

[DELETERE.ORG](http://DELETERE.ORG)

deletere est une association artistique fondée en 2013. Elle produit et diffuse des œuvres et des performances relevant de la pratique des arts numériques. deletere s'adresse au grand public et propose un art inclusif qui démystifie les supports complexes du numérique. L'objectif est de créer un espace de fabrique d'une pensée critique à l'égard des nouvelles technologies. Les artistes-associés ont été amenés avec les années à penser une nouvelle forme de médiation, considérant celle-ci comme un acte artistique à part entière. Depuis 2021, le collectif s'exerce à l'activité éditoriale, dans la continuité d'une réflexion sur le besoin de traces écrites dans le champ des arts numériques.

deletere adopte un point de vue critique sur le numérique, matière dure et obscure, et le convertit en médium d'expression artistique et en objet de poésie. En réponse à la colonisation massive de nos vies et nos corps par le numérique, les artistes du collectif donnent naissance à des îlots de résistance, produisant un art expérientiel qui explore les états modifiés de la conscience. Le collectif entend ainsi offrir à tous-tes des alternatives à contre-courant des grandes tendances actuelles au consumérisme culturel et au divertissement de masse.

Leur lieu de résidence, le Couvent Levat à Marseille, est une cité d'artistes gérée par l'association l'Atelier Juxtapoz. L'atelier de deletere, le Laboratoire, se trouve dans l'ancienne grange du couvent. Doté d'un parc matériel riche et d'un spectre de compétences diversifiées (vidéo 360°, réalité augmentée, robotique, performance et installation, musique électroacoustique, conception technique et impression 3D) cet espace permet aux artistes-associés de mener leurs recherches et de créer, mais aussi de se retrouver et d'échanger sur les projets de chacun-e, créant ainsi une véritable émulation créative. Celle-ci est par ailleurs encouragée chaque année par l'accueil en résidence d'autres artistes aux profils variés (performeur-euse-s, plasticien-ne-s, musicien-ne-s, compositeur-ice-s, artistes numériques), ainsi que d'étudiant-e-s en art pour des stages de plusieurs mois. Ces résident-e-s sont invité-e-s à expérimenter, analyser et partager leurs travaux, tout en profitant du soutien technique et logistique du Laboratoire.

## LES ARTISTES-ASSOCIÉS

## L'EQUIPE DE PRODUCTION

## LES ŒUVRES

## EN CRÉATION & EN DIFFUSION

**10: Le Test Sutherland**

**12: La Médiation créactive**

**14: The Safe Space**

**16: Prosthetic Lyre**

**18: THE CLUSTERS**

**20: TransVISION**

22: #ALPHALOOP - V2

24: #SIMSTIM - DISPOSITIF N°1

26: Ballast

28: Brane Project

30: Cryptographique

32: DICHOTOMIE

34: Explōrātīo Lūnāris

36: Hoaxophonie

38: La Station d'Ecoute Suspendue

40: Les dronards

42: Les Mers Imaginaires

44: PET-SOUND

46: Rotor

48: Spectræ

50: Samā'

52: T.O.C

54: Tong Tana

56: Venomous Master

## LA DIRECTION ARTISTIQUE DU COLLECTIF

60: 2021 / Réalité[s]

62: 2020 / Un dimanche deletere

64: 2019 / Technomancie 2

66: 2019 / SOUNDCAMP

68: 2018 / Technomancie

# LES ARTISTES-ASSOCIÉS

## Lucien Gaudion

Artiste sonore - <https://lucienгаudion.audio/>

Né en 1981, Lucien Gaudion vit et travaille à Marseille depuis 2010. Son parcours l'amène à se concentrer sur les stratégies de transformation de la perception auditive. Il crée des contextes d'écoute, des compositions électroacoustiques, des installations et des performances qui utilisent ou détournent des procédés technologiques complexes avec une nette volonté de s'affranchir de leur tyrannie. Il s'intéresse à ce que le son véhicule comme information, ainsi qu'à sa capacité à générer des espaces multiples et simultanés. Ces nouveaux lieux fictifs et sonores sont pour lui de nouveaux mondes possibles, des espaces mentaux à explorer. Outre son travail d'installation et de performance solo, il conçoit des environnements sonores pour le théâtre et la danse, notamment avec Gurshad Shaheman. Il est aussi cofondateur du label daath records pour les musiques expérimentales, et il fait partie du collectif Soma, avec lequel il interroge les pratiques audio-tactiles. Il organise les événements « La membrane » avec Elena Biserna, dédiés aux arts sonores. Il est aujourd'hui artiste-associé au collectif deletere.

## Gaëtan Parseihian

Compositeur et chercheur en acoustique - <http://gaetanparseihian.braneproject.com/>

Gaëtan Parseihian est un artiste sonore, compositeur de musique électroacoustique, qui s'intéresse à l'hybridation entre nature et technologie. En 2006, il participe à la création de Brane Project, une structure qui travaille sur la mise en espace du son et au sein de laquelle il compose en multiphonie. Il développe son écriture au Conservatoire à Rayonnement Départemental (CRD) de Pantin, puis à la Cité de la Musique de Marseille et interprète ses pièces sur différents dispositifs de multidiffusion. Parallèlement, il exerce une activité de chercheur en acoustique et oriente ses travaux vers la perception sonore, les interfaces Humain/Machine, les techniques de spatialisation et la perception du son dans l'espace. Il a notamment travaillé au LIMSI - CNRS (Laboratoire d'Informatique pour la Mécanique et les Sciences de l'Ingénieur), au LMA - CNRS (Laboratoire de Mécanique et d'Acoustique) ainsi qu'au laboratoire PRISM - CNRS (Perception Représentation Image Son et Musique). Il est artiste-associé au collectif deletere et fait partie du collectif SOMA.

## Adelin Schweitzer

Artiste transmédia - <http://deletere.org/pdf/a.schweitzer/>

Né en 1978, Adelin Schweitzer vit et travaille à Marseille. Diplômé en 2004 de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, il poursuit depuis une carrière internationale d'artiste polymorphe à la croisée des chemins entre performances immersives, expérimentations audiovisuelles et nouvelles technologies. Sa démarche peut se résumer à une expérimentation permanente et empirique de la technique. Une décomposition nécessaire au développement de son imaginaire. Un jeu perpétuel qui lui permet de construire son langage artistique et de dessiner des lignes de fuite hors des conventions. Du Rimini Protokoll en passant par Tinguely, Marc Pauline du S.R.L ou encore Stelarc, Adelin s'inscrit dans une filiation artistique d'avant-garde. Puisant dans les imaginaires de la science-fiction et des sciences cognitives, l'artiste trace au fil du temps les contours d'un univers prospectif singulier. Il fonde en 2015 deletere, laboratoire de production et d'expérimentation transmédia basé à Marseille et y poursuit depuis comme artiste-associé son travail de recherche sur la décélération technologique, le techno-chamanisme et l'art expérientiel.

## Naoyuki Tanaka aka NAO

Performeur et artiste visuel - <http://projects.drabs.org/>

Naoyuki Tanaka, alias NAO, se définit lui-même comme un Total Material Artist en référence au Total Martial Arts (TMA). D'origine japonaise, il vit en France depuis 1997. Il sort diplômé en 2003 de l'École supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. Il travaille avec le code informatique, l'image et le son afin de créer des performances multimédia interactives. Il participe depuis 2003 à de nombreux festivals d'arts numériques en France et à l'étranger. Son univers visuel et sonore se rapproche d'une esthétique punk. Après plus de dix ans de participation à des projets artistiques dont il faisait la programmation informatique, il s'est réorienté depuis 2013 vers une pratique plus personnelle qui se construit autour d'un média qui l'inspire depuis l'enfance : la robotique, omniprésente dans les mangas et les films des années 80. Son travail oscille entre questionnements sur la société et interrogations sur la vie quotidienne et pose un regard cynique sur la société contemporaine, en faisant plonger le public dans une réflexion critique sur les nouvelles technologies.

# L'EQUIPE DE PRODUCTION

## **Marie Picard** - *Présidente de l'association*

Marie Picard est à la fois entrepreneuse culturelle, productrice et créatrice de contenus. Elle accompagne les institutions culturelles dans l'appréhension des nouvelles pratiques culturelles : de la transformation digitale aux droits culturels, comment les nouvelles pratiques culturelles sont impactées par les nouveaux récits en ligne et les nouveaux modes d'organisations. En 2021, elle travaille avec de nombreux acteurs culturels : la Friche Belle de Mai, Arty Farty, le 104, la biennale Némo...

Elle participe au développement du collectif [Random](#) (2009) puis de [Urban Prod](#) (1998) et de la Podcast Factory (devenue [Popkast](#) en 2020) et fonde les [Ateliers Pixelle](#). Elle est aujourd'hui co-directrice de [L'office](#).

Attachée au projet de [deletere](#) tant dans la forme que dans le fond, elle en devient la présidente en 2020.

## **Magdeleine Groff** - *Chargée de production*

Magdeleine Groff est chargée de production et d'administration au sein du collectif [deletere](#). Diplômée en 2020 d'un Master de gestion de structure culturelle du spectacle vivant à Angers, elle intègre le champ des arts numériques et des nouveaux médias lors d'un stage d'assistanat de direction dans la société audiovisuelle Mardi8. En septembre 2020, elle rejoint l'équipe [deletere](#) aux prémices du projet [Réalité\[s\]](#) qu'elle coordonne jusqu'à la présentation de sa version prototype.

En parallèle, elle expérimente la gestion de projets au sein de petites structures associatives travaillant sur la pratique radiophonique ([Jouir podcast](#)).

## **Danaé Grimbert** - *Service civique*

Titulaire d'une licence de Lettres Modernes spécialisée dans les métiers du livre et intégrant prochainement un Master de traduction éditoriale en langue anglaise, Danaé Grimbert investit son année de césure dans une mission de service civique auprès de [deletere](#). Pendant ses huit mois de mission, elle accompagne les membres du collectif [deletere](#) dans leur projet d'écriture et d'édition d'un livre. Elle les aide notamment à définir ce projet et à rechercher des partenaires (organismes de financement, auteur-e-s, maisons d'édition) pour sa réalisation effective.



# Le Test Sutherland

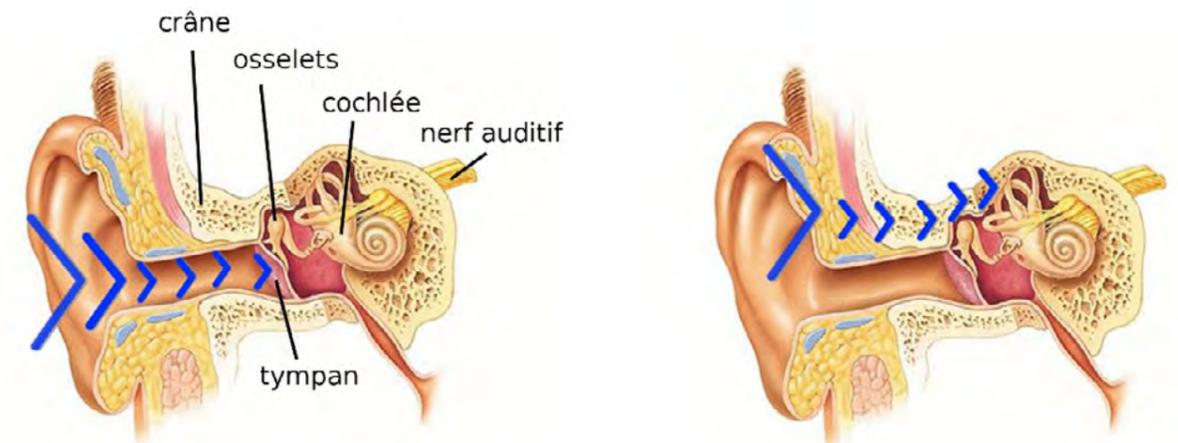
Performance - EN CRÉATION

Adelin Schweitzer

Le test Sutherland est une expérience qui se présente sous la forme d'une performance pour 20 spectateur-trice-s. Elle est organisée dans l'espace public aux abords d'un lieu culturel donné.

L'invitation repose sur la promesse de faire l'expérience du BUD (Black Up Display), une prothèse polysensorielle d'occultation optique. L'expérience du BUD repose sur le lâcher-prise et l'écoute. Elle est guidée par un narrateur hors-champ mais présent dans le paysage, prêt à intervenir en direct sur le groupe et à improviser le cas échéant. C'est une invitation à la dérive intérieure où ce que l'on voit laisse progressivement la place à ce que l'on ressent. À travers les odeurs, le toucher des matières et le guidage bienveillant du narrateur, le groupe va cheminer du lointain (l'espace du réel), vers le proche (l'espace de l'intime.)

Avec ce projet, l'artiste souhaite interroger la fonction symbolique des dispositifs d'immersion (casques HMD, dômes, caves, etc) qui prolifèrent aujourd'hui et proposer un regard critique sur la promesse de s'échapper littéralement du monde perceptif commun via ce type d'interfaces.



ÉCOUTE AÉRIENNE

ÉCOUTE VIBRATOIRE  
PAR CONDUCTION OSSEUSE



# La Médiation créactive

Protocole de médiation - EN CRÉATION

Clémence Revuz et Pina Wood

Une première fois présentée sous sa forme prototype lors de l'édition 2021 du spectacle Réalité[s], la Médiation créactive est un récit collectif performé qui naît de la volonté politique de repousser les limites bien trop souvent imposées à la médiation, pour en faire un acte artistique à part entière. Cette approche holistique qui bouleverse les codes traditionnels de médiation et la conception globale de ce qu'est une monstration artistique a fait ressortir trois enjeux : faire de chaque participant-e un-e acteur-ric-e de l'expérience, encourager le dialogue et privilégier la jauge réduite.

De nouveaux champs de recherche s'ouvrent avec cette façon de concevoir la médiation artistique. Une réflexion a été menée autour du lien entre le-a spectateur-ice et les artistes, en opposition à la notion de dogme et avec la volonté de participer à l'explosion du rapport frontal sachant.e/ élève que l'on retrouve dans le rapport artiste/public.

La réflexion a également porté sur ce qui reste après la présentation d'une performance. Ainsi, les échanges non-monétaires tels que les retours d'expériences écrits ou oraux sont encouragés, et des outils variés ont été réfléchis pour permettre à l'équipe de médiation, les Guides, de récolter les récits et témoignages des participant-e-s, public comme artistes. Ces retours d'expériences, en plus de constituer une archive riche de l'expérience vécue, deviennent alors matière pouvant être exploitée sous des formes diverses (film, livre, exposition,...).

Avec le soutien du FDVA - Préfecture des Bouches-du-Rhône



# The Safe Space

Film en Réalité Virtuelle (VR) à 360° - EN CRÉATION

<https://vimeo.com/646782021/415aae65af>

Adelin Schweitzer & Frédéric Séchet

Le MÉTA et LUI se connaissent depuis toujours, mais qui a rencontré l'autre en premier ? L'histoire commence dans un environnement virtuel, la capsule d'envoi, où l'utilisateur-trice écoute des consignes délivrées par une voix artificielle.

Progressivement, cet univers aseptisé est parasité par des images et des sons qui semblent surgir de nulle part. L'utilisateur-trice devient spectateur-trice et perd le contrôle de la situation ; il/elle se retrouve propulsé-e au milieu d'un groupe emmené par LUI et le MÉTA. Il s'agit d'une scène du spectacle #ALPHALOOP. Dans cette dernière, des participant-e-s équipé-e-s de casques VR suivent une cérémonie de transe chamanique à l'issue de laquelle ils et elles sont projeté-e-s dans une autre dimension. Le récit se poursuit dans un univers à 360° composé de paysages où l'on retrouve nos deux personnages.

LUI commence à douter de sa propre existence et tente de rassembler ses souvenirs en traversant des lieux qu'il croit avoir visités et en revivant des situations qu'il croit avoir vécues. Le spectateur-trice devient alors le-la témoin de ce parcours jusqu'à la révélation finale orchestrée par le MÉTA.

Production déléguée MARDI8

Avec le soutien de la SCAM  
Brouillon d'un rêve Écritures & Formes émergentes , de la Carte Blanche  
Arts Visuels (Région Sud) et du CNC Fond aux expériences immersives



# Prosthetic Lyre

Performance participative - EN CRÉATION

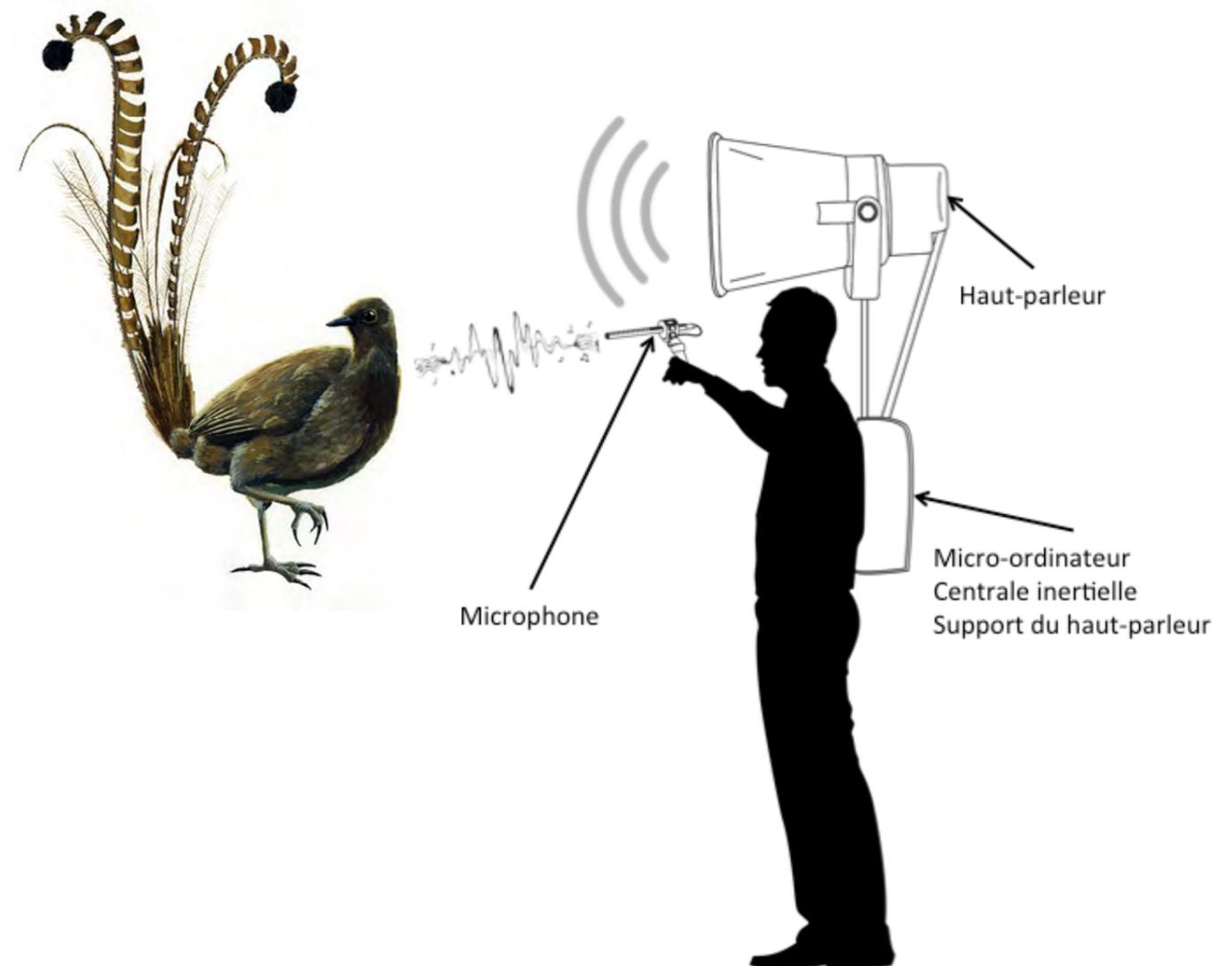
Gaëtan Parseihian

S'inspirant de l'oiseau lyre\*, ce projet de performance repose sur des dispositifs d'exploration acoustique visant à mettre en lumière la modification de notre environnement sonore. Les sons passés, présents et à venir sont mis en parallèle par l'analyse et l'imitation des sons de notre environnement.

Plusieurs spectateur-trice-s sont convié-e-s à une balade sonore en environnement urbain. Ces personnes sont équipées de dispositifs d'exploration acoustique, et ainsi 'transformées' en oiseaux-lyres, déambulent dans l'espace choisi. Elles explorent cet écosystème tout en composant un nouvel environnement sonore immersif qui combine les sons du territoire dans lequel elles évoluent et les imitations émises par leurs dispositifs.

Les participant-e-s créent de cette manière une œuvre sonore générative, spatialisée et immersive qui devient un concert pour le public environnant. Composée d'éléments captés in situ et relatifs à l'implication du public, chaque représentation devient une œuvre originale qui dépend de l'instant et de l'environnement dans lequel elle a lieu.

*\*Les ménures, ou oiseaux lyres, sont dotés de l'organe vocal le plus élaboré de tous les oiseaux chanteurs et peuvent reproduire fidèlement toute une pléiade de sons (chants ou bruits d'autres espèces animales, signal d'alarme, tronçonneuse, instrument de musique, etc).*



Avec le soutien du CNC-DICRÉAM

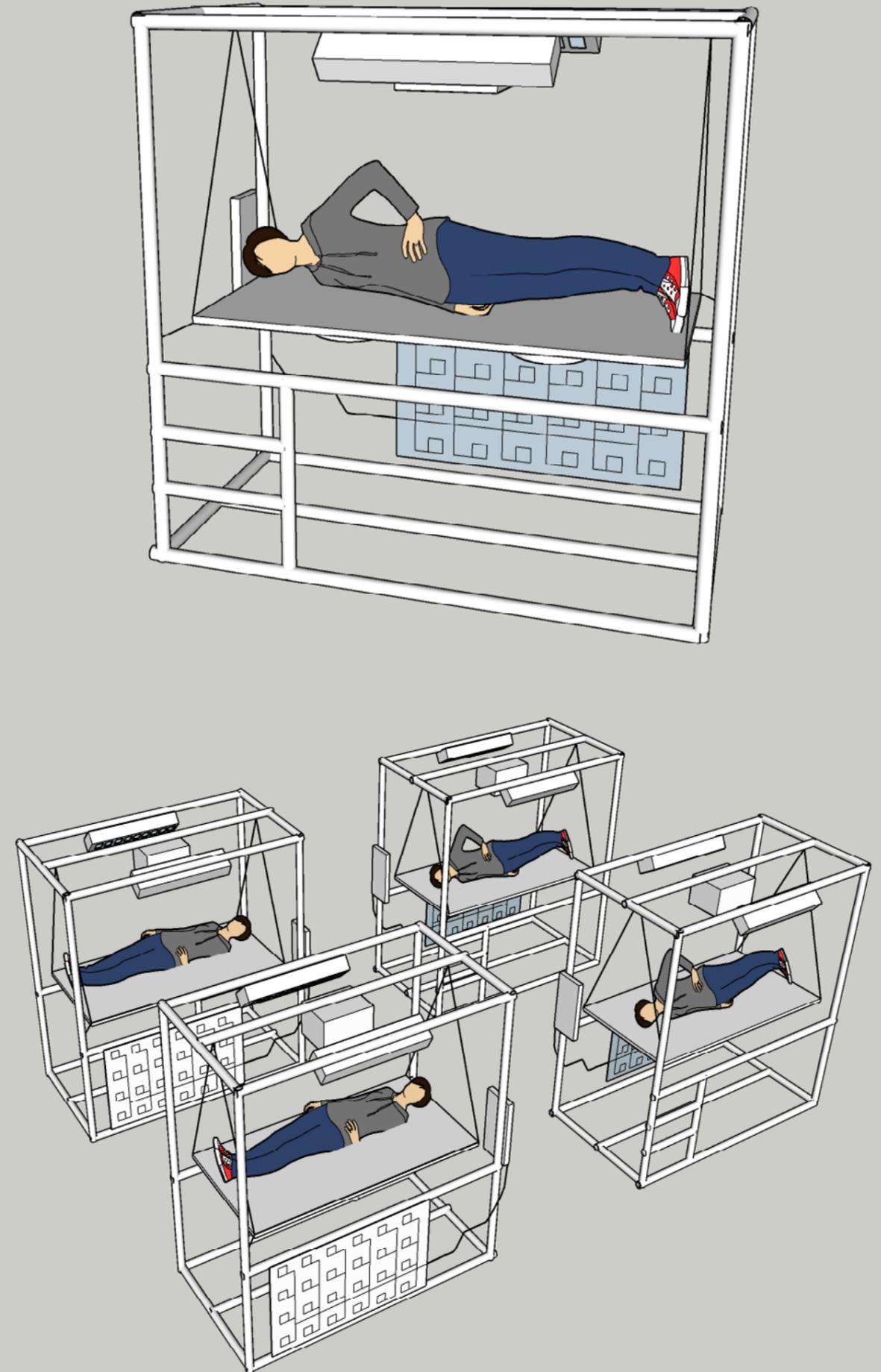
# Transvision

Performance audio-tactile - EN CRÉATION

Gaëtan Parseihian et Lucien Gaudion

Des réflexions menées autour des Performances Audio/Tactiles est né le projet TRANSVISION. L'expérience reste une plongée multisensorielle en lien avec le soin corporel, mais cette fois-ci les artistes sonores Lucien Gaudion et Gaetan Parseihian orientent leurs recherches vers la proprioception, le système de l'équilibre et les illusions vestibulaires. Ils poussent plus loin la dimension multimodale de l'expérience en augmentant l'aspect tactile et vibratoire par des dispositifs techniques résonnant avec le geste humain. C'est une pièce en jauge réduite dans laquelle l'aspect intuitif et improvisé des Performances Audio/Tactiles est mis entre parenthèses pour aller vers des pièces écrites.

Avec le soutien du CNC-DICRÉAM



# THE CLUSTERS

Performance audiovisuelle, 2021 - [https://www.youtube.com/watch?v=KyFcYqJGK\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=KyFcYqJGK_g)

NAO

La performance THE CLUSTERS est un spectacle de danse qui donne vie aux machines inorganiques. Il est composé de huit robots-danseurs, sous la direction d'un artiste-performeur.

*La danse est consubstantielle à l'humanité, depuis son origine. Chaque tribu du monde a une danse originale, tel un langage qui lui est propre, comme en témoignent les peintures murales de la grotte d'Altamira.*

*Nous dansons avec un sourire pour exprimer notre joie. Nous dansons avec des larmes pour oublier les choses qui nous dépriment.*

*Nous ne pouvons pas arrêter les battements de notre cœur. Nous avons imité ce rythme et l'avons sublimé par le mouvement, par la danse. Autrement dit, la danse est une régénération de notre énergie vitale.*

Chaque rythme s'ajoute aux autres, ce qui forme progressivement un espace musical complexe. Puis l'infection de cette joie de vivre finit par s'étendre au public, comme un virus.

Avec le soutien du CNC-DICRÉAM



## #ALPHALOOP - V2

Spectacle en Réalité Mixte (XR), 2020 - <https://vimeo.com/378132595>

Adelin Schweitzer & le collectif delectere

#ALPHALOOP est un projet qui aborde la thématique du sacré par le prisme de la pratique imaginée du techno-chamanisme, celle-ci affirmant qu'il n'y a pas d'opposition dualiste entre Nature et Technologie, pas de différence structurelle entre les ordinateurs et les autres manifestations «naturelles» de la réalité.

Ce projet s'inspire librement des théories développées par Timothy Leary sur le chamanisme cybernétique et s'articule autour d'un voyage de recherche sur les mythes et les cultures du Nord du Québec. Ce voyage réalisé en Abitibi entre août et septembre 2018 est venu renforcer l'écriture dramaturgique d'une œuvre qui pose un regard critique et singulier sur les technologies de la Réalité Étendue (XR), l'idéologie de l'innovation

Production déléguée Crossed Lab

Avec le soutien du CNC-DICRéAM,  
de la région Sud et de la région Rhône-Alpes



## #SIMSTIM - DISPOSITIF N°1

Installation multimédia, 2013 - <https://vimeo.com/86931874>

Adelin Schweitzer

Le SimStim est une proposition de restitution du processus mené tout au long du projet [A-Reality](#). Il prend la forme d'une série d'installations proposant au public une relecture immersive et contemplative des expériences réalisées au cours de ce projet.

Le dispositif n°1 se présente comme une installation dans laquelle les visiteurs peuvent collectivement expérimenter un principe de simulation immersive. Cette simulation consiste en une diffusion des fragments audiovisuels subjectifs récoltés durant chaque trajet à pied réalisé avec la prothèse de perception technologique, le P03.

Avec le soutien du CNC-DICRéAM



# BALLAST

Performance, 2018 - <https://youtu.be/PH3g5bBpjxY>

Lucien Gaudion

La performance consiste à explorer le potentiel sonore d'un réseau électrique. Pour cela, des micros captant les champs électromagnétiques rendent audibles les décharges d'allumage de tubes fluorescents (néons).

Chaque tube fluorescent peut être actionné indépendamment grâce à une carte électronique connectée à un ordinateur. Ainsi, par le biais d'algorithmes produisant des séquences d'allumage, ces décharges deviennent des processus rythmiques audibles contrôlés en direct par l'artiste-performeur.

L'influx électrique devient perceptible à la fois par la lumière et le son, dans un dialogue ultra-synchrone. L'électricité devenue phénomène physique réagence l'espace de monstration dans une expérience à la fois synesthésique et épileptique.



# Acousmonium Brane Project

Concert sur orchestre de haut-parleurs, 2009

<http://gaetanparseihian.braneproject.com/projets/>

Gaëtan Parseihian, Raphaël Parseihian, Robert Kieffer

L'Acousmonium Brane Project est un dispositif hybride, à la frontière entre l'orchestre de haut-parleurs, le système de multi-diffusion et l'instrumentarium. Composé d'une cinquantaine de haut-parleurs de tailles et formes différentes, il explore une démarche 'do it yourself'. Il permet aussi bien d'interpréter des pièces du répertoire que de jouer en live.

Ce dispositif est à la fois acoustique et scénographique : il permet de mettre en valeur l'espace investi par le concert. C'est un dispositif qui permet de plonger les spectateur-trice-s au cœur du son et de leur proposer une expérience d'écoute immersive et un voyage sonore introspectif.



# Cryptographique

Danse en milieu urbain, 2020 - <https://youtu.be/i2b2a0HAcWA>

Gaëtan Parseihian & Samuel Segura

Un personnage fantomatique navigue de la terre au ciel à la recherche de lui-même. Prisonnier des conditionnements qui l'entourent, ses biens, ses certitudes, il observe le monde depuis les bribes d'un miroir reflétant une réalité en morceaux...

Aspirant à son propre dépouillement pour retrouver l'authenticité de son être, il fait progressivement l'expérience du vide, seul espace de liberté totale où rien ne peut être dominé ni cloisonné, là où tout devient possible. Cet endroit existe-t-il vraiment ?

A travers une transformation de costumes, de sons et de décors, cette pièce invite le regard à une traversée des apparences.



# DICHOTOMIE

Installation multimédia, 2013 - <https://vimeo.com/60292436>

Adelin Schweitzer

**#EYESWALKING** : La captation vidéo utilisée pour cette installation provient de deux caméras que l'artiste fixe sur ses pieds à l'aide de surchaussures en caoutchouc. Ce dispositif a été utilisé dans tous ses déplacements du mois de février 2013, et continue d'être occasionnellement utilisé dans ses trajets quotidiens. En résulte une collection de séquences d'environ 20 minutes, fonctionnant par paires (pied gauche, pied droit). Chacune de ces séquences est un témoin sonore et visuel des espaces traversés par l'un des pieds. Lors du visionnage, c'est un programme informatique qui sélectionne arbitrairement deux séquences, produisant ainsi une désynchronisation aléatoire entre les bandes. La projection vidéo s'accompagne des deux bandes-son, réparties à droite et à gauche dans deux casques audio fermés.

**#THE FISHERMAN** : L'installation met en récit des média collectés lors d'une performance dans l'espace public où l'artiste transportait une nacelle aérienne soutenant un couple de caméras stéréoscopiques tout en enregistrant via un micro binaural le son autour de lui. Elle se présente sous la forme d'une stèle noire, sur le dessus de laquelle est intégré un visiocasque stéréoscopique. Autour se dressent quatre enceintes auto-amplifiées, sur pied. L'image est projetée dans le casque, obligeant le-la spectateur-trice à se pencher sur la stèle afin de mettre son visage à l'intérieur. Dans le même temps, le son est synchronisé sur l'image vidéo et spatialisé autour de lui. Chaque spectateur-trice est ainsi confronté-e à une lecture perceptive contradictoire. Voir l'espace depuis le ciel et l'entendre depuis le sol à travers des enregistrements reproduisant au plus proche le mode de réception des organes humains.



## Explōrātīo Lūnāris

Installation multimédia, 2014 - <https://vimeo.com/119713116>

Adelin Schweitzer

Nous avons marché sur la Lune, en passant par la lucarne.  
L'humanité a contemplé sa sorcellerie, immédiatement médiatisée, très vite trivialisée.

Nous avons glissé du ravissement technique vers la banalité du miracle.

« Avons-nous marché sur la lune? » interrogent-certains depuis d'autres lucarnes.

Nous pouvons répondre : « la Lune a disparu dès le premier pas, abîmée dans la première empreinte. » Nostalgie: avant d'être réalisé, le rêve conserve toute la richesse du possible.

On a rêvé de l'atteindre à l'aide de fioles de rosées, sur une sauterelle mécanique, par la force des marées ou dans une fusée rouge et blanche comme une nappe de bistrot.

Aujourd'hui pour la balade on se contentera d'un œil et d'une échelle.



# Hoaxophonie

Performance, 2019 - <https://youtu.be/C3A7IfwoEu8>

Lucien Gaudion

Ce projet prend la forme d'une performance audio en extérieur reproduisant le phénomène «the hum»\* à partir des sons décrits par les internautes dans la « World Hum Map and Database Project ». Les sons ainsi produits sont joués sur des systèmes de projection sonore assez puissants pour être entendus dans un large périmètre.

Le public de la performance n'est pas informé de ce qui est en train de se dérouler, le but étant de générer surprise et interrogation dans l'esprit de celles et ceux qui l'entendent de loin, inconsciemment de la source du son. Ces sons ne sont perçus ni comme de la musique, ni comme un son provenant d'une machine: ils paraissent provenir du ciel, comme d'une gigantesque trompette divine.

Si l'effet fonctionne, les jours suivants verront de nouveaux témoignages et de nouvelles vidéos apparaître sur le web. Nous aurons ainsi potentiellement généré de nouveaux hoax. Ce projet interroge notre ère «post-factuelle» dans laquelle la vérité ne peut être vérifiée tant la masse d'informations est importante. Il s'agit également d'un piratage de notre perception de l'environnement sonore.

\*the Hum (traduit en français par "le bourdonnement") est un phénomène qui s'est fait connaître il y a quelques années à travers des vidéos sur Youtube. Ces vidéos, presque toujours filmées de façon amateur, figurent le plus souvent une vue du ciel accompagnée d'un son mystérieux, dont la personne qui filme semble ne pas identifier la provenance.



The HUM strange sound in the sky



## La Station d'Écoute Suspendue

Dispositif d'écoute perchée, 2019

Brane Project & Idéehaut

Avec cette performance, les artistes proposent une symphonie multidimensionnelle à travers les strates forestières. Un voyage sonore, un voyage en hauteur, mais aussi une ouverture sur nos capteurs inexploités. Percevoir, observer, lâcher prise, s'immerger, s'élever, se confondre... Perdre des repères pour en retrouver d'autres : c'est ce à quoi le public est invité.

A la croisée de deux disciplines, un équilibre subtil avec la rencontre des artisans du son et des professionnel-le-s de l'arbre pour une création sylvestre éphémère et spontanée.



## LES DRONARDS

Projet de territoire, depuis 2013 - <https://vimeo.com/155637236>

A. Schweitzer, P. Wood, G. Bailly & J.Drouet

Les Dronards, collectif d'artistes pluridisciplinaires fondé en 2013, développent une écriture artistique fortement influencée par la culture populaire de science-fiction et construisent une approche singulière de l'image en mouvement et de la création vidéo dans l'espace public.

À partir d'engins télécommandés de type rover (roulant) et drone (aérien), le collectif réalise ses performances dans l'espace public, provoquant la rencontre avec un public le plus souvent inconscient de ce qui se joue.

Le protocole d'usage des machines qui découle de cette pratique devient le moyen de réalisation et le sujet des films ainsi produits. Ces films sont à la fois des comptes-rendus d'expérience et des courts-métrages de fiction, et avant tout des projets hybrides et participatifs à l'échelle des territoires explorés par les artistes.



# Les Mers Imaginaires

Danse / Performance, 2020 - <https://vimeo.com/505177190> // MPLMI

Wendy Cornu & Lucien Gaudion

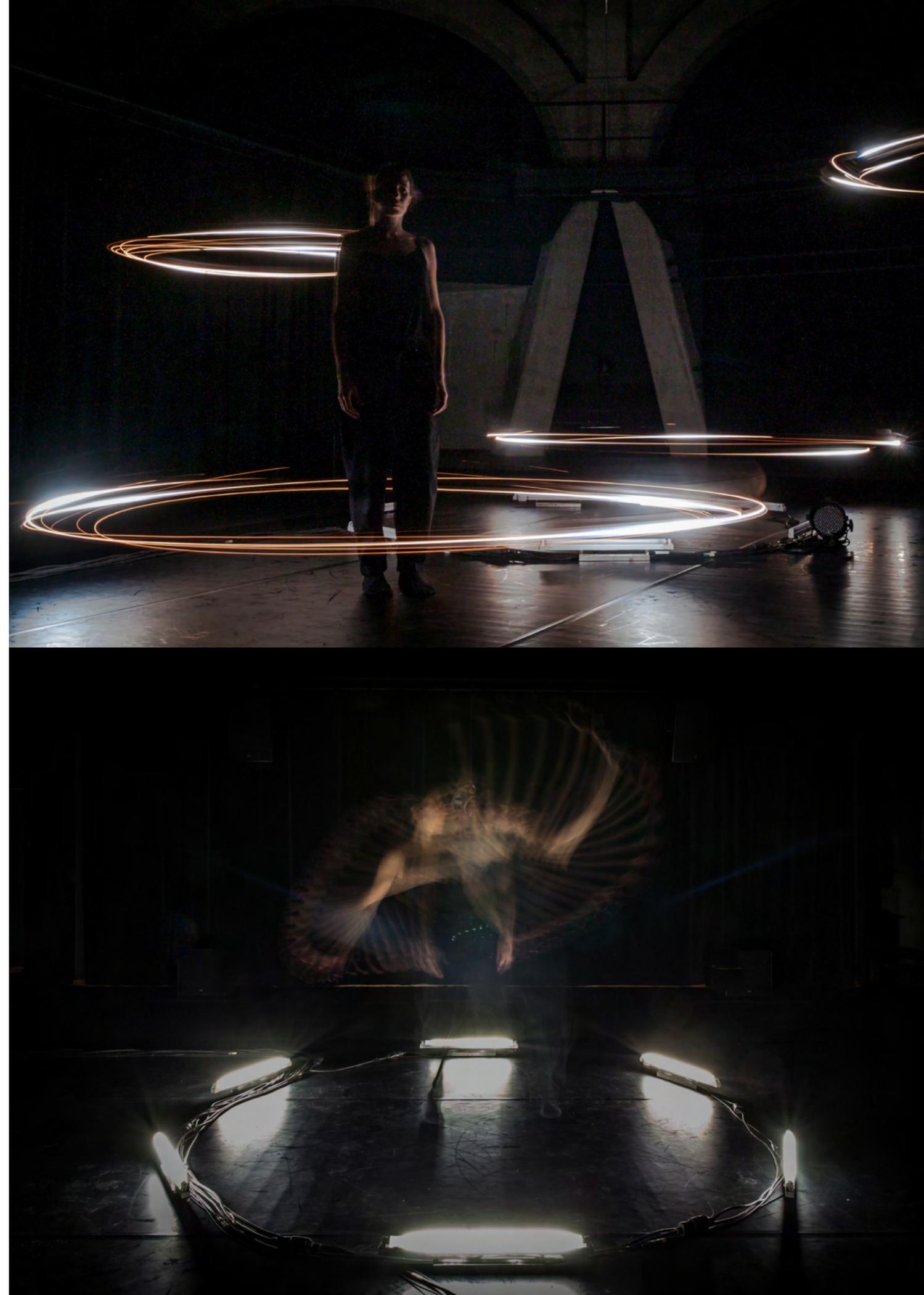
Wendy Cornu et Lucien Gaudion proposent une suite d'études questionnant trois fondamentaux : corps, son et lumière.

Ainsi, le geste en vient à sculpter l'espace sonore, la lumière à produire des phénomènes acoustiques et les mouvements du corps des illusions d'optique. Ces études explorent la notion de « causalité circulaire », qui veut que l'écriture de chaque élément soit interdépendante, récursivement.

Dans une dynamique permanente de flux et reflux, tels des Mers imaginaires, les sons, la lumière et le geste fondateur se rencontrent et se font écho dans une interdépendance consentie, entre synchronicité et analogie.

Coproduction : KLAP / Maison pour la danse – Marseille, GMEM / Centre National de Création Musicale – Marseille

Avec le soutien de : Théâtre de L'Oulle – Avignon, Pôle 164 Marseille, DRAC PACA, Région PACA, Ville de Marseille, Ville d'Aix en Provence





## Rotor

Installation, 2015 - <https://luciengaudion.audio/rotor>

Lucien Gaudion

Rotor est une installation qui propose une sonification de données anémométriques\* grâce à une lutherie inspirée des rhombes de la préhistoire.

Ce rhombe/rotor de forme hélicoïdale est activé par un moteur tournant à une vitesse proportionnelle à l'intensité de différents vents soufflant autour de la planète.

\*relatif à la mesure de la vitesse d'écoulement des fluides gazeux, en particulier du vent

Coproduction M2F Créations | Lab GAMERZ / delete / Sonic Protest  
Avec le soutien de la Scam

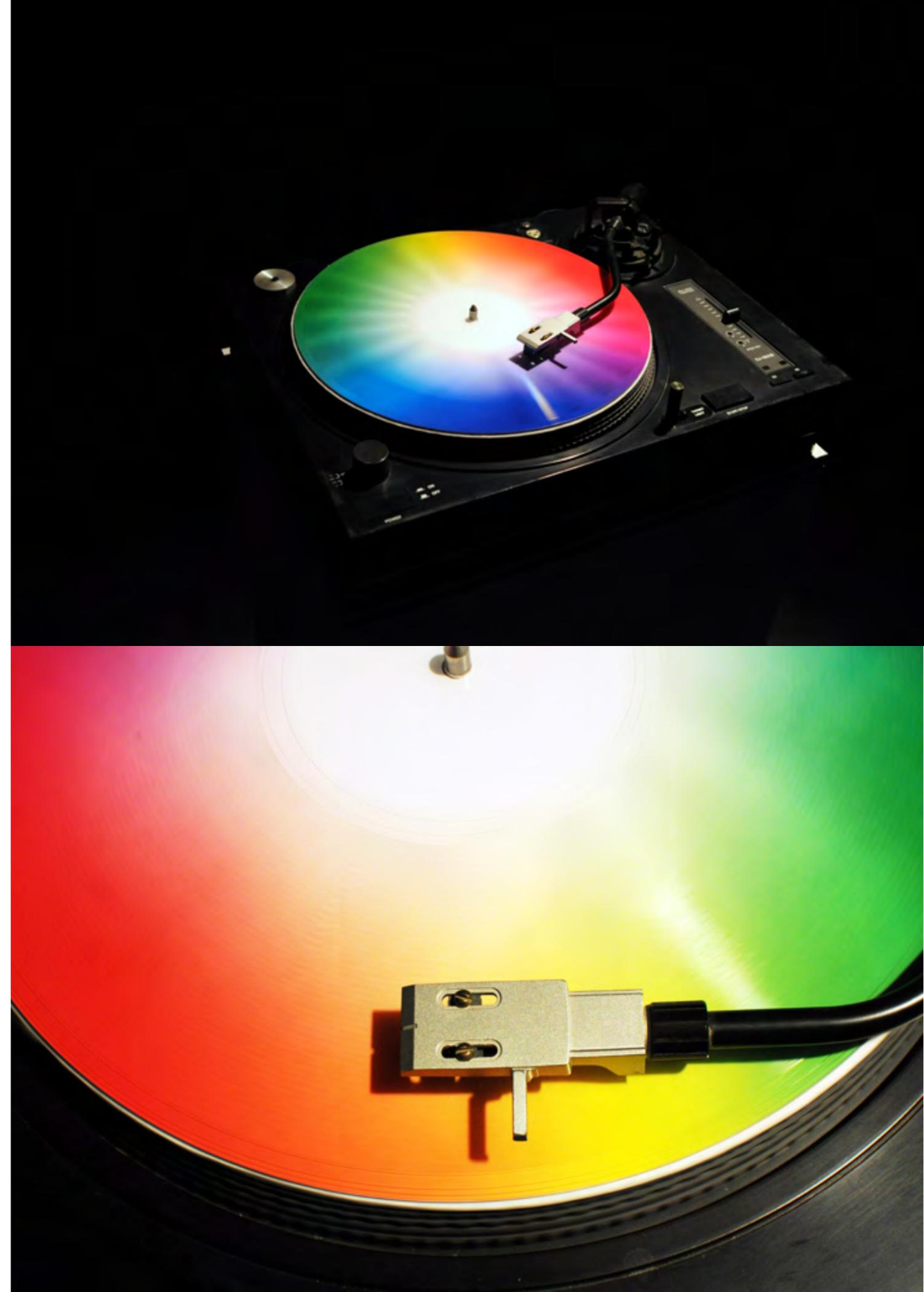


## Spectræ

Installation, 2012 - <https://lucienaudion.audio/Spectra>  
Lucien Gaudion

Cette œuvre prend la forme d'un disque vinyle imprimé d'un cercle chromatique à la manière du «picture disc». À chaque révolution de ce disque, la cellule de lecture donne à entendre un balayage du spectre audible, des fréquences les plus basses aux plus aiguës.

Au plus la cellule s'approche du centre, au plus la bande filtrée s'élargit , jusqu'à laisser entendre toutes les fréquences du spectre auditif, résultant en un bruit blanc.



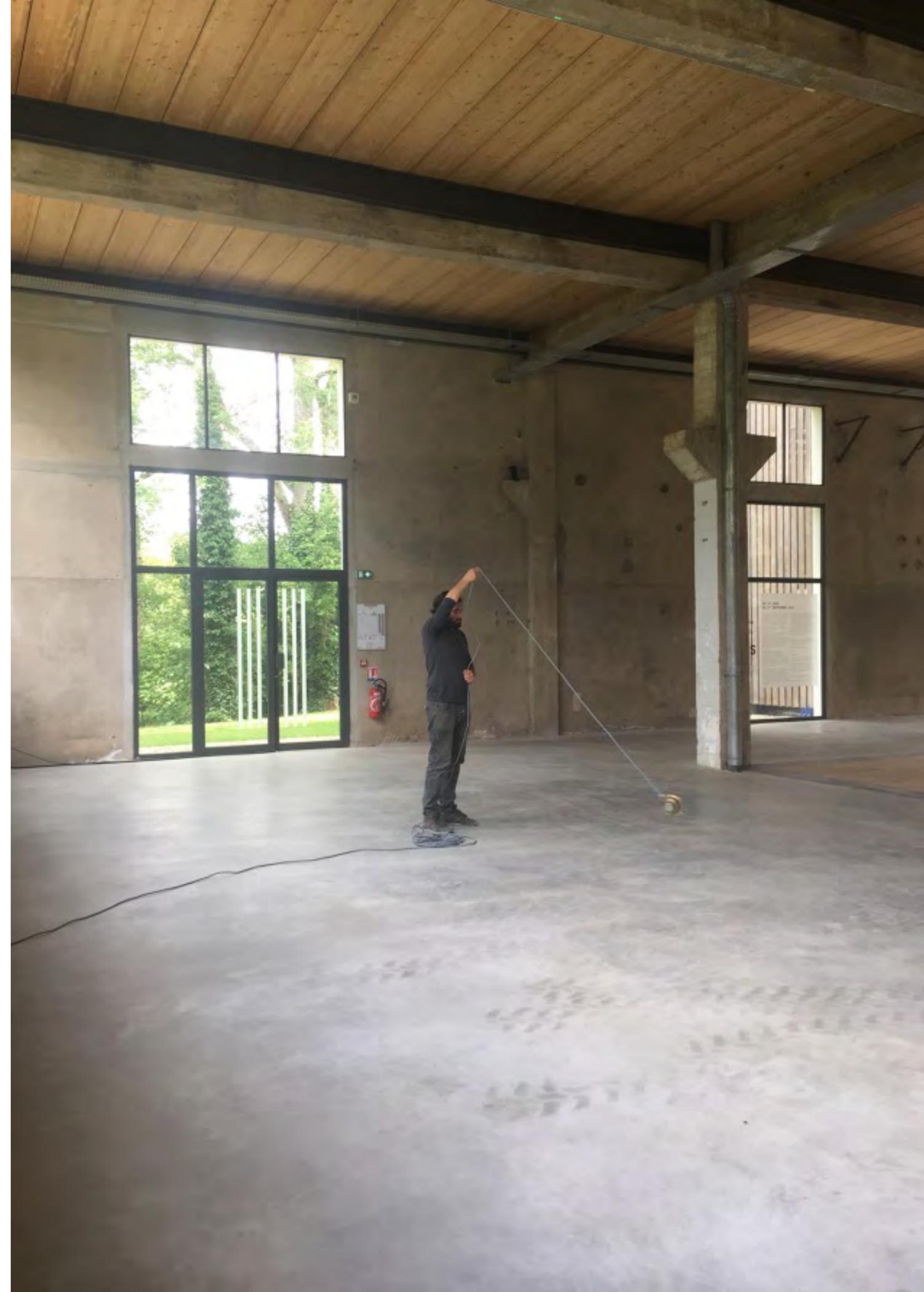
## Samā'

Performance, 2016 - <https://youtu.be/cFhqunnCTV4>

Lucien Gaudion

Samā' (du turc semâ) est un mot qui renvoie à la notion d'audition spirituelle. Samā' désigne également une danse giratoire des derviches tourneurs soufis.

SPIRALE ACOUSTIQUE : La performance consiste à faire tourner un haut-parleur diffusant des drones afin de sculpter l'espace sonore. Ces sons continus sont élaborés au préalable in situ, en fonction des résonances de la pièce. Le tournoiement, par la vitesse et la longueur de câble donnés par l'interprète, dessine une spirale invisible tout en révélant les propriétés acoustiques du lieu.



## T.O.C

Installation / Performance, 2015 - <https://vimeo.com/321957045>

Lucien Gaudion

TOC est un dispositif *in situ* d'activation acoustique d'une architecture. Il permet de mettre au jour le potentiel sonore de chaque espace dans lequel il est installé. L'espace d'exposition devient alors un gigantesque instrument de percussion/de résonance à l'échelle du bâtiment.

C'est une installation qui interroge les techniques actuelles de production sonore en tentant de contourner leurs modalités usuelles. De plus, par sa conception avec des matériaux de récupération souvent glanés ou trouvés, le dispositif tente de s'affranchir d'une forme de tyrannie commerciale technologique de consommation high-tech.

Production déléguée GMEM  
Avec le soutien du CNC-DICRÉAM

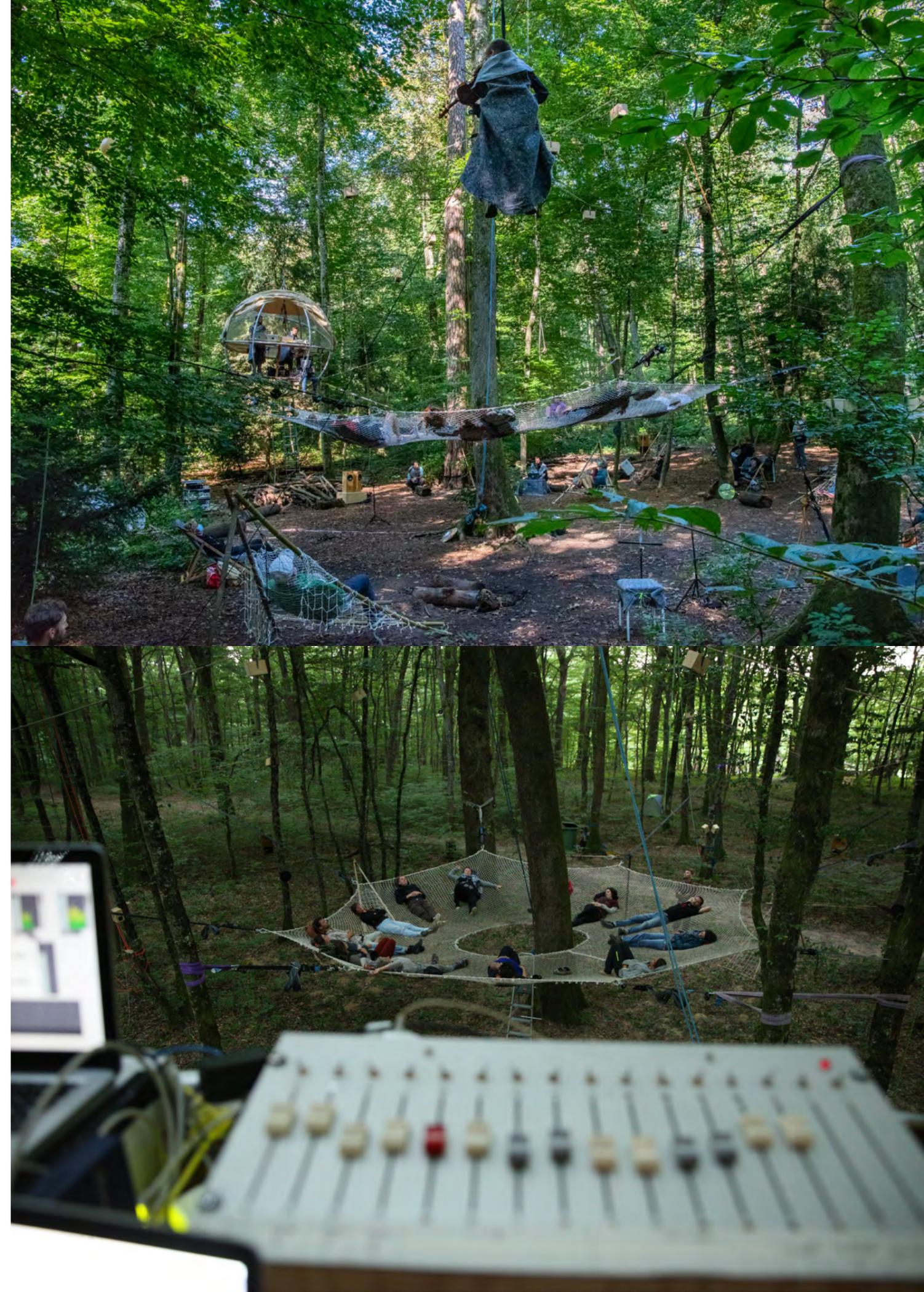


# Tong Tana

Concert, 2020

Brane Project, Idéehaut, Mycellium

TONG TANA signifie «dans la forêt» dans la langue des Penan. Ce projet, proposé par les collectifs Mycellium, Brane Project et Idéehaut, est un voyage sensoriel sur les traces du patrimoine historique et ethnographique de Bruno Manser. Dans les années 1980, ce militant écologiste suisse a vécu en forêt avec les Penan, peuple indigène de l'île de Bornéo, donnant lieu à des enregistrements audio de biotopes dont la majorité a aujourd'hui disparu à tout jamais. Ce sont ces archives sonores qui servent de base à ce projet.



# Venomous master

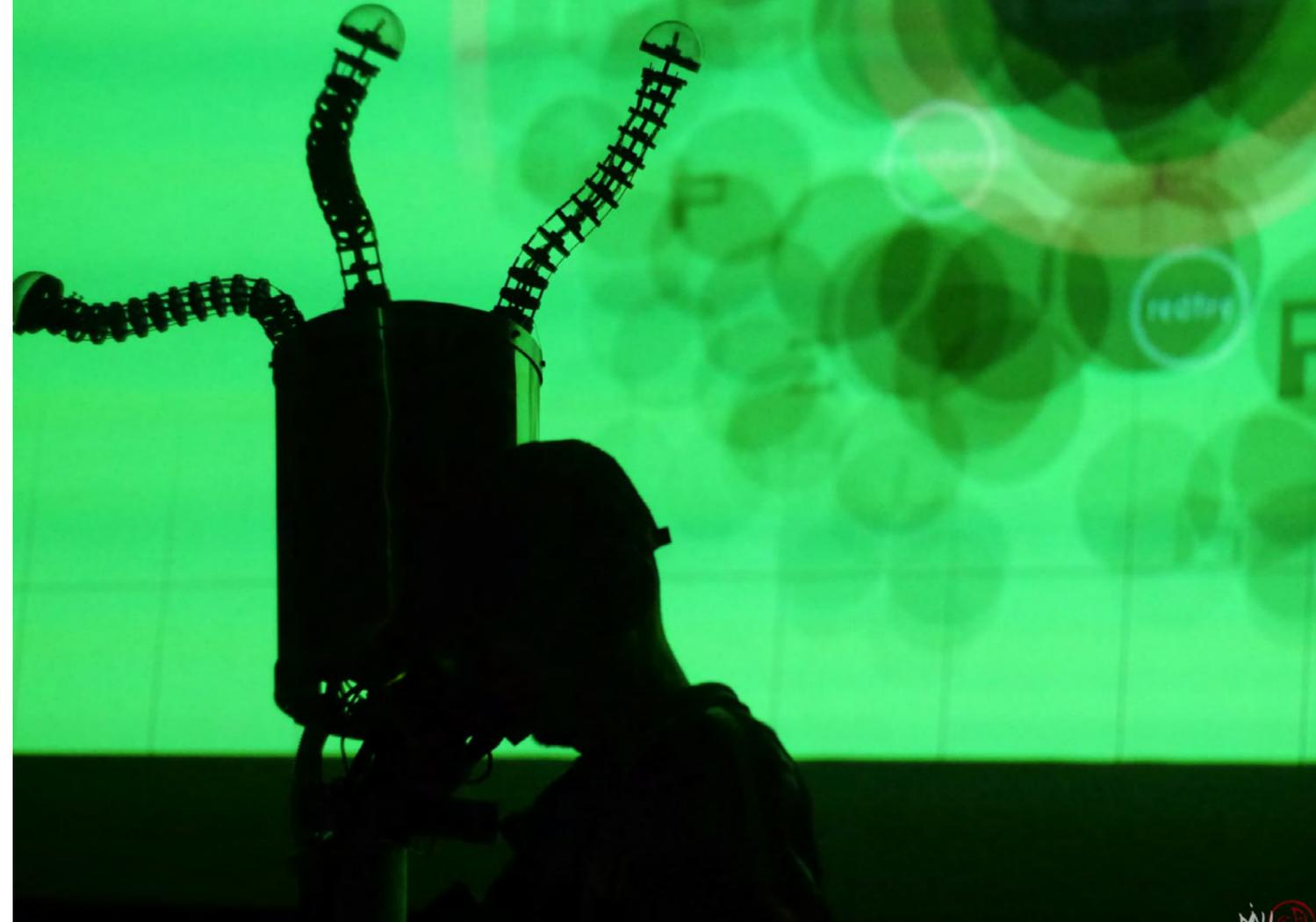
Performance audiovisuelle, 2016 - [https://youtu.be/\\_UUJC6fK8AI](https://youtu.be/_UUJC6fK8AI)

NAO

Dú Shou (毒手 « le poing empoisonné ») est une technique de kung-fu légendaire de l'ancienne Chine. D'après le mythe, des maîtres s'entraînaient en battant un plateau couvert de poisons, résultat d'un mélange de cinq animaux (serpents rouges, geckos, araignées, crapauds, mille-pattes), afin d'obtenir le coup de poing toxique permettant de tuer son adversaire d'un seul coup.

Dans de nombreux cas, ceux qui pratiquaient cette technique mouraient avec leur propre poison. Cette histoire est une illustration de la quête de la force absolue qui finit par précipiter la ruine, un thème souvent utilisé dans les histoires. Souvent, la ruine est contagieuse et infecte les autres, comme un poison qui se répand.

La performance « Venomous Master » projette cette notion moderne « de contagion numérique ». Dans un univers audiovisuel qui circule progressivement entre la scène et le public, une main tentaculaire robotisée est mise en scène. Est-elle le Mal ou le Bien ?



## LA DIRECTION ARTISTIQUE

DEPUIS LA GRANGE À BESTIAUX DE L'ANCIEN  
COUVENT DE LA RUE LEVAT À MARSEILLE  
LE COLLECTIF ENTRE DANS UNE PHASE  
DE RÉVÉLATION TECHNOMYSTIQUE.

EN S'AIDANT DES MACHINES, NOS  
PSYCHONAUTES OPÈRENT UNE VASTE  
ÉTUDE DES DOMAINES INTERDITS  
DE LA PSYCHÉ POST-HUMAINE.

DANS LE TEMPLE-LABORATOIRE ON S'INITIE  
AUX PRATIQUES DE LA PSYCHOTRONIQUE, DU  
TECHNOCHAMANISME, DE LA METAMAGIE,  
DE LA NEUROTHÉURGIE, DE L'HYPERCHIMIE,  
ET DE L'ALGOASTROLOGIE DANS LE BUT  
DE CARTOGRAPHIER L'ÈRE POST-VÉRITÉ  
DANS LAQUELLE NOUS VIVONS TOUS.



# RÉALITÉ[S]

Protocole de diffusion en jauge réduite - <http://realites.deletere.org/>

Durée : 1/2 journée

Les 11 et 12 juin 2021, le collectif présente Réalité[s], un protocole de recherche/action reposant sur des œuvres vivantes annoncées comme rituels techno-sensoriels et qui témoignent toutes d'un usage des technologies à contre-courant du discours dominant.

Quatre heures durant, une entité à trois branches, dix-huit expérimentateur-riche-s, neuf performeur-euse-s, sept guides, sont convié-e-s à élaborer ensemble les contours d'une nouvelle façon de faire œuvre. Au travers d'un parcours où chacune des performances est contextualisée, l'idée est ici de s'attaquer à la distanciation qui persiste entre œuvre, public et médiation, et de proposer une expérience inédite à l'écoute des corps et des imaginaires.

Réalité[s] émerge dans ce paysage post-pandémique comme une expérience soucieuse de l'autre. À l'image d'un soin, le public convoqué en petite jauge est accompagné et guidé tout au long de cette odyssée techno-onirique.

Exploration de la psyché humaine par la technè avec 4 oeuvres vivantes :

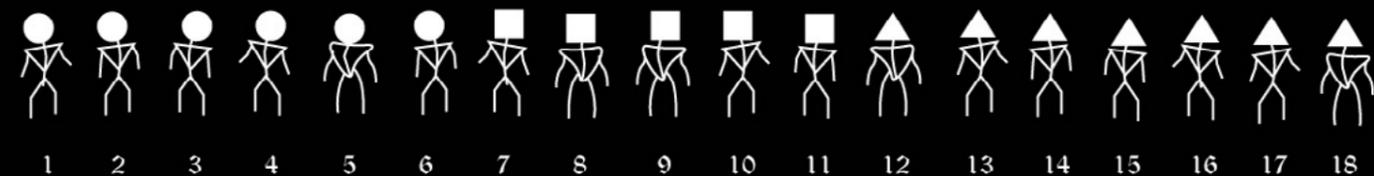
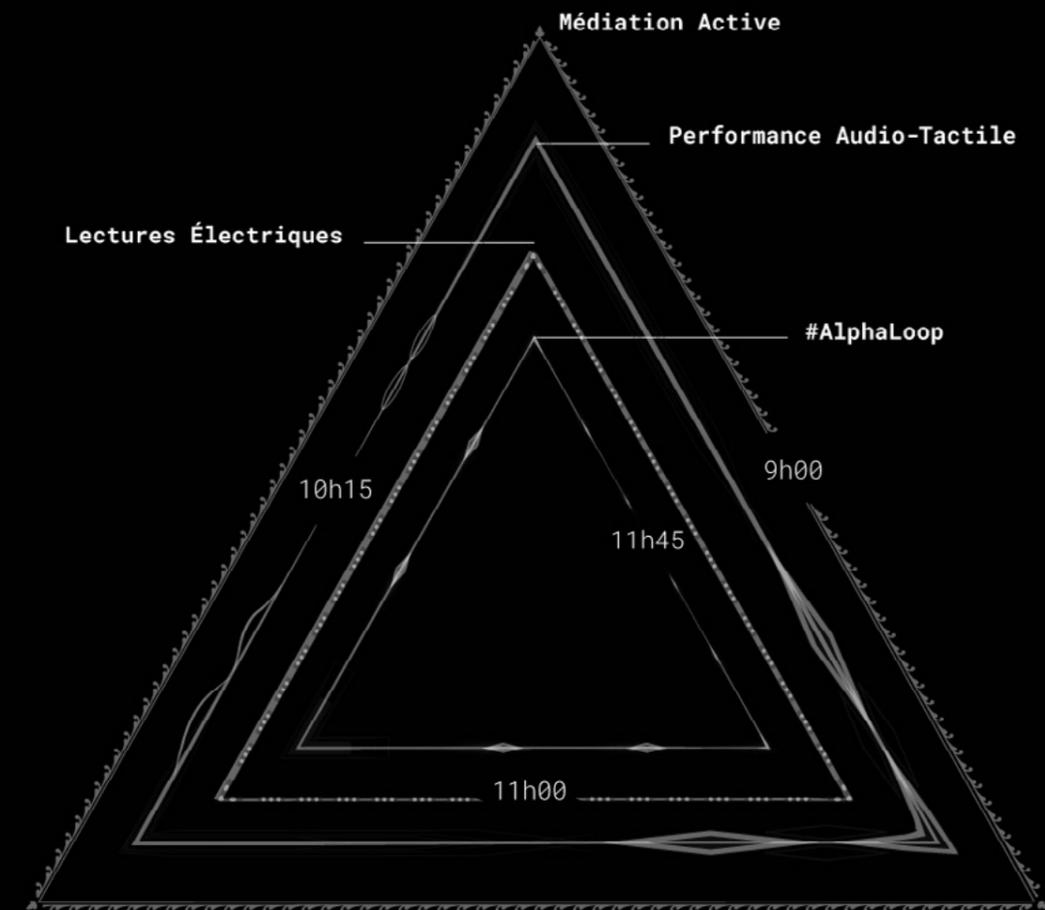
**#AlphaLoop** (Adelin Schweitzer, Fred Sechet)

**Les lectures électriques** (Laurie Bellanca, Benjamin Chaval)

**Transvision** (Anne-Sophie Popon, Gaëtan Parseihian, Lucien Gaudion, Oriane Bajard, Samuel Segura)

**La Médiation Créactive** (Clémence Revuz, Pina Wood).

Production : deletere  
Partenaires : CNC-DICRÉAM



## SOUNDCAMP

Événement international d'écoute - 2019

SOUNDCAMP est un événement international d'écoute qui s'étale sur 24 heures.

En 2019, l'association deleteere organise un Soundcamp au Couvent Levat, un lieu singulier où espace urbain et nature se rencontrent. Pendant 24 heures, les visiteurs et artistes se croisent pour partager un moment d'écoute approfondie.

L'œuvre de Grant Smith Réveil, un enregistrement continu de l'aube en temps réel sur 24 heures, a été proposée à l'écoute, ainsi que d'autres travaux émanant des membres et des proches de deleteere.

Programmation : Grant Smith, Erin Gee et Mitchell Hermann, Yasushi Sako, Damien Sorrentino et Gaëtan Parseihian.

Production : deleteere,  
Ecole Supérieure d'Art d'Aix en Provence,  
laboratoire Locus Sonus,  
laboratoire PRISM (CNRS)

Public : 100 personnes

## UN DIMANCHE DELETERE

Temps fort numérique - 2020

"Les traces de la science qui donnaient de l'intelligence à ces mots ont disparu. Le mystère du sabbat, du passage du Saturne au soleil. La lumière sempiternelle du dimanche d'or annoncé par la belle étoile est en train de renaître un dimanche au Couvent Levat." Le 19 juillet 2020, le collectif deleteere a présenté "Un dimanche deleteere", un événement ouvert au grand public au Couvent Levat à Marseille.

Programmation :

ÉrikM / Idiosyncrasie / dispositif électronique

La Sirocco / Female and Queer Hip-hop and Bass Music

Mikoyan / Indus Proto-Techno

Contrordre / Ritual electronics

Nicolas Reclus / Techno/Live

Poborsk

Production : deleteere  
Radio Grenouille-Euphonia  
Manifesta 13 Marseille

# TECHNOMANCIE 2

Édition 2019 : « Décolonisation des nouveaux territoires numériques »

<https://vimeo.com/407678772>

<http://technomancie.delete.org/>

Des malwares se sont emparés du métavers que l'on nomme encore ici et maintenant « la matrice ». La résistance s'organise dans la T.A.Z. (Zone Autonome Temporaire) de la fourche et de l'échelle grâce à une technique de cyberméditation nommée technomancie. Les enjeux des nouvelles colonies humaines ne se trouvent plus dans le cosmos ou dans les gisements profonds de la terre et des océans. C'est aujourd'hui dans les méandres des territoires technologiques (cyberespaces, jeux en réseaux, réseaux sociaux, réalité augmentée) que les multinationales et autres startups pensent le monde de demain à l'image des portefeuilles de leurs actionnaires.

## Programmation :

**Installations** de Marie Lienhard, Adelin schweitzer, Damien Sorrentino, Grégoire Lauvin, Clémence Doutre, Pascale Leblanc Lavigne, Matthieu Berteau

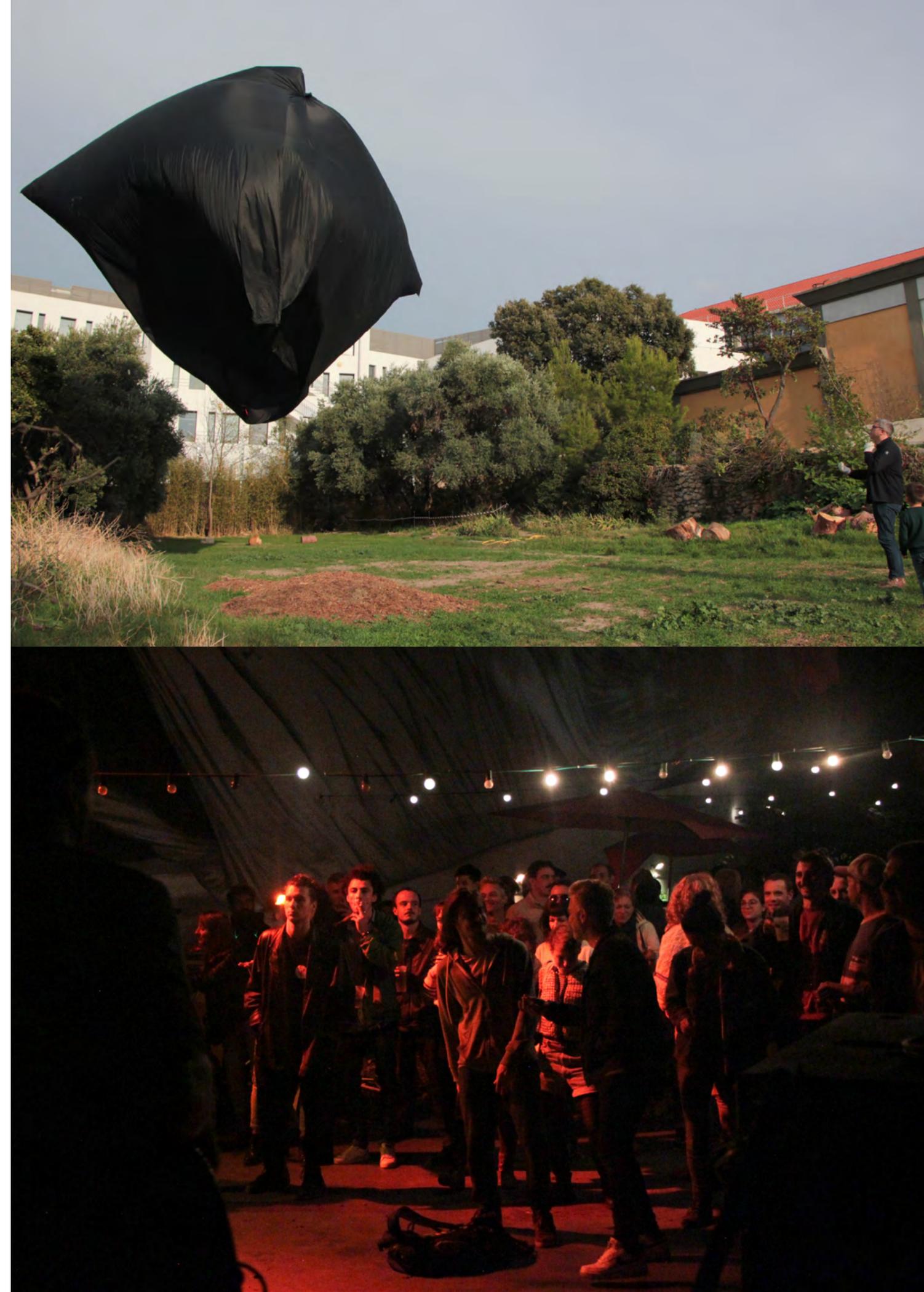
**Performances** de Luce Moreau, Pina Wood avec Hélios Mikhail & Frédéric Devaux, Jenny Abouav, NAO, Lucien Gaudion

**Conférences** de Jean-Marc Duchenne, Elena Biserna, Ewen Chardronnet, RYBN, Yann Minh

**Concerts** de FENSHU, HANK!, Brane Project, Into the Brane

Production : delete  
et DDA (Diffusing Digital Art)  
Partenaires : CNC DICRéAM  
Ville de Marseille  
Association Juxtapoz

Public: 2500 personnes sur 3 jours



# TECHNOMANCIE

Édition 2018

« la divination par la technologie »

<https://vimeo.com/325847371>

Entre fiction dystopique et réalité altérée, TECHNOMANCIE se veut observatoire des univers parallèles générés par les outils numériques. Manipulation de la réalité, hyperspace, multidimensions, univers de poche, plan astral s'entrecroisent dans des propositions sonores et visuelles d'artistes du collectif et invité-e-s.

## Programmation:

**Installations** de Lucien Gaudion, Damien Sorrentino, Elio Libaude, Barbara Tran, Huyming

**Performances** de Adelin Schweitzer, Lucien Gaudion, Elio Libaude, NAO, Nico Gerber et Damien Sorrentino, Joseph Laralde et Sophie Itey, collectif SOMA

**Concerts** de Robert Kieffer et Gaëtan Parseihian, Postcoitum, Nina Kardec, Lucien Gaudion

Production : delete  
Partenaires : Ville de Marseille  
Association Juxtapoz

Public: 1500 personnes sur 2 jours



deletere  
Couvent Levat  
52 rue Levat  
13003 Marseille

[production@deletere.org](mailto:production@deletere.org)

[www.deletere.org](http://www.deletere.org)

