ÉRIC MAILLET

SÉLECTION DE TRAVAUX

SELECTED WORKS

1993-2013

PANO

1993

Pano est une installation composé de douze moniteurs, dispersés aléatoirement dans le lieu d'exposition.

Chacun diffuse en continu et silencieusement une texture synthétique à la fois réaliste et exagérée, se déroulant lentement de gauche à droite et se renouvelant sans cesse.

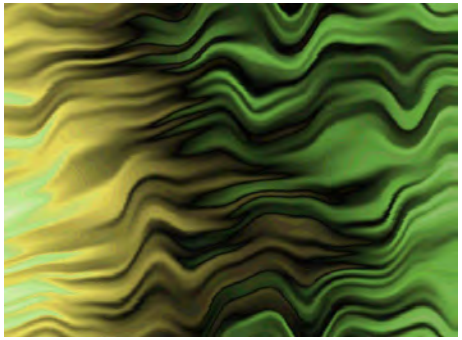
Pano *is an installation made of twelve video monitors, randomly dispatched in the exhibition room.*

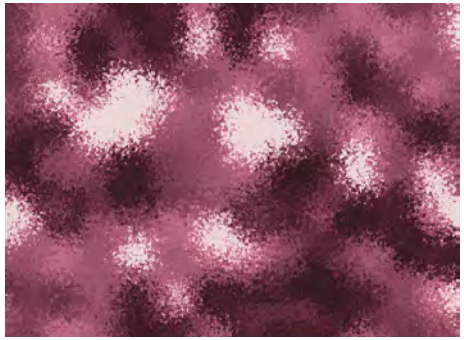
Each one shows continously and silently a synthetic texture, at the same time realistic and exagerated. It rolls slowly from left to right et constantly regenerates.

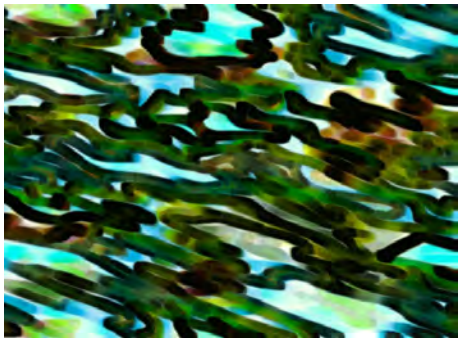


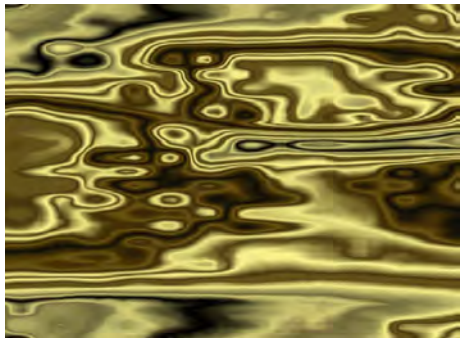
Vue d'exposition :
Musée de Maribor (Slovénie), 2001

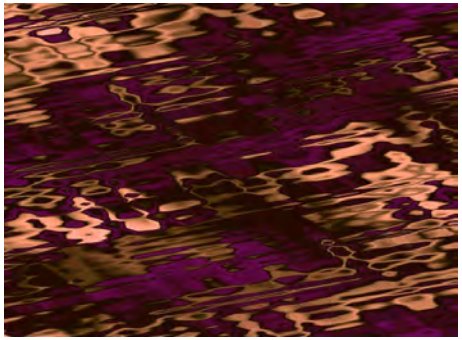
Exhibition view:
Museum of Maribor (Slovenia), 2001

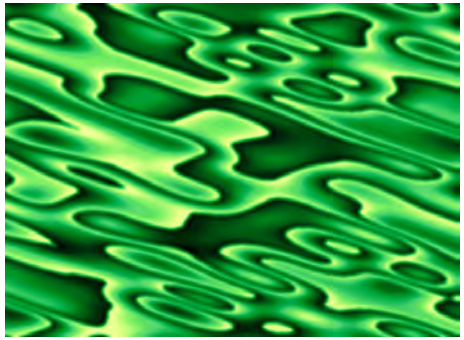












U.S. GO HOME

1994



Édition à 24 exemplaires.

Casquette de base ball sérigraphiée avec le slogan « U.S. go home ».

Le meilleur moyen de diffuser un message à grande échelle est, et restera toujours, un modèle culturel américain ou encore une technologie américaine (ce travail existe également sous forme de reposeur d'écran pour Macintosh™).

Edition of 24 copies.

Baseball cap screen-printed with the slogan "U.S. go home".

The best way to spread a message far and wide is, and always will be, an American cultural model or an American technology (this work exists also as a screen saver for Macintosh™).

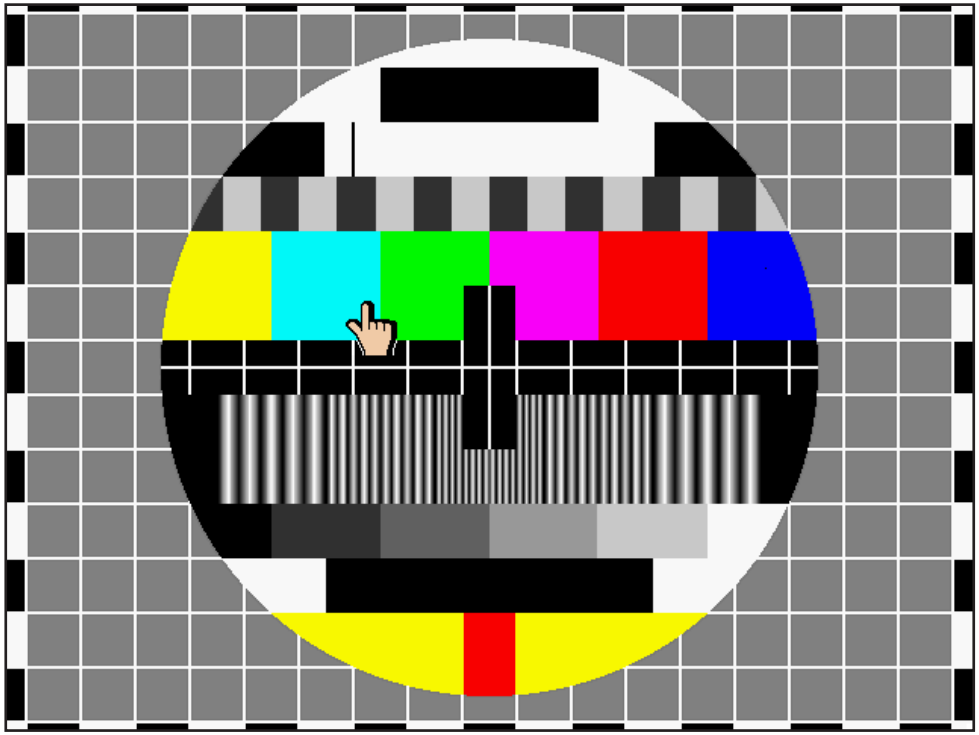


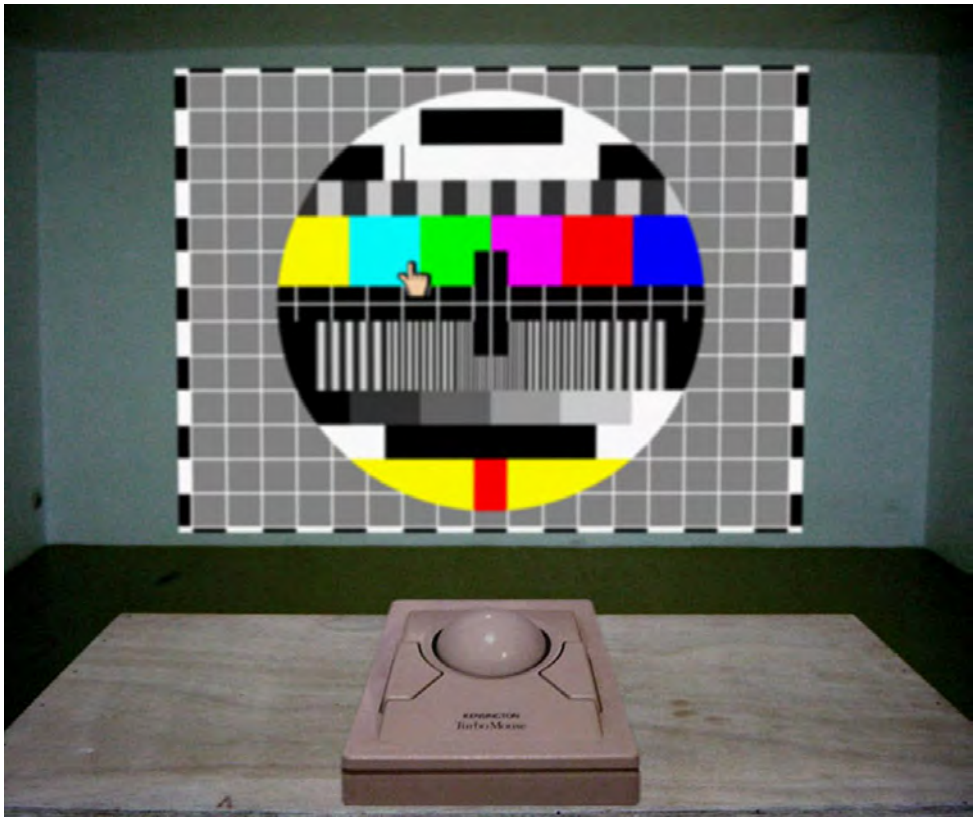
MIRE M.D.

1994-1995

Installation interactive composée d'un vidéoprojecteur, un ordinateur, un track-ball et un logiciel spécifique.

Le déplacement du pointeur sur des zones invisibles de l'image (une mire TV) déclenche, enchaîne et superpose des échantillons sonores de voix (selon les versions, Marcel Duchamp, Roland Barthes, Gilles Deleuze…) : du langage "phatique", des moments où pour articuler le discours son auteur remet en question ou relativise l'acte même de la parole.





Interactive installation consisting of a video projector, a computer, a trackball and dedicated software.

Moving the pointer over invisible areas of the image (a TV test pattern) starts, continues or superimpose audio samples of voices (depending on version, Marcel Duchamp, Roland Barthes, Gilles Deleuze...): what is called "phatic" language, those times when, to articulate its speech, the orator questions or relativizes the very act of speaking.

SANS TITRE (STANDARD DE LA VILLA ARSON)

1995



villa
arson
nice

Eric Maillet
Sans titre - 1995

Ce document renvoie à six pièces sonores inscrites dans le réseau téléphonique de la Villa Arson (cinq pièces pour répondeurs, une pour attente de standard).

Appelez en dehors des heures d'ouverture pour les pièces sur répondeur, durant les heures d'ouverture pour la pièce sur attente de standard.

Œuvre réalisée dans le cadre de l'exposition **murs du son**, du 8 juillet au 1er octobre 1995.

This document refers to six sound pieces inscribed on the telephonic network of Villa Arson (five pieces for the answering machines, one for the switchboard waiting message).

Call after the working hours if you wish to listen to the answering machines. Call the lodge within the working hours to obtain the waiting message.

This work is realized for the exhibition **murs du son**, July 8 - October 1st 1995.









Projet réalisé pour le réseau téléphonique de la Villa Arson (Nice, France) à l'occasion de l'exposition *Murs du Son*.

Six pièces sonores ont été créées : une pour l'attente du standard, et cinq pour les répondeurs des lignes directes. Elles sont *in situ* et pourtant le visiteur ne pouvait pas les écouter depuis le lieu d'exposition. Il repartait avec un carton sur lequel figurent les numéros de téléphone et pouvait donc écouter les pièces sonores en appelant depuis n'importe quel autre endroit.

Project realized for the telephonic network of Villa Arson (Nizza, France) on the occasion of the show Murs du son.

Six sound pieces have been created: one for the switchboard waiting message, five for the answering machines of the direct lines.

They are in situ *however the visitor could not listen to them from the exhibition place. He was given a flyer mentionning the phone numbers, thus by calling from everywhere else he could listen to the sound pieces.*

VANITAS / QUOTIDIEN

1997

Installation vidéo.

Sur un panel des journaux parus un même jour, seul les noms propres (personnes, lieux, marques…) sont scannés et enchaînés dans un montage vidéo ; il y a ainsi un montage par journal.
Le journal est légèrement daté, il n'est ni dans l'actualité ni dans l'histoire.
Les moniteurs sont présentés derrière une vitrine portant la date du journal ; les bandes vidéo tournent en continu ; sur chaque socle figure en petit le nom du journal.

Video installation.

From a panel of newspapers published the same day, only proper nouns (people, places, brands ...) are scanned and chained in a video editing; there is one videotape per newspaper.
The newspaper is slightly dated, it is neither in the news or in history.
Monitors are dispatched behind a window bearing the date of the newspaper; videotapes run continuously; on each base is written the name of the newspaper.

Vue d'exposition :
MAMAC - musée d'art moderne et d'art contemporain, Nice (France), 1997

Exhibition view:
MAMAC - museum for modern art and contemporary art, Nizza (France), 1997



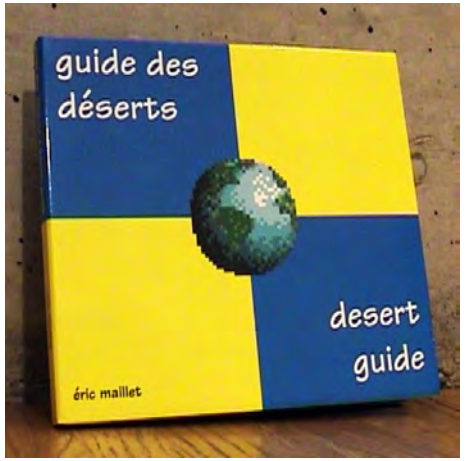
GUIDE DES DÉSERTS

1997-1998

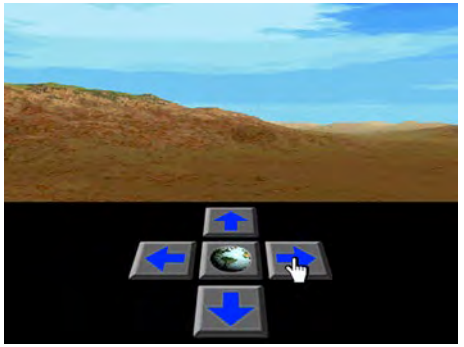
CD-ROM (PC/Mac)

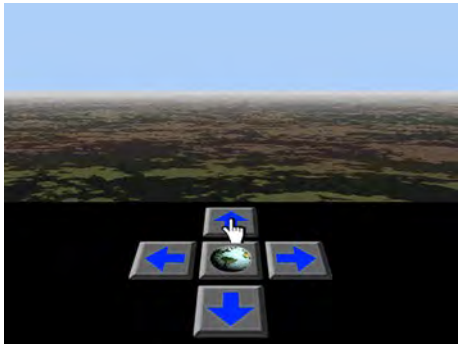
Vaste ensemble d'images de déserts, créées à l'aide d'un logiciel fractal grand public, à travers lesquelles un déplacement est proposé.
L'interface de navigation est explicite ; cependant, dès le lancement du CD-ROM, l'ordinateur prend autoritairement les commandes et, aléatoirement et sans relâche, déplace le pointeur et clique les boutons.
L'utilisateur n'est plus que spectateur, la seule interactivité qui lui reste est l'extinction en force de la machine.

Co-édition Frac Languedoc-Roussillon, Latitude, Espace de l'Art Concret ; 250 ex.





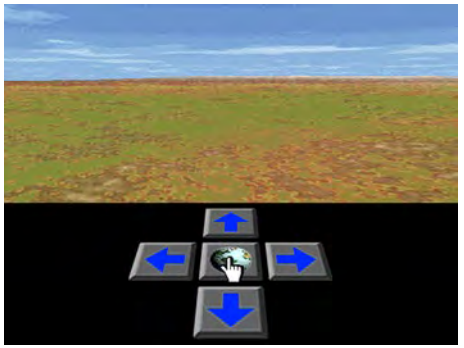


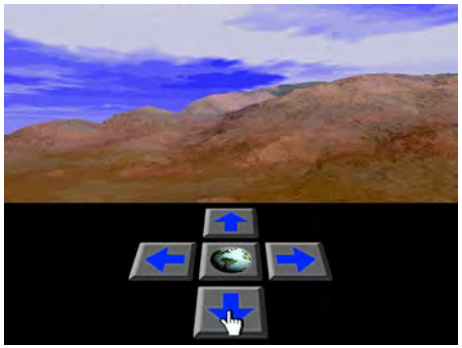


CD-ROM (PC / Mac)

Guide des déserts *("Desert guide") is a large set of images of deserts, created using a consumer fractal-design software, through which a journey is proposed.*
The navigation interface is explicit; however as soon as the CD-ROM is launched, the computer authoritatively gains control and, randomly and tirelessly, moves the pointer and clicks the buttons.
The user becomes a mere spectator, the only interaction that remains is to force the shut down of the machine.

Co-edited by Frac Languedoc-Roussillon, Latitude, Espace de l'Art Concret, 250 copies.





PLAY/PAUSE

1998



Catalogue-édition

Un vrai/faux catalogue du travail, sous forme de chemise cartonnée contenant des fiches plastifiées.
Les images sont issues de moyens de reprographie courants, et représentent différents travaux sans souci descriptif particulier et sans légendes. Six textes ont été demandés à six auteurs, chacun s'attachant à un aspect particulier du travail tout en évitant la description ou le commentaire.
Cet objet, indexé sur le monde de la documentation et de la bureautique, met en jeu les qualités de l'imprécision, tout en ayant une fonction « classique » de catalogue.

Produit (150 ex.) par l'École des Beaux-Arts de Nîmes dans le cadre des résidences-workshops d'artistes.

Catalog-edition

A true/false catalog of the work, in the form of cardboard folder containing laminated cards.
The images are printed on a regular copier, and represent different works without any will of beeing descriptive and without captions. Six texts have been ordered to six authors, each focusing on a particular aspect of the work while avoiding descriptions or comments.
This object, indexed to the world of documentation and office, involves the qualities of the vagueness, while having the "classic" function of a catalog.

Produced (150 copies) by École de Beaux-Arts in Nîmes (France) during a residence-workshop for artists.

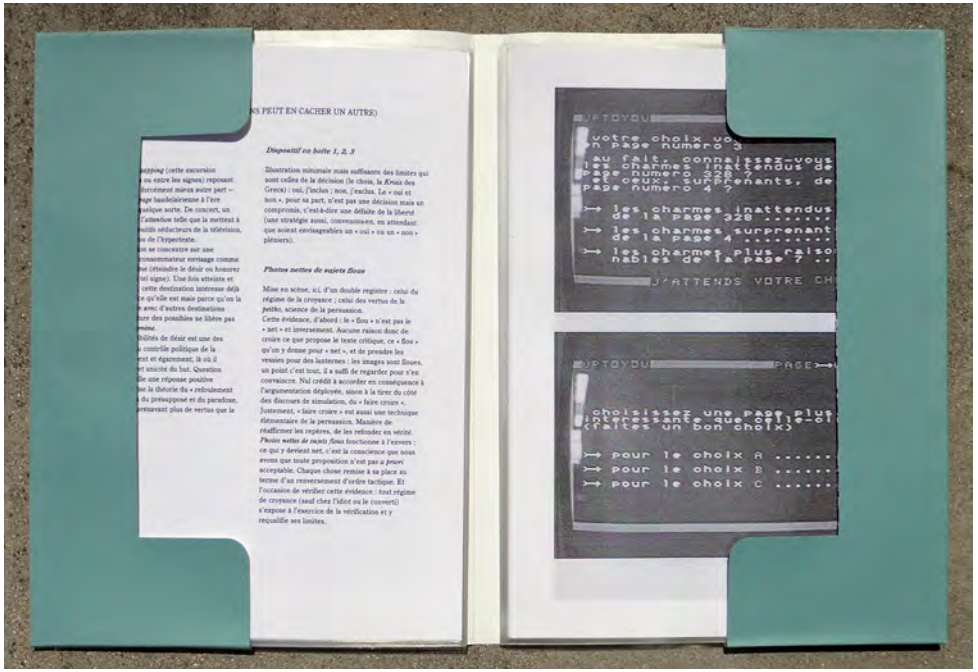


IMAGE DU MONDE

1999



Installation consistant en un photocopieur posé à l'envers, la vitre face au sol.

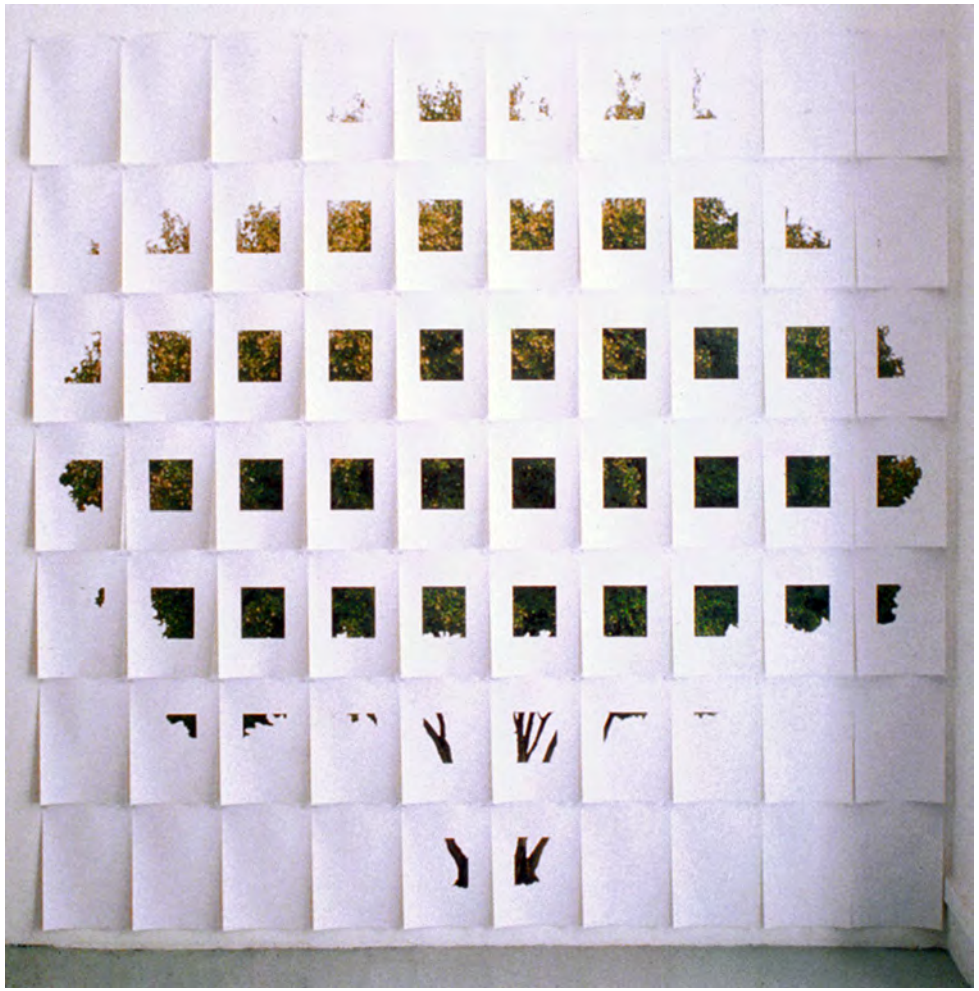
L'appareil est pleinement fonctionnel et permet, lorsqu'un visiteur presse le bouton « Copy », d'obtenir une image du monde (partielle bien entendu, comme n'importe quelle image du monde).

Image du monde *(meaning "Image of the world") is an installation made of a copier upside-down, the glass faced to the ground.*

The aparatus is fully functional ; when a visitor press the "Copy" button, it creates an image of the world (of course incomplete, like any image of the world)

SUJET (SÉRIE)

1999

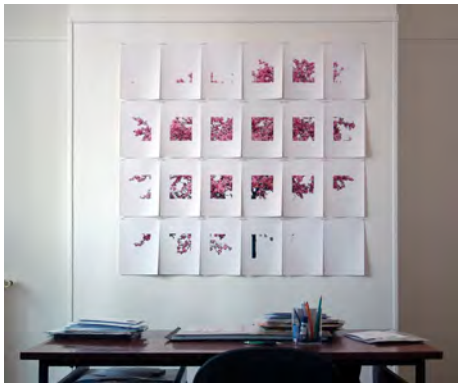


Assemblage mural de tirages jet d'encre sur papier A4.

Une image d'arbre est agrandie à la taille supposée de l'arbre représenté. Tirée sur une imprimante classique, la vue est morcellée et répartie sur plusieurs « feuilles ».
L'image provient sur internet ; il s'agit d'un simple échantillon, d'une démonstration de basse qualité (en théorie non utilisable).

Sujet *(meaning "subject") is a series of wall assembly of inkjet prints on A4 paper sheets.*

An image of a tree is enlarged to the assumed size of the tree shown. Printed on a conventional printer, the view is fragmented and spread over several paper sheets.
The image comes from the Internet, this is just a sample, demonstration of low quality (in theory not in use).





Vues d'exposition :
ci-contre : galerie Sous-sol, Paris (France), 1999.
ci-dessus : APDV centre d'art, Paris (France), 2009. Vue générale et détail.

Exhibition views:
left: gallery Sous-sol, Paris (France), 1999.
above : APDV art center, Paris (France), 2009. Overview et detail.

PARIS

2000

Vidéo-projection grand format en continu de dix séquences enchaînées.

Chaque séquence est construite sur le même modèle, mais dans un décor parisien différent : une femme marche sans s'arrêter et s'éloigne dans l'axe de la caméra ; quand elle devient réduite à l'écran, un effet vidéo, le zoom numérique, agrandit l'image et retrouve le cadrage d'origine, et ainsi de suite.

Les pixels sont de ce fait agrandis mais également apparaissent des artefacts liées à la compression de l'image. Cet effet est appliqué jusqu'à la disparition de toute figure et l'apparition d'une composition abstraite aléatoire.



Wide and continuous videoprojection of a series of ten sequences.

Each one is based on the same model, but in a different parisian place: a woman is walking non-stop and departs in the axis of the camera. When she becomes reduced on the screen, a video effect, the digital zoom, enlarges the image and recovers the original composition, and so on.

The pixels are thus enlarged but also appear artifacts related to the compression of the image. This effect is applied until the disappearance of any figure and the birth of a random abstract composition.

RÉPÉTITION

2000











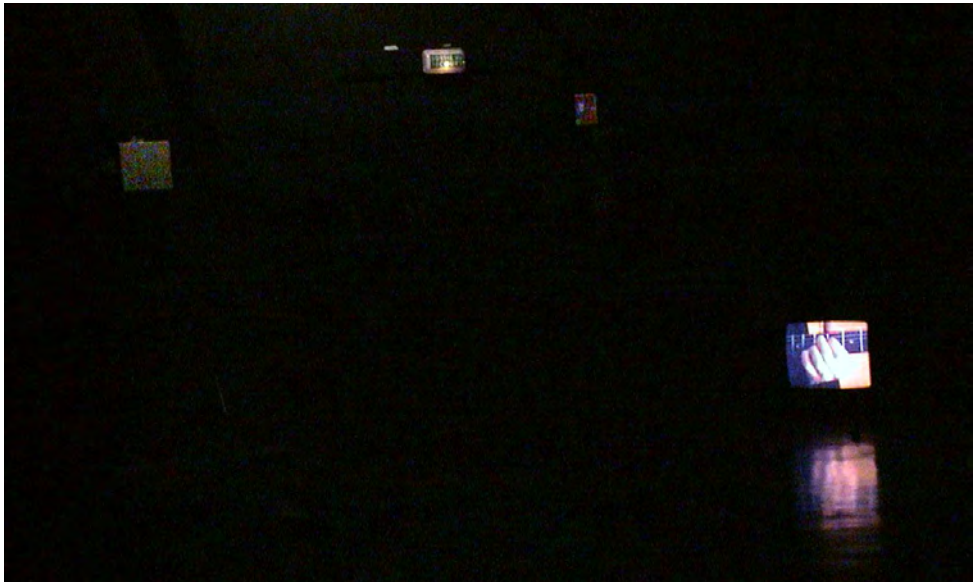


Installation vidéo et sonore.

5 combinés TV + magnétoscope sur lesquels sont branchés 5 casques, diffusent un gros plan de la main gauche d'un guitariste jouant un riff. Les 5 vidéos sont différentes mais sur le même modèle. L'image est en boucle très courte (raccord invisible), comme si le musicien joue indéfiniment et seul. Le son sort du casque, mais à cause du niveau élevé il est difficile de le garder porté.

Video and sound installation.

Répétition *(meaning both "repetition" and "rehearsal") is made of 5 combos TV+VCR with 5 headphones plugged on, displaying a close-up view of the left hand of a guitarist playing a riff. The 5 videos are different but built on the same model. The image is edited in a very short loop (invisible link), as if the musician plays endlessly and alone. The sound is heard through the headphones, however the high level deters keeping it worn.*



Vue d'exposition :
Galerie Espace Diderot, Rezé (France), 2000

Exhibition view:
Espace Diderot gallery, Rezé (France), 1997

KUNREN

2001

Vidéo monobande (SD, stéréo, 4min. 24s.)

Une pianiste amateur est filmée pendant une répétition. Elle travaille une pièce difficile de J.S. Bach et commet régulièrement des erreurs.

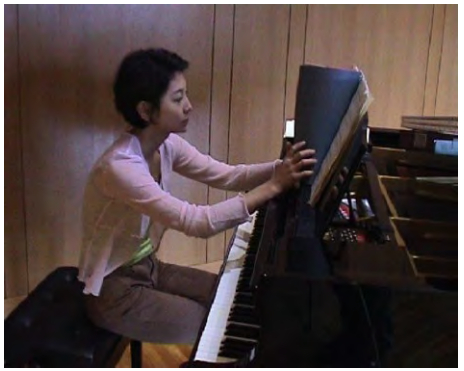
Le montage bouleverse la chronologie et nous fait avancer dans la musique par bouts de plus en plus longs, chacun commençant au début et s'arrêtant par une erreur. La fin n'est jamais atteinte mais se rapproche de plus en plus.



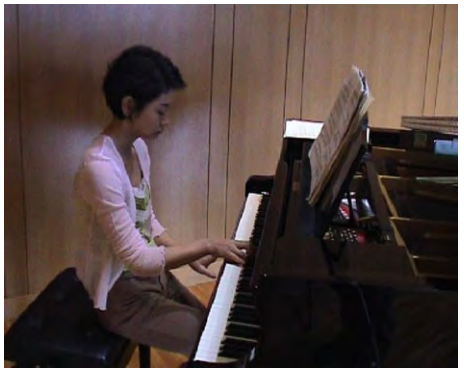














Single channel video (SD, stereo, 4min. 24s.)

An amateur pianist is filmed during a rehearsal. She works a difficult piece by J.S. Bach and regularly makes mistakes. The editing disrupts the timing and moves us forward in the music with increasingly long pieces, each of them starting at the beginning and stopping with a mistake. The end is never reached but is approaching more and more.

GEOMETRICAL ABSTRACTION

2002

Projet réalisé durant la dernière semaine de la Coupe du monde de football en 2002 au Japon.
Chaque jour une vidéo était tournée, montée, truquée et diffusée. Tout le processus était donné à voir, selon un emploi du temps public, les conditions de production, autarcique (home studio) et protocolaire, ayant autant d'importance que les vidéos elle-mêmes.
Chaque jour, en milieu d'après-midi, une nouvelle video est diffusée en continu sur un écran géant à deux faces installé au Creation Square Building à Yokohama, où elle peut être vue de l'intérieur comme de la rue. En même temps, cette nouvelle vidéo est diffusée sur un site web conçu pour le projet, et présenté par le Centre d'Art Virtuel de Synesthésie.
Les vidéos sont relatives à la dimension sociale plus qu'au sport. Elles sont censurées de toute publicité ou présence commerciale alors que par nature, des images issues de ce genre de situation en sont involontairement et inévitablement envahies. Dans ce but, la « mosaïque vidéo » a été appliquée sur les zones concernées.
Ce qui se retrouve caché est de ce fait mieux identifié.







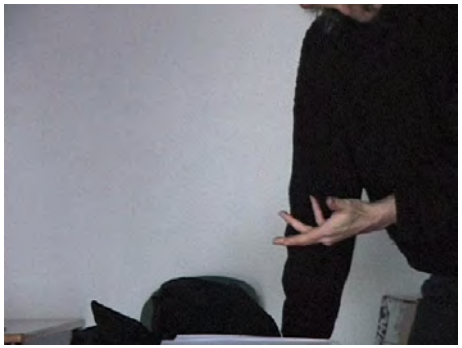
Project completed during the last week of the Soccer World Cup in 2002 in Japan.
Every day a video was shooted, edited, duffed and distributed. The whole process was given to see, according to a public schedule; the production conditions, autarkic (home studio) and protocol, are as important as the videos themselves.
Every day, mid-afternoon, a new video is displayed over a double-sided giant screen set in Yokohama Creation Square Building, where it can be seen from the inside as from the street. At the same time, this new video is streamed on a website designed for the project, and presented by Synesthésie's Centre d'Art Virtuel.
The videos are about social aspects more than sport. They are censored from any advertising or commercial presence, whereas by nature images from this situation are unwittingly and inevitably invaded. For this purpose, a "video mosaic" was applied to the concerned areas.
What is hidden is thus better identified.

CONVICTION (SÉRIE)

2002-2003

Série de cinq vidéos construites sur le même modèle.

A partir de l'enregistrement intégral d'une conférence, caméra en position latérale filmant l'espace juste en avant du conférencier, un montage est effectué. Ne sont conservés que les paroles supposées « de conviction », car accompagnées d'un geste de la main.
L'ensemble produit est à la fois un résumé et une abstraction de la conférence d'origine.
Se sont prêtés au jeu : Antoine Moreau, Louis-José Lestocart, Paul Ardenne, Céline Flécheux, Bernard Marcadé.







Series of five videos built on the same model.

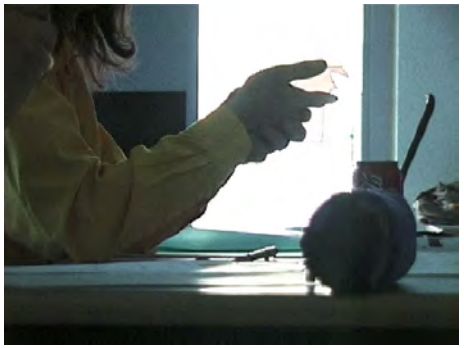
From the full recording of a conference, camera placed laterally shooting just forward the speaker, an editing is done. Only the words supposed "belief" because along with a hand gesture are kept.
The whole product is at the same time a summary and an abstraction of the original conference.
They played the game: Antoine Moreau, Louis-José Lestocart, Paul Ardenne, Celine Flécheux, Bernard Marcadé.





Vue d'exposition :
Centre d'art La Box, Bourges (France), 2003

Exhibition view:
La Box art center, Bourges (France), 2003



MOI & EUX

2003



Vue d'exposition :
Centre d'art La Box, Bourges (France), 2003

Exhibition view:
La Box art center, Bourges (France), 2003

Moi & Eux est une installation sonore composé d'une source cachée, d'un casque d'écoute et d'une pédale commandant le son diffusé.

Un son est joué sans interruption dans le casque. En pressant la pédale, l'auditeur bascule d'une piste à une autre.

Chaque piste est faite sur le même modèle : un ensemble de différentes phrases bout à bout, extraites d'une méthode de langue française. Ces phrases sont sélectionnées selon leur sujet : à la première ou troisième personne, et ainsi réparties en deux pistes.

Moi & Eux *(meaning "Me & Them") is a sound installation made of a hidden audio source, headphones, and a foot pedal which controls the played sound.*

A sound is continuously playing through the headphones. By pressing the pedal, the listener switches from one track to the other one.

The two tracks are built on the same model: a chaining of different sentences, found in a french language teaching method. These sentences are choosen according to their subject: first or third-person, and so distributed into the two tracks.

READY-MIXED

2003

Les Ready-Mixed sont des pièces audio réalisées à Osaka, Japon, dans différents lieux publics (boutiques, salles de jeu...) ayant pour particularité commune d'être envahis par un ensemble de sons de natures différentes, diffusés simultanément.
Chaque Ready-Mixed est entièrement réalisé en direct : il n'y a aucun montage, mixage ou effet rajouté. Il s'agit uniquement de prise de son sélective et en mouvement dans l'espace.
Quand, dans le contexte d'origine, l'oreille ne perçoit qu'un brouhaha informe, le micro permet une lecture du paysage sonore : il peut mettre en avant une source, l'enchaîner ou la mixer avec une autre, tout ceci dans l'improvisation.

Edition La Box, 500ex., diffusion Metamkine.





The Ready-Mixed *pieces are audio works made in various public places (shops, games arcades, etc.) in Osaka, Japan. All of these are spaces saturated with heterogeneous, simultaneous sounds.*
Each Ready-Mixed *is completely live and uncut: there is no editing, mixing. There are no added effects. The pieces are purely the result of selective sound recording made while moving around the space.*
Whereas the human ear registers only a formless hubbub, the microphone enables us to decipher the soundscape: its improvisations can foreground a particular sound source, or link or mix it with another one.

Edited by La Box, 500p., distrib. Metamkine.

LES GOÛTS ET LES COULEURS

2003





Installation interactive, composée d'un vidéoprojecteur, deux haut-parleurs, un ordinateur avec logiciel spécifique et une webcam pour la détection.

Lorsqu'il n'y a pas pas de visiteur dans l'espace d'exposition, l'écran est noir et une bande son audible depuis l'extérieur est diffusée ; mais dès qu'il y a présence d'un visiteur, l'image se met en marche et le son s'arrête.
L'image : diaporama très rapide de plusieurs centaines de fonds d'écran pour ordinateur, trouvés sur internet. Ils sont classées par couleur, sans tenir compte de leurs sujets ; ils passent par toutes les tendances, de la photo décorative léchée à la photo amateur.
Le son : enchaînement aléatoire d'extraits trouvés sur internet, provenant de discours, conférences et documents divers. Ce sont des fragments de langage de différentes personnes, tous évoquant ou citant la couleur noire.

Interactive installation (meaning "tastes and colors", a french idiom about the accounting for taste), made of a video- projector, two loudspeakers, a computer with a specific software and a webcam for detection.

When there is not no visitor in the exhibition space, the screen is black and a soundtrack plays, audible from outside; but when there is presence of a visitor, the image starts and the sound stops.
The image: very fast slide show of hundreds of wallpapers for computer found on the internet. They are classified by color, regardless of their subjects; they range all the types, from polished decorative picture to amateur photo.
Sound: random sequence of clips found on the internet, from speeches, conferences and other documentation. These are fragments of language from different people, all evoking or speaking about the black color.

READING THE CITY

2003-2004

Reading The City est un travail spécifique réalisé au Japon, basé sur l'analyse visuelle et sonore de la ville en utilisant une technologie juste apparue : le téléphone mobile multimedia (qui permet l'envoi de séquences vidéo et audio).

Reading The City est un projet collaboratif conçu par Éric Maillet, et auquel Hiroshi Yoshioka (philosophe), Jean Claude Ruggirello (artiste), et Thierry Pierre (ingénieur système) ont été invités à participer. Il implique des étudiants de France (ESBAM, Marseille) et du Japon (université Seika, Kyôto et IAMAS, Ôgaki).

Des petits groupes équipés d'un téléphone arpentent la ville et répondent en direct, par l'envoi de séquences, à différents messages régulièrement et incitant à une lecture de la ville.
Le projet dure une semaine, 24h/24. Les séquences sont envoyées sur un serveur où elles sont automatiquement montées dans l'ordre chronologique.
Reading The City interroge la ville sous ses aspects formel, social, historique, fictionnel, poétique ou politique. Il mêle l'art, la théorie et l'expérimentation sociale en regard des nouveaux médias. Le résultat en est un film dont le temps de réalisation est le même que celui de projection. Il peut être regardé en direct sur un site web ou sur un écran sur place.

Reading The City a été créé deux fois : pour la 1ère Biennale de Kyôto, puis pour la Biennale d'Ôgaki 2004.















Reading The City *is a specific work realized in Japan, and based on the visual and acoustic analysis of the city using a just new technology: the multimedia mobile phone (which allows video and audio transmission).*

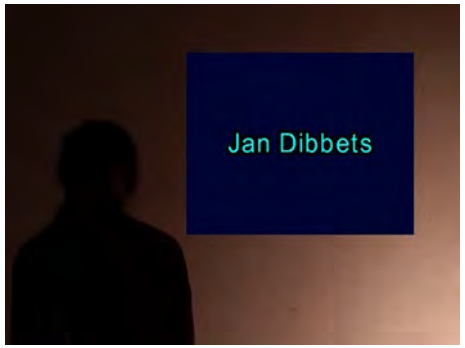
Reading The City *is a collaborative project conceived by Eric Maillet; Hiroshi Yoshioka (philosopher), Jean Claude Ruggirello (artist), and Thierry Pierre (computer engineer) were invited to participate. It involves students from France (ESBAM, Marseille) and Japan (Seika University, Kyoto and IAMAS, Ogaki).*

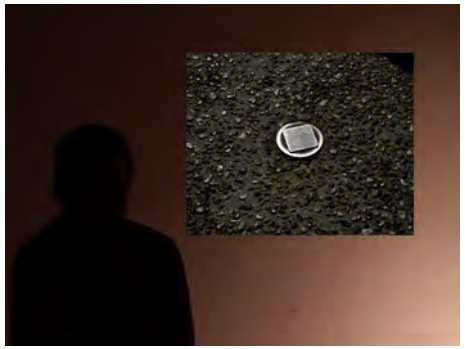
Small groups equipped with a phone walk along in the city and react by sending sequences to messages regularly received and prompting a reading of the city. The project lasts one week, 24/24. The sequences are sent to a server and automatically edited chronologically. Reading The City *studies the city in its formal, social, historical, fictional, poetic and political aspects. It mixes art, theory and social experimentation with new media. The result is a film whose completion time is the same as the projection time. It can be watched live on a website or on a screen on the spot.*

Reading The City *has been created twice: for the Kyoto Biennale then for the Ogaki Biennale 2004.*

LA CONFÉRENCE DE FONTENAY

2004







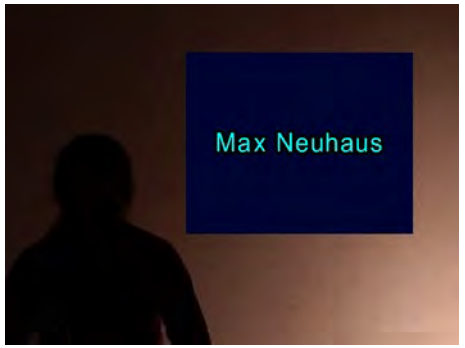
Vidéo monobande (SD, mono, 16 min.)

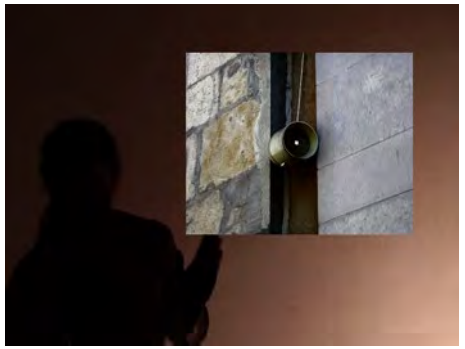
Fausse conférence d'histoire de l'art sur « La sculpture dans l'espace public ».
Le texte est sérieux, mais toutes les vues présentent des éléments trouvés dans l'environnement du lieu de présentation de la vidéo, et offrant des similitudes visuelles avec des œuvres connues.

Single channel video (SD, mono, 16 min.)

A fake conference of art history about "Sculpture in the public space."
The text of the conference is serious, but all the views refer to elements found in the surroundings of the exhibition place of the video, having visual similarities with famous artworks.







Vue d'exposition :
Parcours d'art contemporain, Fontenay-le-Comte (France), 2004

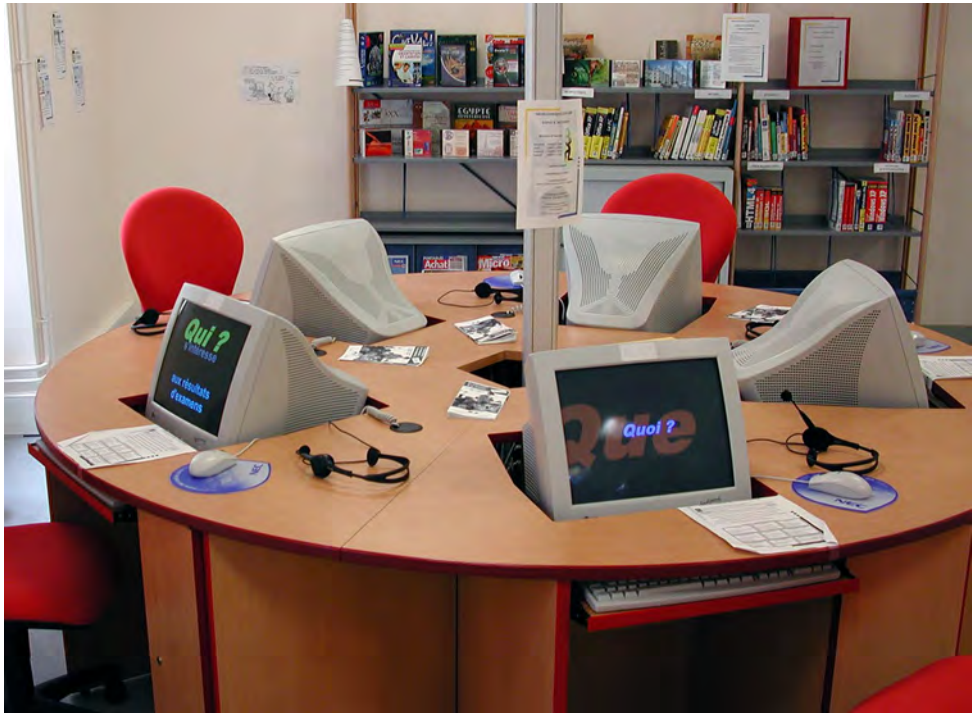
Exhibition view:
Contemporary art journey, Fontenay-le-Comte (France), 2004

BRUISSEMENT

2004

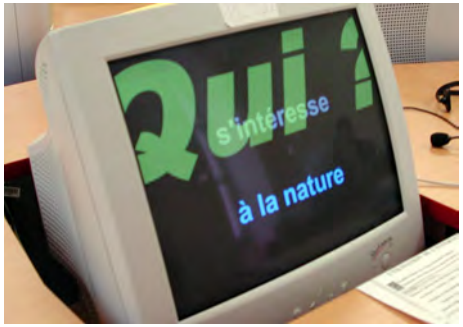
Commande pour la Médiathèque de Fontenay-le-Comte (Vendée), réalisée dans le cadre du Parcours d'art contemporain 2004.

Cette installation prend place dans les ordinateurs en libre accès internet de la médiathèque. Les centres d'intérêts des différents usagers sont automatiquement collectés lors des recherches Google ou Wikipédia. Chaque écran propose une animation différente à partir de ces données en les organisant aléatoirement sur le mode de la rumeur (en opposition à internet supposé être une ouverture sur le monde). Ces animations sont des reposeurs d'écran et ne se mettent en marche que lorsque l'ordinateur n'est pas utilisé.











Public order for the library of Fontenay-le-Comte (Vendée, France), carried out under the Journey of contemporary art in 2004.

This installation takes place in the free-access computers of the library. The points of interests of the different users are automatically collected while they inquire Google or Wikipedia. Each screen shows a different animation using these data by organizing them randomly, on the model of the rumor (opposed to the internet supposed to be an openness to the world). These animations are screen savers and thus turn on when the computer is not used.

ABSTRACTION GÉOMÉTRIQUE

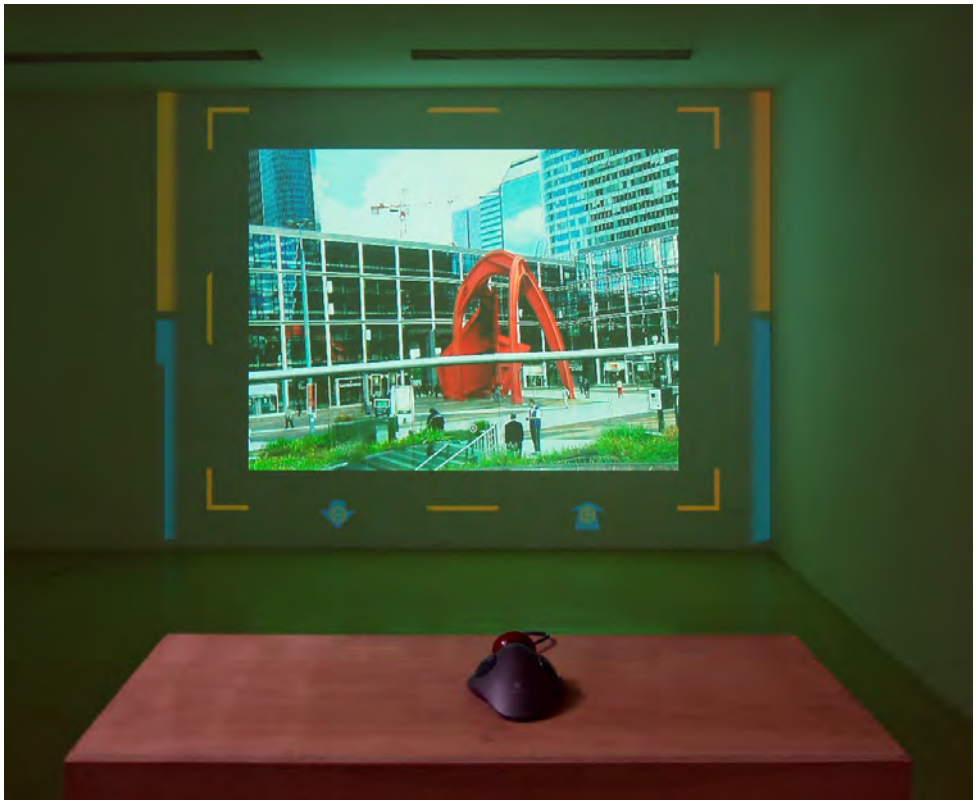
2004

Installation interactive composée d'un vidéoprojecteur, un track-ball et un ordinateur avec logiciel spécifique.

Abstraction Géométrique permet au visiteur de naviguer dans la représentation d'un vaste lieu public divisé en deux parties, donc deux images : extérieur et intérieur. Grâce à un track-ball, l'utilisateur se déplace dans l'image : à gauche, à droite, en haut, en bas, mais aussi zoom avant et arrière.
Les images, deux vues en intérieur et en extérieur du parvis de La Défense (quartier d'affaires parisien), sont altérées en certains endroits par des zones géométriques blanches, effacées.
Ces gommages ont été effectués sur toute marque, logo, publicité... lisible dans l'image.

Interactive installation made of a video projector, a trackball and a computer with special software.

Abstraction Géométrique *allows visitors to navigate through the representation of a wide public place divided in two parts, thus two images: outside and inside.*
With help of a trackball, the user moves in the image: left, right, up, down, but also zoom in and out.
The images, two views inside and outside the plaza of La Defense (business district in Paris, France), are altered in some places by white geometric areas, erased.
These scrubs were performed on any trademark, logo, advertising... noticeable in the image.



Vue d'exposition :
Galerie SMP, Marseille (France), dans le cadre du festival RIAM, 2004

Exhibition view:
SMP gallery, Marseilles (France), within the festival RIAM, 2004



GÉNÉRATEUR DE CRITIQUE D'ART

2006



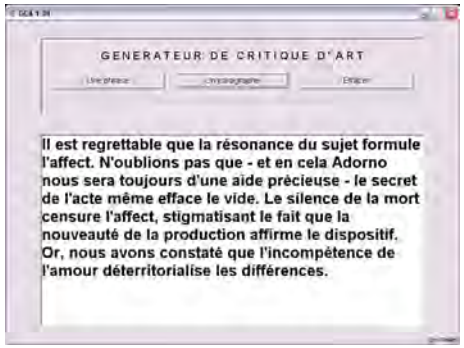
Le *Générateur de Critique d'Art* est un logiciel fabricant à la demande, par un mélange d'aléatoire et d'intelligence artificielle, des faux textes critiques.
Les différents tics stylistiques et auteurs usuellement cités sont convoqués et moulinés par le logiciel afin de produire un objet textuel qui se situe entre le vraisemblable et le parodique.
Le Générateur de Critique d'Art est destiné à être installé dans tout lieu présentant des oeuvres, où il peut servir de guide et d'outil de réflexion pour les visiteurs.

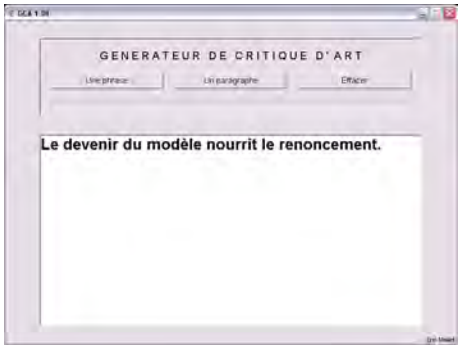
Vue d'exposition :
Palais de Tokyo, Paris (France), 2006

Exhibition view:
Palais de Tokyo, Paris (France), 2006

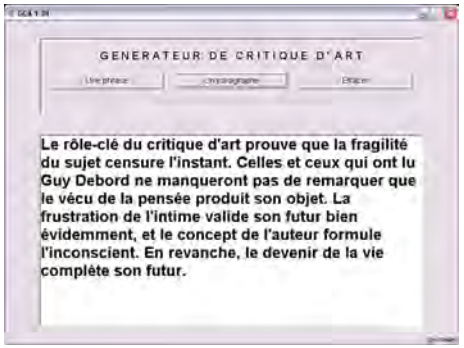


The Générateur de Critique d'Art *("Art criticism generator") is a piece of software which produces upon request, by a mix of random and artificial intelligence, false critical texts.*
The different stylistic fads and authors usually cited are summoned then blended by the software to produce a text that lies between the probable and the parody.
The Générateur de Critique d'Art *is provided to be installed in any place showing artworks, where it can serve the visitors as a guide and a tool for reflection.*









LA MONTAGNE PERDUE

2008

Film documentaire (HD, stéréo, 37min.)

La montagne perdue porte un regard sur des Kabyles de Paris ayant repris l'ancienne tradition des Bougnats, les Auvergnats de Paris : être cafetier.
Au-delà de la similitude (supposée ou réelle) de destin dans l'émigration et d'un acomplissement très particulier en terre d'accueil, ce projet met en relief un questionnement latent chez les peuples montagnards exilés et leurs descendants : le paysage de la montagne, vécu au travers de souvenirs, voire de fantasmes.











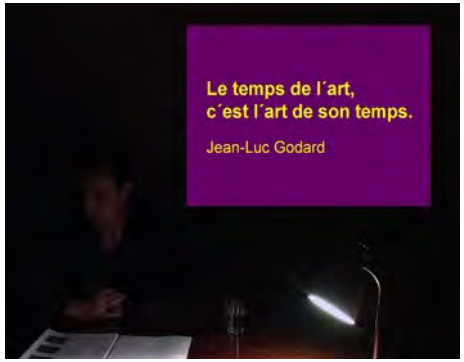
Documentary film (HD, stereo, 37min.)

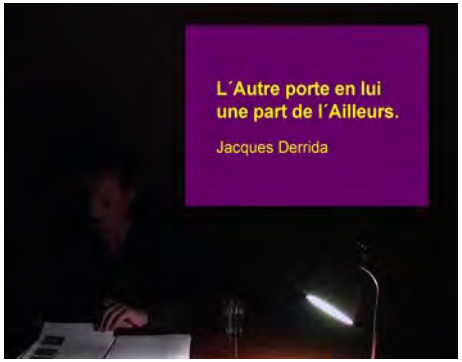
La montagne perdue *("Lost mountain") takes a look at Kabyles from Northern Algeria, now living in Paris, who have taken over the tradition of the bougnats, those from France's Auvergne region who, generations ago, moved to Paris to own cafés.*

Beyond the similarity (assumed or real) of their destiny as emigrants and of their unique accomplishment in their adopted country, this project sheds light on a latent questioning among exiles from the mountains and their descendants: the mountain landscape, lived through memories, even fantasies.

TOPOLITICS

2010









Vidéo monobande (SD, mono, 18 min.)

Fausse conférence d'histoire de l'art intitulée « Topolitics - Art as a topography, as entertainment, as politics », parodiant les *social studies* et *political studies* et critiquant l'inconséquence intellectuelle.
La conférence se déroule en deux parties. D'abord, le conférencier expose ses vues sur un renouveau de l'art qui se doit d'être impliqué dans le réel et engagé, en l'assortissant de citations fausses mais attribuées à des auteurs réels. Ensuite, le conférencier propose un choix d'artistes illustrant ses thèses ; les artistes sont imaginaires mais les images représentant les oeuvres sont en fait des vues d'éléments ou situations urbains banals.

Single channel video (SD, mono, 18min.)

Fake conference of art history entitled "Topolitics - Art as a topography, as entertainment, as politics", parodying social studies and political studies, and criticizing the intellectual inconsequence.
The conference takes place in two parts. At first, the speaker exposes his views on a revival of art which owes be involved in reality and politicaly engaged, along with with fake quotations but attributed to real authors.
Then, the speaker proposes a choice of some artists illustrating his theses; those artists are imaginary however the images representing their artworks are, actually, views of commonplace urban elements or situations.



Vue d'exposition :
Espace Saint-Sauveur, Issy (France), 2010

Exhibition view:
Saint-Sauveur art space, Issy (France), 2010

HISTOIRES-GÉO (NANCY)

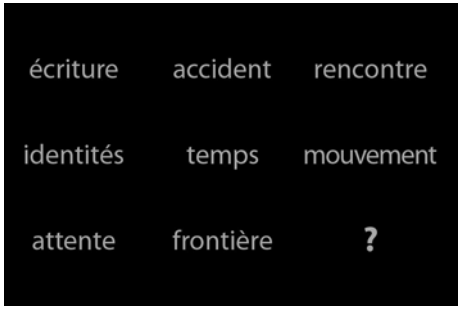
2011







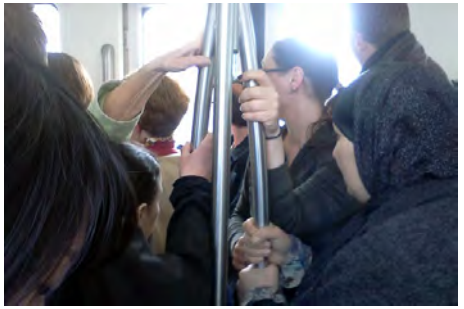












Site web proposant une expérience de dérive mix-média, à partir d'un ensemble de photos, vidéos et sons, recueilli lors d'une dérive urbaine collective à Nancy. Chaque participant était muni d'un appareil « self-média » numérique léger et grand public : smartphone, appareil photo numérique compact, dictaphone... Ce que tout un chacun a en général dans sa poche ou son sac, et avec lequel une pratique singulière du documentaire peut naître. Le différents éléments ont donné lieu à des mots-clé qui organisent le site et permettent la déambulation.

Website offering an experience of a mix-media dérive *(meaning "drift"), from a set of photos, videos and sounds, collected during a collective urban "dérive" in Nancy (France).*
Each participant was equipped with a digital, light and consummer "self-media" appliance: smartphone, compact digital camera, voice recorder... What everyone has usualy in his pocket or purse, and with which a singular documentary practice can exist.
The various elements led to some keywords that organize the site and allow wandering.

LE BAR DU MARCHÉ

2011

Pièce sonore diffusée sur casque ou enceintes, grâce à un dispositif spécifique lançant la diffusion par pression d'un bouton.
(Stéréo, 3 min.)

Le *Bar du marché* est un rendez-vous informel et régulier d'artistes dans un petit café parisien, populaire et sans style. Il est régulièrement l'objet de rencontres, de débats, de discussions sur l'art ou sur tout et n'importe quoi, jusqu'à tard dans la nuit.

Cette pièce sonore consiste en un montage très condensé, sans la chronologie ou la logique des discussions, des différentes phrases, interjections, ambiances, bruitages captés lors d'une soirée entière.



Vue d'exposition :
Centre d'art Synesthésie (Saint-Denis, France), exposition LMQTP, 2012

Exhibition view:
Synesthésie art center (Saint-Denis, France), show LMQTP, 2012

Sound piece to be listened with headphones or speakers, by way of a specific device playing when pressing a button.
(Stereo, 3 min.)

The Bar du marché *(meaning "Bar of the marketplace") is an informal and regular meeting of artists in a small parisian cafe, popular and free style. It is subject to encounters, debates, discussions on art or on anything and everything, until late at night.*

This sound piece is a very condensed editing, without any chronology or logic of the discussion of the various phrases, interjections, atmospheres, sounds, captured during an entire night.

BRUITS DE COULOIRS

2012





Installation sonore répartie dans quatre halls d'entrée d'un ensemble HBM de la Porte de Vincennes à Paris, installée à long terme.

Dans chaque hall, un boîtier ressemblant à un interphone est disposé et mis à la disposition des habitants et visiteurs. sur sa face avant, un haut-parleur, quatre boutons-poussoirs, et aucune indication. Par l'appui sur l'un des boutons-poussoirs, l'utilisateur déclenche une bande-son. il y en a quatre par boîtier, soit seize différentes sur l'ensemble de l'installation. Les bandes-son ont été réalisées préalablement grâce à des matériaux sonores recueillis sur place, essentiellement des paroles d'habitants, gardiens et visiteurs. L'ensemble est ouvertement monté, dans une palette allant du documentaire au ludique.

Bruits de couloirs a été réalisé grâce à APDV centre d'art, avec le soutien de la Ville de Paris - département de l'art dans la ville.



Bruits de couloirs *(translated as "Noises from corridors", meaning gossips in French) is a long-term sound installation in four lobbies of a set of public housing located Porte de Vincennes in Paris.*

In each lobby, an enclosure looking like an intercom is willing and available to residents and visitors. On its front face, a speaker, four push- buttons, and no indication. By pressing one of the push-buttons, the user triggers a soundtrack. There are four per box, sixteen different over the entire installation.
The soundtracks were made previously with sound materials collected on the spot, mostly words of residents, janitors and visitors. The set of soundtracks is frankly edited, ranging from documentary to playfull construction.

Bruits de couloirs *has been achieved through APDV art center, with support from the Mayor of Paris - art in the city department.*

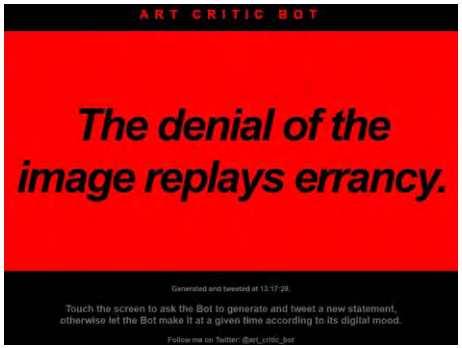
ART CRITIC BOT (@art_critic_bot)

2012

Art Critic Bot (le « Robot critique d'art ») est un logiciel qui produit, à des moments aléatoires ou à la demande, de fausses analyses sur l'art et les diffuse sur Twitter.

The Art Critic Bot *is a piece of software which produces, at random intervals or upon request, false statments about art and sends them on Twitter.*





Les différents tics stylistiques du genre sont convoqués et mélangés par le logiciel afin de générer un Tweet qui se situe entre le probable et le parodique.
Art Critic Bot fonctionne sur un ordinateur visible dans le lieu d'exposition. De temps en temps, il décide par lui-même de générer et tweeter une nouvelle phrase ; cependant le visiteur de l'exposition peut le contraindre à le faire, simplement en touchant l'écran.
Les phrases générées sont lisibles sur Twitter par tout abonné ("follower") à @art_critic_bot ; la dernière en date est affichée sur l'écran du PC du lieu d'exposition.

The different stylistic fads are summoned then blended by the software to produce a Tweet that lies between the probable and the parody.
The Art Critic Bot *runs on a computer visible in an exhibition place. From time to time, it decides by itself to generate and tweet a new sentence; however it can be forced to work by the visitor by simply touching the screen.*
The generated sentences can be read on Twitter by any follower of @art_critic_bot; the latest one is displayed on the screen of the computer in the exhibition place.



UN JOUR AU MUSÉE

2012

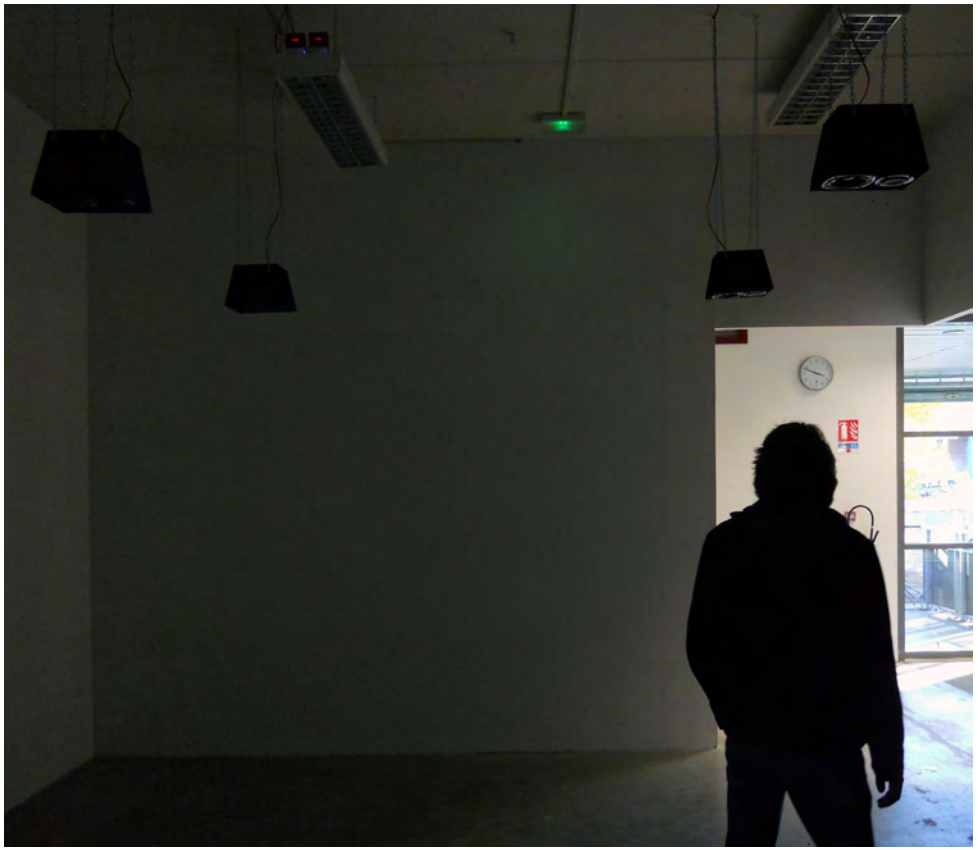


Vues d'exposition :
ESACM, Clermont (France), 2012

Installation sonore.
8 hauts-parleurs diffusent en continu 8 montages faits d'un entrelacs de paroles et conversations volées dans des musées, relatives à des oeuvres vues : réflexions, réactions, pensées associées... le tout noyé dans une ambiance générale.
Le lieu de l'installation invite à la déambulation ; au fur et à mesure de celle-ci les paroles deviennent disctinctes et émergent comme des figures qui se précisent dans le brouillard.

Sound installation.
8 loudspeakers play continuously 8 tracks of mixed and interlaced words and conversations stolen from visitors in museums: reflections, reactions, associated thoughts... all embedded in a general atmosphere.
The place of the installation invites to stroll; gradually, words become disctinctes and emerge like figures focusing in the fog.

Exhibition views:
ESACM, Clermont (France), 2012



À ENTENDRE, À LIRE, À ÉCOUTER

2013





Catalogue - objet.
La clé USB contient l'ensemble des travaux sonores d'Eric Maillet (en mp3 et en Flac).
Le livret, outre un index des pièces sonores, contient un texte écrit par Franck Thomas parodiant l'écriture du roman noir et mettant en scène de façon codée différentes œuvres d'Éric Maillet.

Catalogue - object.
The USB key contains all the sound work of Éric Maillet (mp3 and Flac).
The booklet, besides an index of the sound pieces, contains a text written by Franck Thomas, parody of hardboiled mentioning in a coded way different artworks of Éric Maillet.





Production ESACM
Diffusion Tiramizu

Produced by ESACM
Distributed by Tiramizu

HOW TO

2013

Ecran incluant une partie informatique autonome (dans les faits, détournement d'une tablette tactile, sans les fonctions de communication ou d'interactivité).
Un ensemble d'expressions et de symboles graphiques sont affichés en une séquence régulière et interrompue, alternés par de brèves conjonctions de coordination.

Video screen including some autonomous computing part (actually, the appropriation of a PC tablet without any communication function nor interactivity).
A set of expressions and graphical symbols are displayed in a continuous and regular sequence, they are alternated by brief connectives.









Ces expressions et symboles sont tirés de manuels techniques ou de films pédagogiques de compagnies ferroviaires ; cet indice est cependant difficilement lisible car les éléments sont choisis pour être composés de mots ou signes connus et non techniques, mais dont l'agencement est étrange et hermétique.
How to est une série de travaux où l'objet et le logiciel sont toujours identiques mais les éléments graphiques, donc l'objet référentiel, différents à chaque fois.

These terms and symbols are found in technical manuals or educational films from railways companies; however this clue is hardly perceived because although the elements are selected to be compounds of known and non-technical words or signs, the arrangement is weird and puzzling.
How to *is a series of works where the object and the software are always the same but the graphics, so the referential object, different each time.*

TABLEAUX

2013



Objet en forme de tableau (54x54cm), un peu épais, tendu de toile noire comme celle habillant les enceintes hi-fi.
Il diffuse, quand on s'approche face à lui, une bande-son continue faite d'un montage de voix différentes évoquant par des mots et des expressions variées une oeuvre dont nous n'avons pas connaissance.
Tableaux est une série de travaux où l'objet est toujours identique mais la bande-son différente pour chacun (elle peut être en français ou en anglais).

Object looking like a canvas (54x54cm), covered with black fabric usualy used for hi-fi speakers.
It plays, when getting close to it, a continuous soundtrack made of the mixing of different voices evoking by words or varied expressions an artwork whom we have no possibility of identification.
Tableaux *is of a series of works, the object is always the same but each model includes a different soundtrack (which can be in French or in English).*

UN FILM (AVEC SUSANNE STRASSMANN)

2013

Projet in situ et évolutif de Susanne Strassmann et Éric Maillet.
Ensemble, ils vont à la rencontre de la diversité marseillaise en travaillant dans différents bars de quartier. Elle y réalise des portraits à l'huile tandis qu'il capte les ambiances et fait parler les gens sur la question de la représentation.
Les peintures et le montage sonore, visibles et audible dans le café du [mac] (Musée d'art contemporain de Marseille), témoignent de ces séances faites d'échange et d'émotions.



In situ and in progress project by Susanne Strassmann and Éric Maillet (the title means "a movie" in english).
Together, they explore the diversity of Marseilles by working in local bars of different neighbourhoods. She paints people's portraits while he makes field recordings, captures words about the question of representation.
The images and the soundtrack, visible and audible in the restaurant of the [mac] (Contemporary art museum of Marseilles), witness those sessions made of communication and emotion.



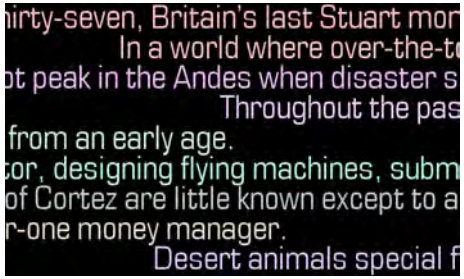
Vues d'exposition :
[mac] Musée d'art contemporain, Marseille, 2013

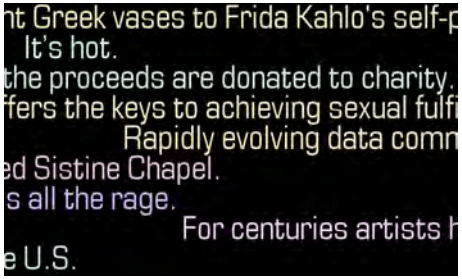
Exhibition views:
[mac] Museum for contemporary art, Marseilles (France), 2013

BACK COVER

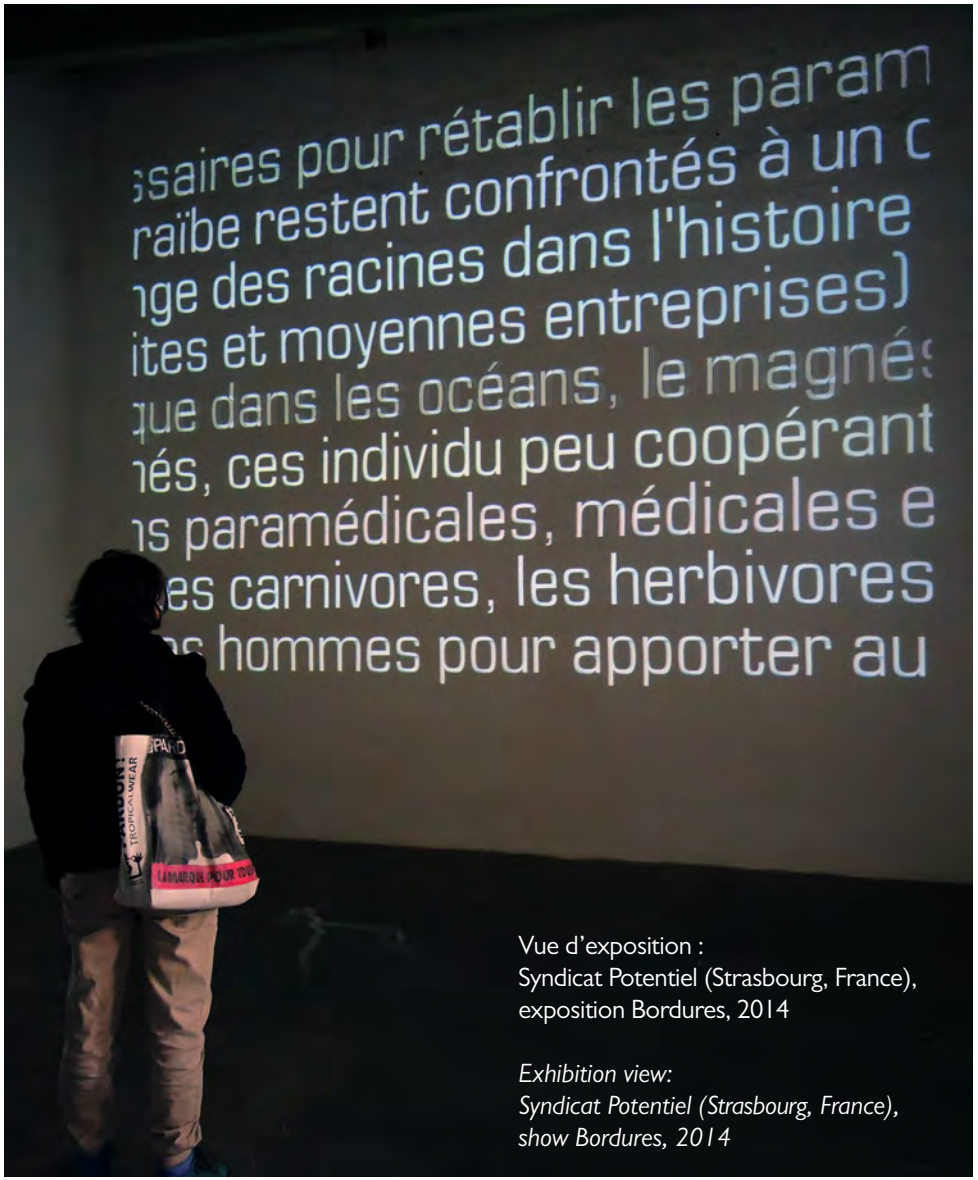
2013

Vidéo générative, existant en objet autonome (écran incorporant un ordinateur miniature) ou en vidéoprojection.
Disponible en français (série de 4 différents) et en anglais (série de 5 différents).
Back cover («quatrième de couverture» en anglais) fonctionne en continu, générant une composition visuelle de différentes phrases défilant chacune à son rythme et inscrite avec une couleur différente. Chacune des phrases est en fait la toute première phrase de la quatrième de couverture d'un ouvrage lié à un champ du savoir (cela peut aller de la médecine au jardinage en passant par la philosophie, la cuisine, etc.) Ces phrases ont pour point commun d'énoncer une généralité concernant leur domaine, et sont tirées des sites web de diffusion et de vente de livres.





Generative video, available in two forms: digital autonomous aparatus (including a screen and a tiny computer) or videoprojection.
It exists in both English (series of 5 different ones) and French (series of 4 different ones in French).
Back cover *works continuously, generating a layout made of different sentences scrolling at their own rythhm and displayed with their own colour. Each sentence of is actually the very first sentence from the back cover of a book about a field of knowledge (it can goes from medicine to gardening via philosophy, cooking, etc.) Those sentences have in common the enunciation of a generality in their domain, and are found on websites promoting and selling books.*



Vue d'exposition :
Syndicat Potentiel (Strasbourg, France), exposition Bordures, 2014

Exhibition view:
Syndicat Potentiel (Strasbourg, France), show Bordures, 2014

BODY

2013

Vidéo muette tournant en boucle (au raccord invisible).
A diffuser sur écran ou en vidéoprojection, elle consiste en un gros plan sur la tête d'impression d'une imprimante travaillant sans relâche à l'impression d'une suite de mots. Ceux-ci décrivent partie par partie un corps humain improbable, à la fois masculin et féminin, dans un registre allant de l'anatomique à l'érotique, et commençant toujours par 'ton/ta/tes'. Existe en versions française et anglaise.



Silent and seamless looping videotape.
To be displayed on a screen or projected, it is made of a close up view of the mechanism of a printer working continuously to print a series of words. Those describe piece by piece an implausible human body, both male and female, in a style from the anatomical to the erotic, and beginning always by 'your'.
Available in both English and French.

