

Travail pluridisciplinaire autour des textes qui rythment le quotidien des sociétés contemporaines et qui constituent une littérature pauvre : reçus de banque, tickets de caisse, tracts, cartes de fidélité, cartes de visite, titres de transport. Toute cette matière textuelle nourrit la pratique poétique, sonore et plastique d'Anne-James Chaton. Un seul document peut servir de partition pour une performance ou de poésie sonore pour une sculpture ou sous la forme d'une fiction publiée. Ces productions sont soutenues par le label allemand de musique électronique Noton et par les éditions P.O.L qui publient ses livres depuis 2017. Ses séries se construisent en fonction de l'usage du texte et du sujet : par exemple, *Muséographies* récolte les tickets de musée soigneusement conservés dans le portefeuille par les visiteurs et en dégage les dynamiques textuelles.

Le projet "motto" d'Anne-James Chaton est une œuvre multidimensionnelle (édition, performance, vidéo, son) qui explore l'intersection entre la langue et la musique. Le projet motto prend pour point de départ les slogans publicitaires qui ponctuent toutes les étapes de la vie quotidienne, de l'enfance à la vieillesse et la manière dont ils sont devenus des marqueurs d'évolutions sociétales, sont devenus des signes du temps et ont même pénétré le langage courant. « Motto » a été utilisé en italien puis en anglais pour désigner un mot ou une légende rattachée à une figure héraldique. Anne James Chaton l'utilise aussi au sens de « motif sonore » pour en dégager les allitérations, assonances et autres figures de style qui vont donner du poids aux mots. Le projet vise à transformer les slogans et les graphismes des vidéos au moyen de plusieurs techniques dont le patch maxmsp/jitter qui sert à synchroniser audio et vidéo. Le travail de programmation consiste notamment à traduire les pixels en hertz. Les performances de "motto" intègrent des éléments textuels et audio-visuels, où les répétitions et les motifs rythmiques des slogans sont amplifiés par des techniques de manipulation sonore. Cette œuvre cherche à capturer l'impact sonore et visuel des slogans, les transformant en une forme d'art performatif qui résonne à la fois par leur familiarité et leur omniprésence dans la culture contemporaine. Le projet comprend également un aspect éditorial, avec la publication d'un livret, et une composante visuelle où les transformations graphiques des clips vidéo sont synchronisées avec des données audio. "motto" est une réflexion sur la manière dont les mots façonnent nos perceptions et nos comportements, révélant les mécanismes sous-jacents de la publicité et son influence profonde sur notre vie quotidienne .