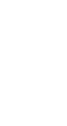




DALaTeX-1 ab/anal ogi c>>pi xel \_sessi on. 1. 0. 1



DALaTeX-1 ab/anal ogi c>>pi xel \_sessi on. 1. 0. 1

## COUPER- COLLER

VOUS ÊTES ANALOGIQUEMENT COORDONNÉ ET AVEZ RÉUSSI À PLIER CE LIVRET. MAINTENANT NOUS ALLONS TESTER VOS APTITUDES NUMÉRIQUES.

Ce livret est le recueil **d'expériences traitées dans mon labo**, et chaque page papier a son "double" numérique. Tous les créateurs qui ont participé à ce projet ont déposés leurs travaux sous la Licence Art Libre (cf p.8). Mon but n'est pas de nier nos droits d'auteurs - illustreurs - artistes, mais de considérer que c'est à nous, créateurs, de vous donner les opportunités de penser autrement : tous les documents présentés sont téléchargeables et libre d'accès (cf p.8). **Nous pensons que vous ne pouvez plus être des lecteurs passifs** : soyez activistes.

C'est désormais à vous de jouer et de participer à l'élaboration d'un réseau de créateurs ,ou juste acteurs, de tous poils.

**Jusqu'à la prochaine édition de ces "sessions" expérimentales**, vous pourrez continuer d'écrire une nouvelle, télécharger des sons et faire un nouveau mix ou jouer aux "décalco" numériques... à l'URL :

<http://www.daltex-lab.com>.

**Nous en sommes encore aux balbutiements** et tous ces jeux sont juste là pour nous apprendre à créer différemment. Je compte sur vous pour nous aider.

Vive @opyleft !  
daltex@daltex-lab.com



PIXEL (1994-1999)



## RASOIR

PREMIER CHAPITRE D'UNE NOUVELLE INTERACTIVE,  
ECRIVEZ SUR LE WEB LA SUITE DE L'HISTOIRE.

**Je commençais à m'habituer**, à ne plus être moi mais plusieurs personnes. Après tout, ce n'était qu'une autre version de mon "métier" de comédien. Un inconnu appelait, il s'était procuré mon 06 par une de ses connaissances, il m'exposait la scène qui torturait sa mémoire ou la maintenait en vie, une scène qu'il avait vue ou vécue. Je m'imprégnais, je jouais et j'empoçais les billets.

**Hier, j'ai dû jouer à un vieil homme** sa première rencontre avec celle qui n'a pas été la femme de sa vie. Il ne s'en est jamais remis, il prononce son prénom à tout bout de champs. Etrange de parler du Paris d'il y a 40 ans, ses promenades, ses théâtres. Surtout

devant une jeunette de 23 ans. Le vieux supportait mal. Des larmes coulaient de ses joues mais il demeurait immobile. J'ai eu peur qu'il y reste. Il m'a demandé de revenir, en précisant 2, 3 détails et quelques indications sur mon jeu. Il changerait aussi la fille qui, malgré ça ressemblance, ne faisait pas revivre son souvenir.

**C'est toujours devant le miroir, rasoir à la main**, que je parviens à me laver de mon identité propre, que je me sens prêt à entrer dans la peau d'un autre, à m'installer dans son âme, à m'y sentir à l'étroit puis à y trouver ma place. Jusque demain, je ne dirai plus "je". Ou alors ce sera un autre.

## DESSINS AUTONOMES

LES MAINS PEUVENT ÊTRE INDÉPENDANTES  
DU CERVEAU... PREUVE PAR DEUX :



Conversation entre : 06 11 55 14 ..  
01 43 28 56 ..  
Date et heure : 15/09 12h35  
Durée : 09mn35s



Distance : 3,4 Km  
Coût : 10,89 FHT  
Séquence vidéo : 640x320 / .ram  
250 Ko

# LICENCE ART LIBRE V1. 1

(JUILLET 2000) [ COPYLEFT ATTITUDE ]  
NOUS VOUS PRÉSENTONS LE PRÉAMBULE ET TU  
VAS VOIR SUR LE SITE LA VERSION COMPLÈTE STP

**Avec cette Licence Art Libre**, l'autorisation est donnée de copier, de diffuser et de transformer librement les oeuvres dans le respect des droits de l'auteur.

**Loin d'ignorer les droits de l'auteur**, cette licence les reconnaît et les protège. Elle en reformule le principe en permettant au public de faire un usage créatif des oeuvres d'art. Alors que l'usage fait du droit de la propriété littéraire et artistique conduit à restreindre l'accès du public à l'oeuvre, la Licence Art Libre a pour but de le favoriser. **L'intention est d'ouvrir l'accès et d'autoriser**

**l'utilisation des ressources** d'une oeuvre par le plus grand nombre. En avoir jouissance pour en multiplier les réjouissances, créer de nouvelles conditions de création pour amplifier les possibilités de création. Dans le respect des auteurs avec la reconnaissance et la défense de leur droit moral.

**En effet, avec la venue du numérique**, l'invention de l'internet et des logiciels libres, un nouveau mode de création et de production est apparu. Il est aussi l'amplification de ce qui a été expérimenté par nombre d'artistes contemporains.

**Le savoir et la création sont des ressources qui doivent demeurer libres pour être encore véritablement du savoir et de la création.** C'est à dire rester une recherche fondamentale qui ne soit pas directement liée à une application concrète. Créer c'est découvrir l'inconnu, c'est inventer le réel avant tout souci de réalisme. Ainsi, l'objet de l'art n'est pas confondu avec l'objet d'art fini et défini comme tel. C'est la raison essentielle de cette Licence Art Libre: promouvoir et protéger des pratiques artistiques libérées des seules règles de l'économie de marché.

[...]

**Cette licence a une histoire** : elle est née de la rencontre "Copyleft Attitude" <http://copyleft.tsx.org> qui a eu lieu à Accès Local et Public à Paris début 2000. Pour la première fois elle faisait se



rencontrer des informaticiens et des acteurs du libre avec des artistes contemporains et des gens du monde de l'art.

**Index de la licence complète disponible à l'URL <http://copyleft.tsx.org> et <http://www.daltex-lab.com/LAL>**

1. OBJET
2. L'ÉTENDUE DE LA JOUISSANCE
- 2.1 LA LIBERTÉ DE COPIER (OU DE REPRODUCTION)
- 2.2 LA LIBERTÉ DE DIFFUSER, D'INTERPRÉTER (OU DE REPRÉSENTATION)
- 2.3 LA LIBERTÉ DE MODIFIER
3. L'INCORPORATION DE L'OEUVRE
4. VOS DROITS D'AUTEUR
5. LA DURÉE DE LA LICENCE
6. LES DIFFÉRENTES VERSIONS DE LA LICENCE
7. LES SOUS-LICENCES
8. LA LOI APPLICABLE AU CONTRAT
9. MODE D'EMPLOI / FAQ

## ”decal cacomani es“

VOUS RAPPELLEZ-VOUS DES PLANCHES DE TRANSFERTS À GRATTER APRÈS L'ÉCOLE ?

Même principe mais maintenant ça bouge et fait des “beep”.  
Chaque joueur rajoute une “phrase visuelle”

ou “sonore” sur un document Macromedia-Flash et l'histoire se fabrique au fur et à mesure.



### FOND Joueur 1

Téléchargeable en .fla et visible en lecture.  
Bref, disponible ...

*Oooh, c'est la mer !\**



### JOUEUR 2 :

Il télécharge le doc, travaille dessus et le renvoie à J1 et au serveur pour présenter la suite.  
*C'est un alien !\**



### JOUEUR 1 :

Il ajoute l'arrivée de son personnage, ou autre !!! (puis le renvoie à J2 et au serveur.)  
*Vas-y poulpe !\**



**Les Règles :** S'échanger les fichiers et rajouter à chaque fois un petit truc, créer des bibliothèques pleines d'actions, de sons ou de nouveaux décors, rester fun et plein d'entraîn...

Le but n'est pas ici d'être le plus fort (évidemment il y a les Bons et les moins bons) mais, j'espère, travailler en s'amusant.

A vos souris !



**JOUEUR 2** prépare son attaque, le combat commence...  
(puis le renvoie à J1 et au serveur.)  
*Quel malin cet alien !\**



**JOUEUR 1** attaque (puis renvoie le à J2 et au serveur.)

*Bien joué le poulpe !\**

\*NDLR



**JOUEUR 2** réponds et ainsi de suite jusqu'à l'épuisement des joueurs.

*Trop fort, Roswell !\**



cheval.mov

animation numérique QTVR

© SWITCH 2000

© [http://www.daltex-lab.com/cheval\\_jaune](http://www.daltex-lab.com/cheval_jaune)

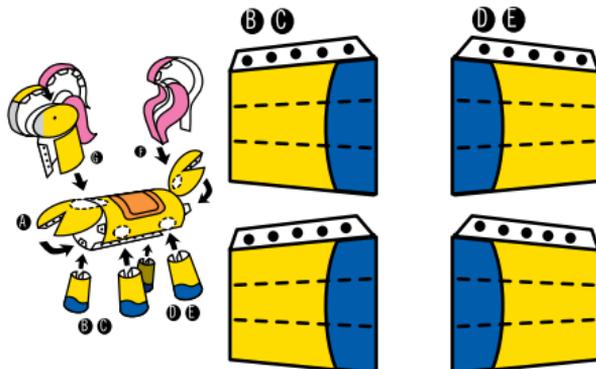


CETTE CARTE EST POUR :

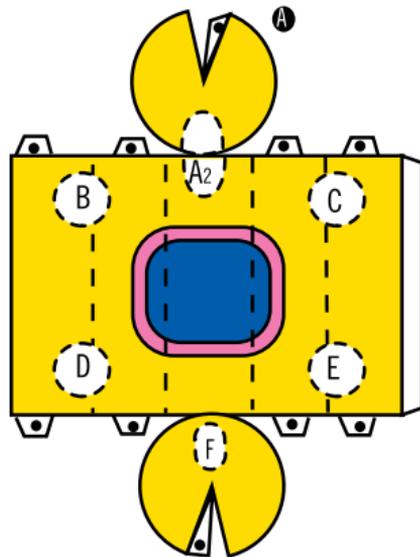
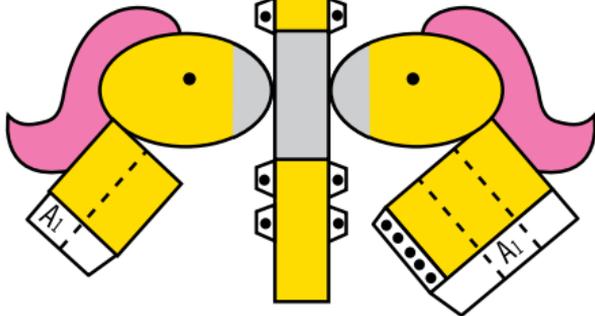
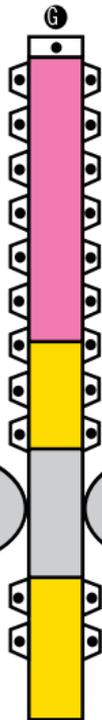
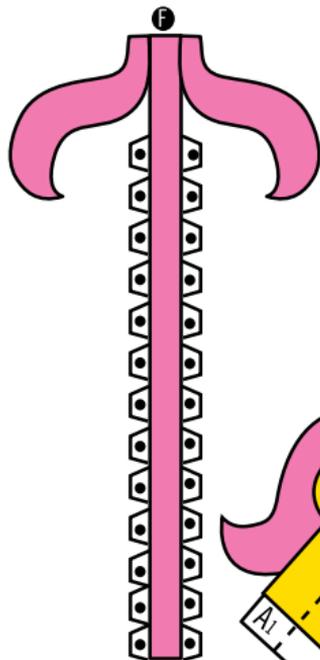


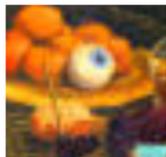
VITE, FACTEUR CAR L'AMITIÉ N'ATTEND PAS...

# CHEVAL JAUNE



.....  
PLIER  
■■■■■  
COLLER



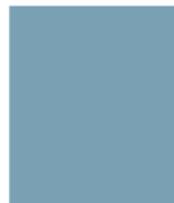


Nature\_morte4\_02

*encaustique sur toile*

© DALTeX 2000

© [http://www.daltex-lab.com/nature\\_morte](http://www.daltex-lab.com/nature_morte)



CETTE CARTE EST POUR :

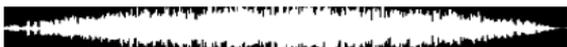


VITE, FACTEUR CAR L'AMITIÉ N'ATTEND PAS...



# SOUND\_LAB

PAS DE VIE SANS SONS. VOILA DE QUOI RAVIR  
LES BIDOUILLEURS, ON ATTEND LES RÉSULTATS ...



Nous vous proposons en © opyleft de quoi fabriquer  
votre proposition :

en 16 bits 44,1 KHz .aif et .ram

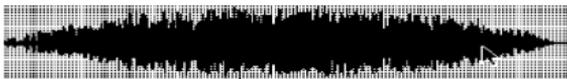
- 1 set de 4 percussions analogiques
- 2 "Charlestons" HiHat (ouvert et fermé)
- 1 cymbale crash
- 1 clap
- 1 son à Trigger (basse+nappe)

1 midi file avec tous ces sons proposé

en © opyleft par l'auteur Jay\_rKo.

RDV sur le site...

L'idée de donner n'est pas exempte de celle de  
recevoir en retour. Comme d'hab', on attend tous  
de voir comment vous pouvez agir et retravailler  
ces petits samples Electro.



## LES PATCHS

La partie en rouge du patchs du KORG ER1 est a  
multiplier par le nombre d'entrées

Vous trouverez sur le site les patchs du KORG ER1  
(complet) et du ROLAND SH-101. au format A4  
en .jpg et .pdf. Envoyer nous les vôtres.

OSCILATOR			AMP	
PITCH	MODE DEPTH	MODE SPEED	DECAY	LEVEL
ORIGINAL VALUE	wave		PAN	LOW BOOST
MOTION SEQ. SMOOTH TRIG HOLD			<b>DECAY</b> MOTION SEQ. TEMPO DELAY DEPTH TIME	
MOTION SEQ. TYPE				

X8

# KORG ER-1

- >
- > TITRE :
- > DURÉE :
- > FICHER MIDI :
- >

RING MOD	R1	CRASH	H. CLAP
PERCUSSION SYNTHETIZER			
AUDIO IN		HI-HAT	ACCENT
1	2	Close	Open

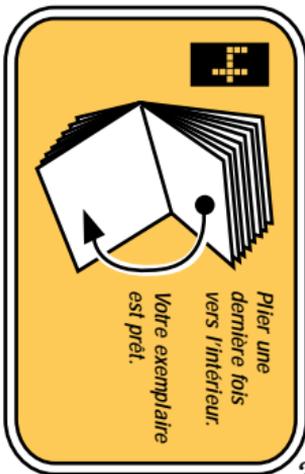
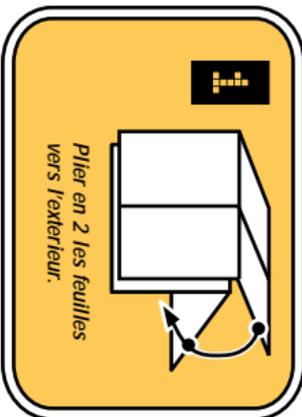
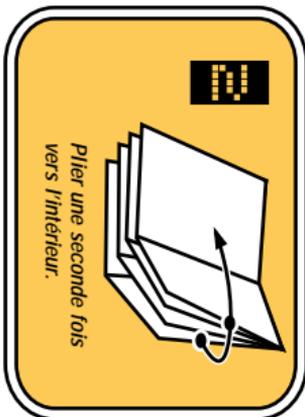
# TEXTO

D XP 2/01/4 1:01 Page 1

? L'affaire s'était vite révélée fructueuse. Je ne sais pas si elle proposait la bonne formule au bon moment ou si ça tenait à autre chose qui m'échappait. Les contrats se succédaient avec, 60 ou 90 jours plus tard, leur traduction/métamorphose sonnante et trébuchante. [C'était trop facile d'accepter. C'est toujours plus facile de dire "oui".] Le "oui" autorise moins le "pourquoi". Encore sous le charme du contraste, nous avions oublié les temps longs, jonchés/ponctués des "pourquoi" qui leur rendaient visite. Régulièrement. Obstinement.

Pourtant, je savais que je n'allais nulle part. Dans les rares moments de lucidité que la vitesse et le mouvement m'autorisait /concédaient, je ne souhaitais qu'une chose : que le chemin m'enchanté et que j'aie, au moins, l'illusion qu'une lumière brille au loin.

# PLIAGE



# OURS

TEXTES, IMAGES, SONS ET INTERACTIVITE.

- © 2000Angelo\_Cirimele.txt://rasoir/texto
- © 2000Sarah\_de\_Haro.txt://just\_say\_know
- © 2000Alex\_DALTeX\_NativeI.psd://nature\_morte.htm
- © 2000AxeI\_SWIT@H\_NativeI.3DS://cheval\_jon.mov&bug.mov
- © 2000Sterling\_WEBmaSTER\_Rhoads fla://decalco
- © 2000Guillaume\_Follet fla://seafight.swf
- © 2000Jay\_Ko.aif://sound\_lab.midi
- © 2000Alex\_DALTeX\_NativeI.EXE://votre\_serviteur

Vive ©opleft !

[courrier@daltex-lab.com](mailto:courrier@daltex-lab.com)

# INFOS

UN JOUR ON SE VERRA EN VRAI, PROMIS !

Nous préparons déjà les prochaines sessions du DALTeX-lab, restez donc à l'affût... Pour cet hiver, nous travaillons avec des artistes marseillais et un poète "Old-school-beatnik" de Tucson-Arizona, sur des shows vidéos et encore plus d'interactivité entre nous : RDV prochainement pour de vrais LIVE\_vidéo & musique.





**VOUS AVEZ DIT PSYCHOACTIF ?  
ATTENTION : CES CONSEILS  
NE SONT PAS EXHAUSTIFS.  
SOYEZ TOUJOURS PRUDENTS.**

### ECSTASY

**C'est quoi ?**  
les méthylendioxy-méthamphétamines : MDMA, MDEA etc, qui produisent une euphorie de quelques heures. Le logo ne garantit pas le contenu.  
**Risques :**  
angoisse, hyperthermie, dépression du «troisième jour».  
**Contre-indications :**  
problèmes cardiaques, psychiatriques, asthme, diabète, grossesse.  
**RDR :** boire 1/2 l d'eau par h. Ne pas boire d'alcool. Fractionner les prises et les espacer.

### SPEED

**C'est quoi ?**  
L'amphétamine est un puissant stimulant qui efface fatigue et faim.  
**Risques :**  
angoisse, hyperthermie, dépendance physique, altération des cloisons nasales quand il est sniffé.  
**Contre-indications :**  
Comme l'ecstasy.  
**RDR :** Se reposer et s'alimenter après la prise. Ne pas mélanger à d'autres drogues. Ne pas partager les pailles pour éviter la transmission de l'hépatite C.

### LSD

**C'est quoi ?**  
Un hallucinogène puissant issu de l'ergot de seigle.  
**Risques :** bad trip. Une seule prise peut provoquer des problèmes psychiatriques durables.  
**Contre-indications :**  
fatigue, problèmes psychologiques et psychiatriques, traitement à la Josacine (antibiotique).  
**RDR :** toujours prendre le LSD dans un contexte sécurisant et avec des amis. Espacer les prises. Ne pas conduire sous l'effet du LSD.



### KÉTAMINE

**C'est quoi ?**  
Un anesthésiant humain et vétérinaire à effet hallucinogène court et très puissant.  
**Risques :**  
overdose, bad trip, dépression respiratoire allant jusqu'au coma, accidents (par la perte d'équilibre).  
**Contre-indications :**  
comme l'ecstasy.  
**RDR :** faire très attention au dosage car la kétamine est active à très faible dose. Ne pas prendre de kétamine dans un contexte stressant. Ne pas s'isoler.

### PROTOXYDE D'AZOTE

**C'est quoi ?**  
Le «gaz hilarant» contenu dans des cartouches unidose ou des bonbonnes provoque une très courte euphorie.  
**Risques :** faibles voire inexistants, sauf pour végétariens (qui manquent de vitamine B12) et femmes enceintes (risque de fausse couche).  
**Contre-indications :**  
grossesse.  
**RDR :** ne jamais aspirer le N2O directement d'une bonbonne (risque d'éclatement des poumons, de gel des cordes vocales).

### GHB

**C'est quoi ?**  
Un anesthésiant qui provoque une ivresse de courte durée à très faible dose.  
**Risques :** à forte dose, le GHB est un somnifère puissant qui peut entraîner un coma.  
**Contre-indications :**  
épilepsie, problèmes cardiaques.  
**RDR :** ne JAMAIS boire d'alcool (ou en avoir bu dans les heures qui précèdent), associer des opiacées ou des sédatifs, qui provoquent à tous les coups un coma.



**LA CAMPAGNE JUST SAY KNOW  
NE FAIT PAS LA PROMOTION  
DE L'USAGE DES DROGUES.  
MAIS C'EST UNE CAMPAGNE  
POUR INFORMER ET ÉDUIQUER,**

► marque l'instauration d'une prohibition aveugle), de dire qu'il y a de bonnes façons de prendre les drogues. Mais avec l'épidémie de sida qui a touché de plein fouet les héroïnomanes, les pratiques de l'Etat ont dû changer, et c'est aujourd'hui Nicole Maestracci, présidente de la Mildt (Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie), qui a déclaré «Il n'y a pas de société sans drogues». Alors, il faudrait peut-être pousser cette logique un peu plus loin, et apprendre à faire avec les drogues plutôt que contre. En attendant une utopique dépenalisation, des

associations d'auto-support comme *Asud* et *Techno +* se battent pour une meilleure information.

**La double-page précédente, consacrée aux drogues de synthèse,** résume ainsi les principaux conseils nécessaires à une consommation éclairée de certains produits. Le constat est simple : il ne s'agit pas d'inciter (les drogues n'ont pas besoin de publicité) mais d'informer les centaines de milliers de consommateurs de produits de synthèse (dont vous, peut-être, un membre de votre famille, un voisin, un collègue...) Ce n'est qu'une

**SI VOUS AVEZ CHOISI DE PRENDRE  
DES DROGUES, CE SAVOIR EST LA CLÉ DE  
TOUTE EXPÉRIENCE POSITIVE.**

**> INFORMATION = ÉDUCATION >> PRÉVENTION**

première étape. La suivante serait effectivement de dépenaliser l'usage, pour qu'aux risques sanitaires ne s'ajoutent pas des risques sociaux : devoir cacher son usage de drogues oblige aussi parfois à cacher les problèmes qu'on rencontre, et la prison apprend plus sur la délinquance qu'elle n'en protège.

**On peut aussi se mettre à rêver que soit votée la dépenalisation de la vente, associée à des contrôles du contenu des produits,** qui éviteraient la circulation de produits inconnus ou très dangereux. La prohibition au niveau mondial, les décisions

de l'ONU sur l'éradication des plants de pavot et coca, ont fait la fortune de mafias incontrôlables, capables de jouer à jeu égal avec toutes les douanes. Là, on ne peut plus rêver, le mal est fait. L'économie de la drogue ne peut plus être intégrée à un marché légal, alors que les places financières ne survivraient pas sans elle. Il n'y aura pas de confédération paysanne en Bolivie, et toujours plus de violence. La prohibition est aussi un des moyens de contrôle de l'Occident sur le Tiers-Monde. Rien à espérer.

*Toutes les adresses à l'URL  
[http://www.daltex-lab.com/just\\_say\\_know](http://www.daltex-lab.com/just_say_know)*