représentant 10 diffuseurs proposant une sélection de 10 fanzines

Les 10 modules rappellent des décors de théâtre, de faux volumes plats, et les structures en sont volontairement apparentes, assumant totalement un rendu qui magnifie autant le décors que son envers, reprenant ainsi le thème de la réalité fictionnelle développé tout au long du Projet Mortimer. Au centre, une stèle de hauteur moyenne, sur laquelle sont vidéo-projetés les noms de tous les auteurs ayant été recensé par la Fanzinothèque depuis sa création. La stèle figure une capsule temporelle pour les futures générations.

Les formes sont inspirées des matériaux d'impression (photocopieuse, ronéo, toner...) mais leur traitement - déformé, flouté, tramé - rappelle le graphisme de l'antre de Mortimer ainsi que les objets fantômes de son "trousseau".

Ce sont des panneaux de bois verticaux tenus par des tasseaux en jambes de force sur lesquelles sont contre-collés des tirages au traceur noir & blanc, puis quelques légers motifs à la peinture fluo tranchent par endroit avec l'image générale, et brouillent encore un peu plus la piste figurative. Les chutes de bois sont utilisées pour faire de petites étagères aux bords irréguliers.

Entre la 2D et la 3D, entre le média papier et son pendant numérique, "Flat Volumes" magnifie ludiquement le protocole du fanzinat tout en questionnant sa contemporanéité.



La société se structure sous forme de collectifs sensibles. Indépendants les uns des autres, sans cesse, ils se croisent puis se dispersent. Ils donnent aux pratiques artistiques une place nouvelle. Tel que le préconisait Robert Filio, l'art devient art de vivre. Le livre micro-édité est quant à lui un support idéal à cet art de vivre.

Les fanzines permettent de fixer des considérations communes, puis de les partager. Ils sont une trace de conceptions éphémères déposées dans le monde physique. Non-soumises au regard d'une quelconque autorité qui n'aurait pas été sciemment érigée comme telle, les micro-publications germent ainsi en tout lieu. Elles sont un libre et vaste champ d'expériences, et contiennent des travaux de qualité variable. Expérimentations parfois douteuses, parfois criantes de sens, toutes sont les reflets de besoins de la société dans laquelle nous évoluons. Besoin de créer. Besoin de partager. Besoin d'aimer.

Les fanzines appellent à se rencontrer différemment : ils sont des objets vecteurs de rassemblements à l'heure où les circuits courts donnent du sens aux échanges. De même que les Amap (Associations pour le Maintien d'une Agriculture Paysanne, dont le but est de favoriser l'agriculture locale en créant un lien direct entre paysans et consommateurs) qui ont fleuri par milliers ces dernières années dans les mégalo-poles comme dans les villages français, les fanzines passent des mains des créateurs à celles des lecteurs et favorisent les rencontres, les échanges, les conseils. Ils sont aussi diffusés par des passionnés, dont le but premier est de propager et non de produire. Les numéros de magazines de fans de science-fiction se partagent entre érudits par voie postale dans les années 50', les fanzines musicaux s'échangent lors de concerts depuis les années 80'. Aujourd'hui, des associations diffusent des publications dans des micro-shops et des galeries, elles sont présentes dans des salons du livre et autres rassemblements.

À l'image des créateurs de fanzines, ces distributeurs sont des amoureux du partage imprimé. Ils sont amateurs au sens noble du terme, et portent consciencieusement les paroles des auteurs qu'ils défendent. Défricheurs, ils ouvrent des chemins entre différentes communautés, rendent poreux des cercles de création confidentiels.



Distributeurs invités

10 diffuseurs de fanzines issus de France et plus largement de l'europe :

_BATT COOP, Paris
_DISPARATE, Bordeaux
_LA FANZINOTHÈQUE, Poitiers
_FOTOKINO, Marseille
_INFOKIOSQUE, nomade
_INFRA LIBRAIRIE, Grenoble
_PEACE & NOISE, Bordeaux
_LE PETIT MIGNON, Berlin
_STUDIO H13, Lyon
_THÉOPHILE'S PAPER, Bruxelles

Chaque diffuseur est invité à sélectionner 10 ouvrages.

100 fanzines sont ainsi sélectionnés, présentés et mis en vente.

- Une publication est à ce jour envisagée autour de l'exposition. Produite par la Fanzinothèque, elle sera co-réalisée par disparate, Lazer Quest et la Fanzinothèque.

L'exposition aura lieu le 16 décembre, lors de la réouverture du Confort Moderne, event pour lequel nous attendons 1500 personnes et se poursuivra jusqu'au 23 décembre. Les ouvrages seront en vente durant cette période.





LAZER QUEST [REDACTED] 2013

Plateforme créative, module d'exposition hybride et mobile, LAZER QUEST propose une interaction entre les scènes alternatives et contemporaines. Créé en septembre 2013 par deux artistes mutants, dans le sillage de leurs précédents projets collectifs, inspiré par le mouvement Cobra, Fluxus, Dada, la figuration libre, la science-fiction, la weird fiction et les pseudos-sciences, LAZER QUEST se dirige hors des courants conventionnels et se démarque des postulats traditionnels avec des thématiques curieuses, raffinées et mauvais genre. Un projet qui privilégie l'exploration, l'excavation, telle une terrasse en faux marbre auto-portée par les envies d'expériences spatiales.

IRIS VEVERKA [REDACTED] 1984

Son enfance est rythmée par un apprentissage musical et théâtral poussé et une pratique du dessin libre. Préférant l'écriture de scénario à la performance scénique, elle se dirige naturellement vers la bande-dessinée. C'est en 2008 aux côtés de Pat Andrea à l'Ecole des Beaux Arts de Paris qu'elle développe son travail et sa réflexion autour de la ligne dessinée qui la conduit de la gravure sur bois au tape art.

ULYSSE C. MULLER (SATANIK MIKE) [REDACTED] 1978

Gribouillage, marqueur en os, porno squelette, mc 303, bière & bricolage sont les marques de fabrique de ce sauvage parisien Lo-Fi. Ulysse expérimente la forme et le trait avec une urgence insatiable. Au travers du dessin, de l'édition, du montage, de l'installation et de la vidéo, il établit au fil de ses recherches une exigence de la métamorphose visuelle et une productivité régénératrice dont ses nombreux pseudonymes demeurent les mystérieux témoins.

