



THÈSE

En vue de l'obtention du

DOCTORAT DE L'UNIVERSITÉ DE TOULOUSE

Délivré par :

Université Toulouse 2 Le Mirail (UT2 Le Mirail)

Présentée et soutenue par :

Mathilde Murat

Le mercredi 21 mai 2014

Titre :

Scénographie interactive, interfaces et interférences

VOLUME 2 // ANNEXES

ED ALLPH@ : Arts plastiques

Unité de recherche :

Laboratoire LARA - équipe Seppia

Directeur(s) de Thèse :

Directeur : Patrick Barrès, Professeur en arts appliqués, arts plastiques, UT2, LARA-Seppia
Co-directrice : Carole Hoffmann, Maître de conférences en arts plastiques, UT2, LARA-Seppia

Rapporteurs :

Amos Fergomé, Professeur en Arts du spectacle, Université d'Artois, Axe « Praxis et esthétique des arts »

Chu-Yin Chen, Professeur en Arts et Technologies de l'Image, équipe Inrev, Paris 8

Autre(s) membre(s) du jury :





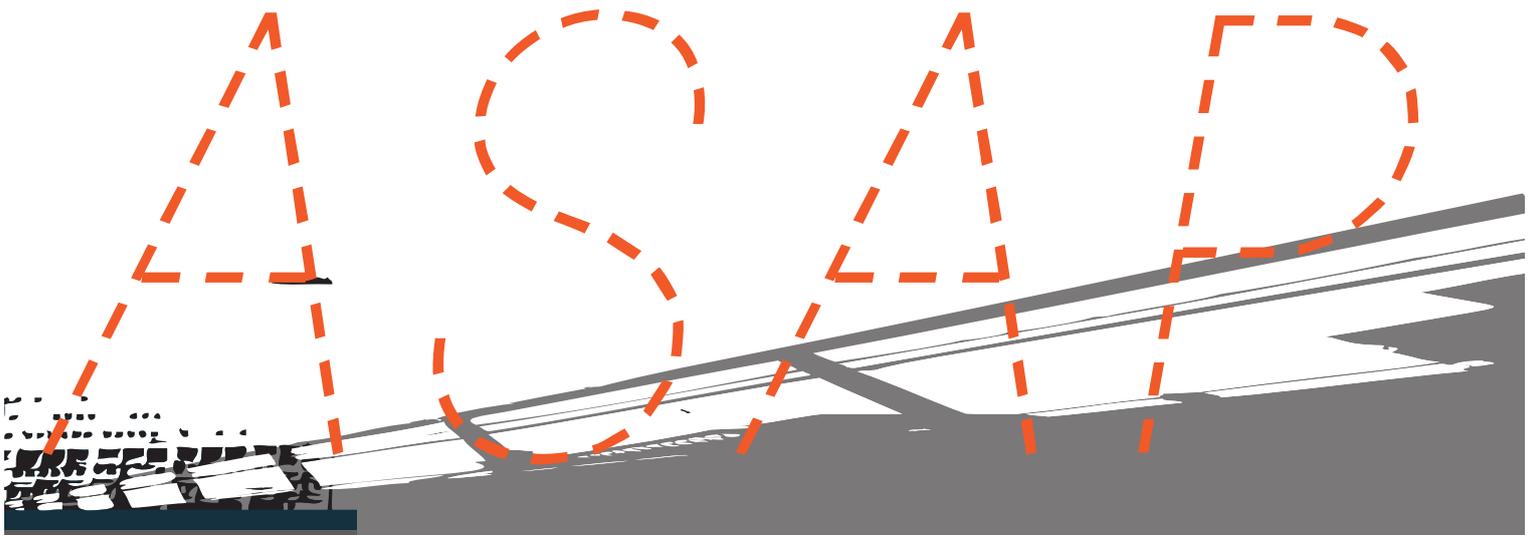
VOLUME 2 // ANNEXES



ANNEXE 1

Dossiers Artistiques :
A.S.A.P// p. 7
eNtre // p. 29
Morphée// p. 41
Implicatis Mundi// p. 69
Aure// p. 117

L'association patch_work, arts émergents présente





p - 3.

L'association patch_work, arts émergents

p - 4.

Note de motivation

p - 6.

Note d'intention

Le projet artistique

Enjeux culturels

Schéma technique de principe : dispositif de la performance

p - 10.

Références du collectif artistique

L'association patch_work, arts émergents

patch_work, arts émergents, est une association loi 1901 basée à Toulouse. Elle a pour but le développement de projets dans le domaine des arts contemporains, des arts numériques et de l'hybridation des pratiques artistiques. Elle a vocation à produire, diffuser et questionner les arts émergents, afin de proposer à la région toulousaine une plate- forme d'expérimentation, de recherche et de médiation dans ce domaine.

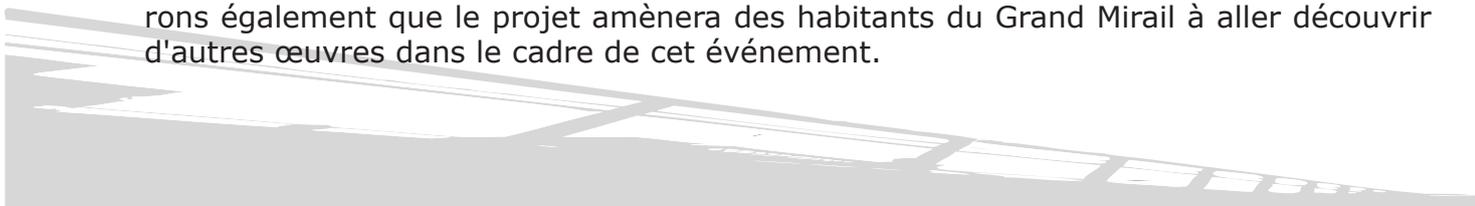
Fondée au printemps 2010 à l'initiative des plasticiennes Mathilde Murat et Mathilde Lalle, patch_work accueille des artistes issus de diverses disciplines (arts plastiques, musique, cinéma, cirque, danse, théâtre, écriture...), qui par leurs rencontres enrichissent mutuellement leurs pratiques artistiques, afin de produire des oeuvres hybrides aux formes nouvelles. L'utilisation artistique des technologies numériques - la gestion programmée d'événements en temps réel par exemple - permet de nouveaux ponts réduisant les frontières entre les différents médias et entre les différentes disciplines. C'est là le point de jonction de toutes les recherches et productions artistiques soutenues par patch_work, afin de questionner le monde contemporain.

Les publics ont alors la possibilité d'expérimenter ces formes de création en perpétuelle évolution et d'appréhender les questionnements de leurs créateurs. Afin de faciliter les premières approches, patch_work met un point d'honneur à proposer médiations et ateliers pédagogiques. Elle défend en effet l'accès à l'art pour tous, dans l'espoir que les réflexions et recherches des artistes y travaillant puissent avoir un impact sur la relation sensible et critique du spectateur à son environnement.

Le projet de l'association patch_work, arts émergents, s'ancre dans un désir de développer des créations artistiques dans leurs formes des plus expérimentales et novatrices, tout en renforçant le lien avec le public et les spectateurs. Les démarches de chacun des artistes au sein de ce collectif, convergent par une sensibilité aux façons d'habiter, de vivre, d'interagir avec nos environnements et nos semblables. L'appel à projet «Expérimentation culturelle : Maison de L'image» entre alors en résonance avec leurs préoccupations. Jeunes chercheurs pour certains, ancien étudiants pour d'autres, tous toulousains depuis plusieurs années, chacun connaît le Grand Mirail ; et reconnaît n'en connaître seulement les abords de l'université et de la station de Métro. De la culture du Mirail, ils ne connaissent que la programmation à la Fabrique et, exceptionnellement, celle du Centre Culturel Alban Minville. Qu'à cela ne tienne ! Il s'agit de puiser la culture où elle se trouve en rencontrant de nouveaux partenaires dans le quartier et en mettant en place une performance pluridisciplinaire.

Le projet ASAP est une œuvre collective qui a pour but de sensibiliser les habitants et les acteurs culturels du quartier Grand Mirail aux pratiques de l'audiovisuel dans leurs formes les plus novatrices. **Ce projet est une approche concrète qui crée une interface entre le monde artistique audiovisuel, et tout particulièrement de l'image, et la vie d'un quartier.** Il tisse des liens entre des acteurs culturels siégeant au centre ville et dans les quartiers Reynerie et Bellefontaine. Ces liens, déjà créés à l'initiative de patch_work, se verront pérennisés à l'issue du projet.

Le but du projet est également de **mettre en valeur une œuvre contemporaine, réalisée en collaboration avec des participants des quartiers**, afin de mettre en valeur le quartier et ses habitants aux yeux du public toulousain amateur de création contemporaine. C'est pourquoi la performance sera programmée le 24 mai 2013 place Abbal, dans le cadre de l'événement Emergences organisé par patch-work. Nous espérons également que le projet amènera des habitants du Grand Mirail à aller découvrir d'autres œuvres dans le cadre de cet événement.



Le projet artistique

Le projet A.S.A.P (As Soon As possible) se démarque par la volonté de travailler sur une création collaborative et pluridisciplinaire. Très sensibles aux enjeux de cet appel à projet qui croisent leurs préoccupations, les artistes de l'association patch_work souhaitent ouvrir le collectif par la rencontre des habitants des quartiers concernés par le GPV Grand Mirail.

Déjà conscients des potentiels artistiques et culturels présents dans ces quartiers, ils découvrent que l'énergie est au rendez-vous dans ces structures culturelles, pour permettre un projet d'envergure.

Par cette rencontre, les artistes redécouvrent la pratique du Parkour (dont les acteurs sont plus connus sous le nom de Yamakasis). Cette pratique, née des volumes typiques des architectures périurbaines, consiste en un enchaînement de figures acrobatiques dans des lieux du quotidien (escaliers, toits d'immeubles, bancs...). Elle porte la richesse d'un regard constamment renouvelé sur l'espace et la pratique que l'on en a, ce qui fonde dès lors le fil conducteur du projet. Comment le corps peut-il se réapproprier un espace qu'il habite ? Comment révéler le potentiel et la plasticité d'une architecture pour la réhabiter ? Comment la mixité entre diverses pratiques artistiques permet de créer une nouvelle façon d'investir un espace habité ?

Ces jeunes acrobates peuvent-ils embarquer un quartier entier dans leur course, offrant à chacun une nouvelle lecture de son environnement quotidien ? De cette course peut-on extraire les matériaux sonores et visuels pour composer un nouvel espace-temps ? C'est là que la collaboration entre les différents acteurs du projet prend sens : danses traditionnelles, danse contemporaine, hiphop, parkour, performance, arts-plastiques, photographie, vidéo, son, Vjing, sont leurs bagages. Par l'utilisation de technologies à la pointe de l'innovation, ils conjuguent leurs expériences au sein du projet dans l'émergence d'une nouvelle forme d'expression.

Cette forme naît des rapports du corps aux espaces qu'ils occupent. Cela va permettre la création de médias sonores et visuels qui donneront lieu à une performance sur la place Abbal : une projection vidéo diptyque épousant le sol de la place et la façade d'un immeuble proche.

Cette performance rythmée entre présence et absence, immobilité et mouvement, agilité rapide et synchronisation statique, s'inspire de l'énergie urbaine qui semble tout particulièrement caractériser ces quartiers.

En référence aux grandes pratiques artistiques transgressives urbaines, ce projet revêt d'une part le caractère monumental des graffitis massifs tels que ceux de Sam3, mais également le caractère éphémère des happenings de Kaprow ou Philippe Petit.

Lors de la représentation, les performeurs de Parkour sont équipés de caméras embarquées (type GoPro). Ils effectuent une trajectoire répétée à l'avance au fil de laquelle ils croisent des danseurs. Ces danseurs, de différentes disciplines et différentes origines, auront travaillé durant plusieurs mois à la création d'un répertoire de mouvements communs, à l'intérieur duquel ils pourront choisir lors d'une longue improvisation tout au long de la performance.

Les images captées en temps réel sont transmises à un ordinateur par le biais d'un système sans fil. Ces sources vidéos seront mixées à d'autres images provenant de banques vidéos issues de ces mêmes disciplines réalisés en amont de la performance. Le résultat : un montage/mixage vidéo en temps réel projeté sur la place Abbal du quartier Reynerie qui jongle entre des images captées lors de la performance et des images travaillées en amont, sous forme de mapping-vidéo. Les vidéos seront donc projetées avec des jeux d'illusion d'optique en correspondance avec le relief architectural. De même, un mixage sonore sera réalisé en parallèle grâce à une banque de sons enregistrés dans le quartier en amont.

Ce mapping-vidéo sera joué pour le public présent sur la place mais aussi pour les habitants des immeubles alentours invités à la curiosité depuis leurs fenêtres, balcons et autres coursives. A la croisée des danses traditionnelles africaines, de la danse contemporaine, de pratiques issues du milieu urbain comme le Parkour ou la danse Hip-Hop, des arts numériques, de la création sonore plasticienne et des arts visuels, A.S.A.P est un projet d'une grande ambition qui valorise la création artistique sous tous les angles. Par la rencontre de différentes cultures et différentes techniques, il a pour vocation de sensibiliser les jeunes artistes et les habitants du quartier à de nouvelles formes de propositions artistiques, au sein desquelles chacun peut avoir un rôle à jouer.





snapshot vidéos, Emmanuel Briand

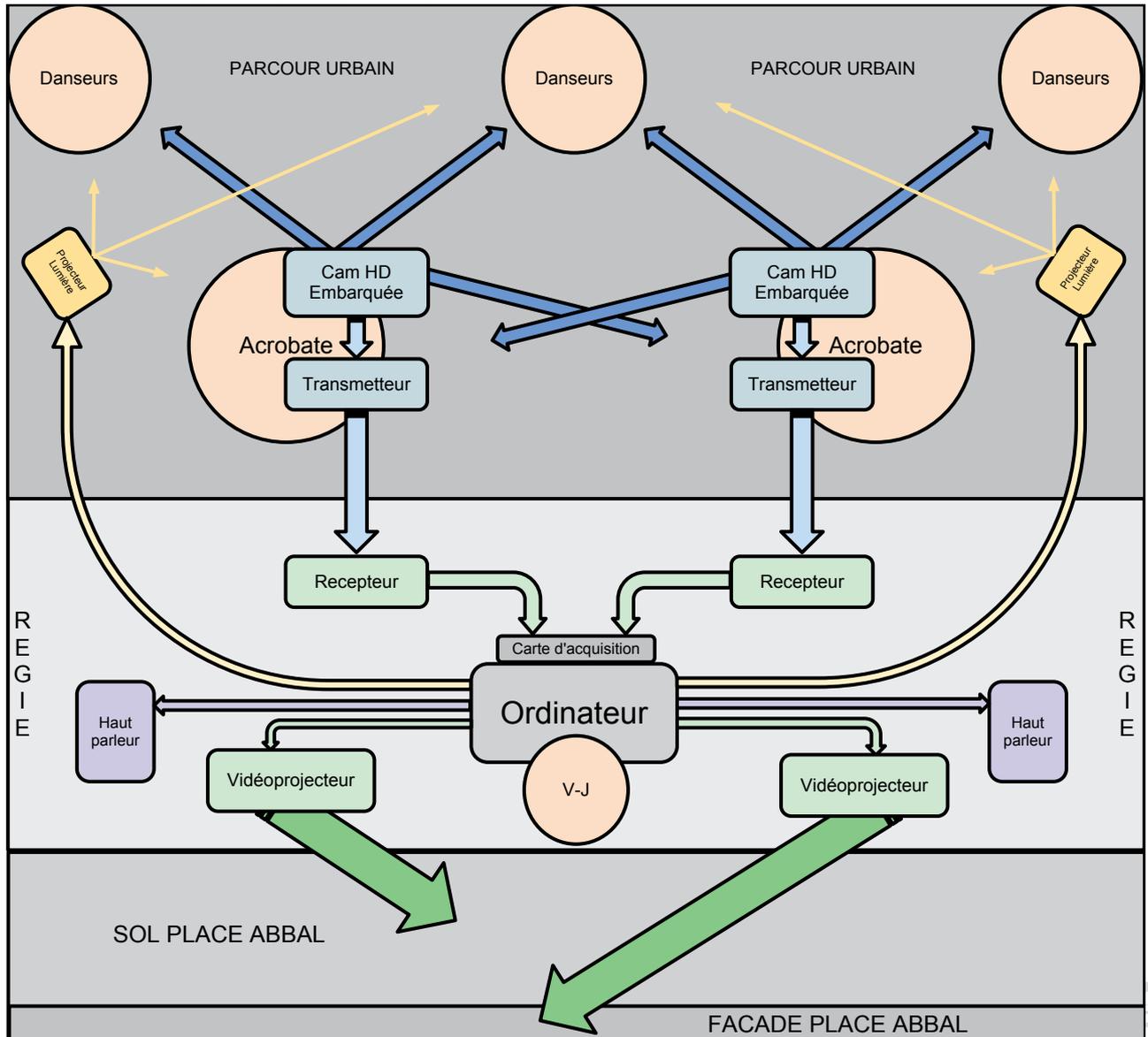
Enjeux culturels

En s'appuyant sur les structures socio-culturelles déjà existantes dans le quartier, A.S.A.P est avant tout un projet qui vise la mixité culturelle par l'hybridation des pratiques et des disciplines artistiques. Il permet l'accès aux arts numériques au plus grand nombre à travers la création d'une œuvre performative innovante. En effet, ce projet culturel va être mené en étroite relation avec la dynamique et le potentiel de chaque partenaires (physiques et moraux), qui vont apporter leur propre ressource en terme esthétique. Cela leur permettra de révéler leur spécificité esthétique (et leur culture !) et d'être en cohésion avec d'autres partenaires, liés par ce projet commun de grande ambition pour le quartier.

D'après les acteurs sociaux et culturels des quartiers Bellefontaine et Reynerie que nous avons contactés, qui reçoivent le projet avec enthousiasme, une grande partie des habitants pensent que la création contemporaine est en dehors d'eux, qu'elle n'est pas faite pour eux. C'est donc en permettant aux personnes de participer à une création réalisée dans leurs quartiers pour leurs quartiers (création *in situ*) en collaboration avec des personnes de leurs quartiers, à travers des projections monumentales visibles depuis leurs fenêtres d'immeubles, que le public sera touché. Il sera touché par la réalisation de grande échelle, qui alpague le passant, mais aussi parce qu'il connaît ou peut s'identifier aux personnes qui participent à l'œuvre. **Le sujet de l'œuvre n'a pas vocation à traiter la question de la mixité culturelle, mais de la question de la réappropriation de l'espace public par le corps et l'énergie de ses habitants.** Il s'agit de réaliser un projet artistique collectif en faisant en sorte que chaque danseur - performeur sente que son domaine, sa spécificité, sa culture personnelle est une force et un atout précieux pour la création. L'expérience est mixte, pas le propos de la performance, ce qui change des projets "types" réalisés dans ces quartiers.

De plus, A.S.A.P en étant diffusé dans le cadre de l'événement Emergences, en mai 2013, permet une visibilité plus grande du projet, des partenaires et des quartiers à l'échelle de toute la ville de Toulouse, en unissant plusieurs types de publics. A.S.A.P unit néophytes et avertis, et tous ceux qui rencontreront l'énergie vivante de ceux qui habitent et jouent avec leurs lieux de vie.

Schéma technique de principe : dispositif de la performance





Références du collectif artistique

patch_work, arts émergents, est une association déjà bien repérée dans le domaine de la création artistique et de la médiation autour des arts numériques.

La première installation interactive multimédia produite par l'association (grâce, notamment, à l'aide des subventions de la Mairie de Toulouse), *Morphée*, des plasticiennes Mathilde Murat, Mathilde Lalle et du compositeur Grégory Marteau, a notamment été sélectionnée par le **Réseau Arts Numériques (RAN)** européen, piloté par le Centre des Arts d'Enghien les Bains. Elle a été diffusée au **Théâtre Garonne** dans le cadre du festival **Novelum** en novembre 2011, à la **NightShot à Malves en Minervois** en mai 2012 et dans le cadre de la première édition du festival **Dig@ran** à Vielha (Espagne) en juillet 2012. Une des nouvelles productions portées par l'association, *J'attends ton souffle* de la plasticienne Claire Sauvaget, fait également l'objet d'une subvention de la Mairie de Toulouse.

L'association est également connue pour son travail d'éducation artistique, notamment par sa proposition d'ateliers pédagogiques pour tous types de publics concernant les arts numériques. Elle fait partie pour la deuxième année consécutive du dispositif des **Parcours Culturels Gratuits** dans les écoles de la Ville de Toulouse. Elle est également déjà intervenue au **CAJ de Villaudric**, au **CLSH de Colomiers**, à la **Maison Salvan**, etc.

ASAP

Conception et réalisation : Association patch_work (Mathilde Lalle, Mathilde Murat, Claire Sauvaget, Raphaël Bergère, Thomas Lafon)

Danseurs, performeurs : Association Afrika31, Association Lien Horizon, Association APAD

patch_work, arts émergents :

Mathilde Murat :

Diplômée d'un Master Professionnel Création Numérique en 2009, elle fonde l'association patch_work en 2010. Artiste plasticienne, le travail de Mathilde Murat s'articule à une pratique artistique qui questionne le rapport du corps à l'espace dans des environnements interactifs. Cette démarche de création-recherche se situe aux frontières entre les Arts Plastiques, les Arts du spectacles et les Arts visuels, frontières rendues poreuses par le développement des technologies numériques.

Claire Sauvaget :

Diplômée dans le domaine des Arts Numériques en 2009, Claire Sauvaget est une artiste plasticienne toulousaine multidisciplinaire : vidéo, création sonore, performance, installation interactive. Intéressée par la transformation des temps de transports en oeuvre d'art, elle a produit plusieurs oeuvres vidéo et sonores exposés à Toulouse et à Birmingham en Angleterre. La vitesse de la vie urbaine et ses multiples déplacements l'inspirent par son rythme incessant, sa brutalité qu'elle se plait à décomposer, recomposer dans ses oeuvres vidéos et sonores. Par la création, elle nous interroge sur notre perception de nos vie urbaines, sur notre manière d'être.

Raphaël Bergère :

Raphaël Bergère obtient un diplôme supérieur en Arts Plastiques en 2011. Sa démarche artistique consiste à créer des connexions entre phénomènes naturels et dispositifs technologiques. Ses installations interactives impliquent les spectateurs dans des expériences d'hybridation entre le numérique et le biologique mais aussi entre les systèmes informatiques et les écosystèmes naturels. De manière générale, il questionne à travers ses oeuvre comment les technologies nous obligent à repenser notre rapport à l'écologie et la façon dont l'homme habite le monde.



Mathilde Lalle :

Diplômée en Arts Numériques, elle fonde l'association patch_work en 2010. A mi-chemin entre les arts plastiques, le théâtre, la musique et la vidéo, le travail artistique de Mathilde Lalle s'inscrit dans une réflexion autour de l'hybridation des pratiques et la place du spectateur dans la réception et la vie des oeuvres d'art. Prenant en compte la société créatrice d'images et de modèles dans laquelle nous vivons, son travail utilise les technologies numériques afin de poser la question de la place de l'humain, de l'intime, de la construction de soi, dans le monde que tous les jours nous construisons.





test composition

Les partenaires



Afrika 31

L'association FRanco Imazighen de Kabylie (AFRIKA 31), fondée en 2005 et dont les activités sont basées au Centre social de la Reynerie, au Centre Culturel Alban Minville, etc... a pour finalités de s'adresser à tout public, dans un esprit défini dans son règlement intérieur, c'est-à-dire « Laïque ». Elle doit répondre et permettre à ses adhérents et à la population de :

Redonner aux personnes âgées un espace d'expression, d'échange afin de valoriser l'apport culturel et la transmission de leur savoir.

Positiver l'énergie des « jeunes » dans la créativité et d'amener les parents vers une prise de conscience de leur place et de leur rôle dans l'éducation de leur enfant.

Faire connaître la culture berbère et de partager les valeurs communes autour d'échanges culturelles, à proposer à la population.

Découvrir la culture de l'Afrique du nord et des Berbères à travers : L'histoire du monde berbère, des conférences-débats, des films, des fêtes, des événements et/ou des activités diverses et variées.

Vivre des moments de convivialité dans le respect et la tolérance.

Travailler en synergie dès qu'il est possible (dans l'intérêt de la population) avec le partenariat.

L'association organise notamment les cours de danses traditionnelles d'Afrique du Nord : algéroises, kabyles, chaouis, chleuhs, danses bédouines de Tunisie... donnés par une animatrice qui fera partie du groupe de danseurs du projet ASAP.

Lien Horizon Danses

Le lien horizon danses est une association de loi 1901 qui articule ses actions autour de 3 pôles :

Accompagnement à la scolarité des primaires et collèges sur un site à la Reynerie et un site à Bellefontaine.

Cours de danse Hip Hop les mercredis et samedis tout au long de l'année scolaire

Centre de Loisirs pendant chaque vacances scolaires s'orientant principalement sur des sorties à la journée ou des séjours à la semaine.

Le lien horizon danses est un acteur social et culturel du quartier de Bellefontaine et participe et organise des actions visant à favoriser les échanges et à créer du lien social (repas de bas d'immeuble, équipe mobile de Noël...)

Les meilleurs élèves du cours de Hip Hop, pour la plupart des lycéens, ont créés un groupe de danse qui donne des spectacles lors de diverses occasions. Dirigés par leur animateur, ils participeront à la création chorégraphique, au tournage et à la performance.

Les deux associations mettent à disposition du projet (notamment du travail d'écriture chorégraphique et des répétitions de danse) leurs locaux et la salle de danse qu'elles se partagent au Centre Culturel Alban Minville. Elles participeront financièrement afin de payer les heures supplémentaires liées au projet de leurs animateurs.

Les deux associations recevront une rétribution financière qui sera utilisée par les élèves participant au projet pour réaliser un projet qui leur tient à cœur (voyage, achat de costumes, spectacles, etc.).



APAD

L'association pour la Promotion de l'Art du Déplacement créée en 2004 a pour objet la promotion de l'art du déplacement, pratique sportive qui consiste entre autres à courir, grimper, sauter les obstacles.

Cette discipline, popularisée par le film Yamakasi qui signifie Esprit fort, Corps fort, Homme fort, prône des valeurs fortes telles que le partage, le respect des autres et de soi, la rigueur, la fraternité, le goût de l'effort...

L'APAD est une association qui permet de rassembler les pratiquants et partager la discipline toujours dans un esprit positif et non compétitif.

L'APAD s'engage entre autres à partager la pratique avec ceux et celles qui le désirent vraiment sans limite d'âge, de sexe, d'appartenance sociale... en essayant au maximum de rendre la pratique accessible à tous et toutes par des entraînements ludiques, simplifiés, intéressants, en se basant sur les expériences de chacun.

L'APAD s'engage à favoriser les échanges au sein de l'association et à développer l'esprit de famille entre les adhérents.

L'APAD s'engage à respecter l'environnement dans lequel elle évolue, par des gestes verts.

L'APAD s'engage à être exemplaire et à refuser toute forme de discrimination et à se battre contre toute forme d'exclusion.

L'association APAD permet d'intégrer le Parkour au projet ASAP en toute sécurité, avec des professionnels de la discipline qui encadrent les plus jeunes. Les «traceurs» (ou Yamakasi) participant au projet sont tous adhérents à l'APAD et bénéficient ainsi d'une assurance.

L'art du déplacement est une discipline sportive à part entière.

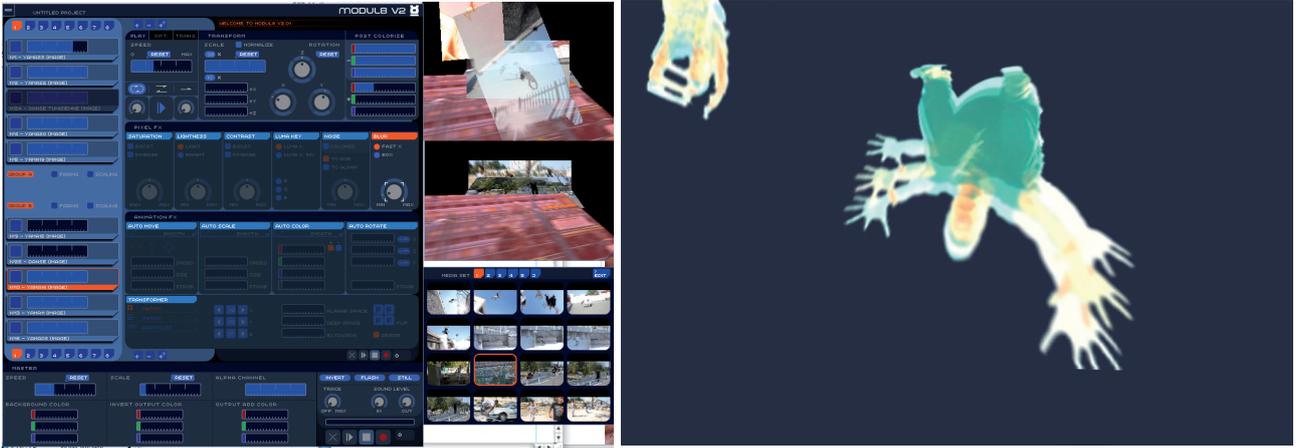
Pratiquée par beaucoup de jeunes du quartier Reynerie, ils auront une place centrale dans le projet ASAP.

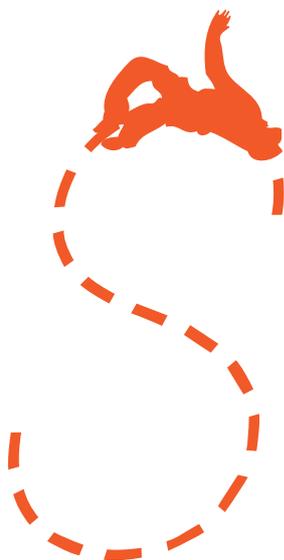




snapshots vidéos, Emmanuel Briand

exemples de manipulation logiciel Vjing





entre



Note d'intention

- Le projet
- Les enjeux du numérique
- L'installation et le public

p. 3 - 5

Descriptif de l'oeuvre

- contexte de création
- description fonctionnelle

p. 6- 7

Dimensions technique et technologique du projet

- expérimentations et écriture
- maquette du programme
- schémas de principe

p. 8- 10



Avec le soutien de

Fées D'Hiver : www.feesdhiver.fr ; collectif éOle : www.studio-eole.fr ; CMEA : www.gmea.fr ; Centre culturel Belegarde : bellegardeitoulouse.fr ; association sonore ; master création numérique : www.univ-hlse2.fr

eNtre est la traduction plastique d'une exploration du champ kinesthésique. Toujours in situ, il instaure des scénographies aériennes, qui se fissent aux rythmes organiques du corps et des mouvements de l'air.

Carresses, souffles, effleurements, entrecroisements naissent des jeux constants d'équilibre et de déséquilibre entre ces centaines de feuilles déployées dans l'espace. Par un dispositif technologique invisible, la vie de cette structure mobile génère et module des phénomènes sonores et lumineux. Cette pièce révèle des phénomènes incorporels et invisibles et les prend à partie dans sa plasticité.

Dans cet espace sans cesse réécrit, le spectateur devient sculpteur, arpenteur et explorateur de son environnement.



Afin d'aboutir à une réalisation plastique pertinente quant aux enjeux définis, une importante **démarche d'expérimentation** est conduite dans l'articulation du dispositif technique, des technologies à l'oeuvre et de sa qualité plastique.

Trois axes principaux d'expérimentations seront donc développés de façon intrinsèque :

- une recherche sur les matériaux physiques qui constituent le mobile (pour leur plasticité visuelle et sonore).
- une recherche sur les matières impalpables , en conjugant la création de matériaux sonores et lumineux avec l'expérimentation de leurs dispositifs de projection.
- une recherche sur le dispositif hypemédia qui génère l'interactivité et consitue le coeur de la plasticité de l'espace

Toutes ces expérimentations sont essentielles pour définir précisément le dispositif technique, technologique et plastique - et tout particulièrement l'écriture de la programmation - avant d'envisager la production de l'installation. Elles ont déjà été engagées lors d'une résidence effectuée au centre de création en arts numériques Fée d'Hiver en septembre 2012, au centre culturel Bellegarde en décembre 2012 ; ainsi qu'au sein du studio du collectif éOle, régulièrement mis à la disposition du projet. depuis mai 2012.

Les enjeux du numérique

eNtre

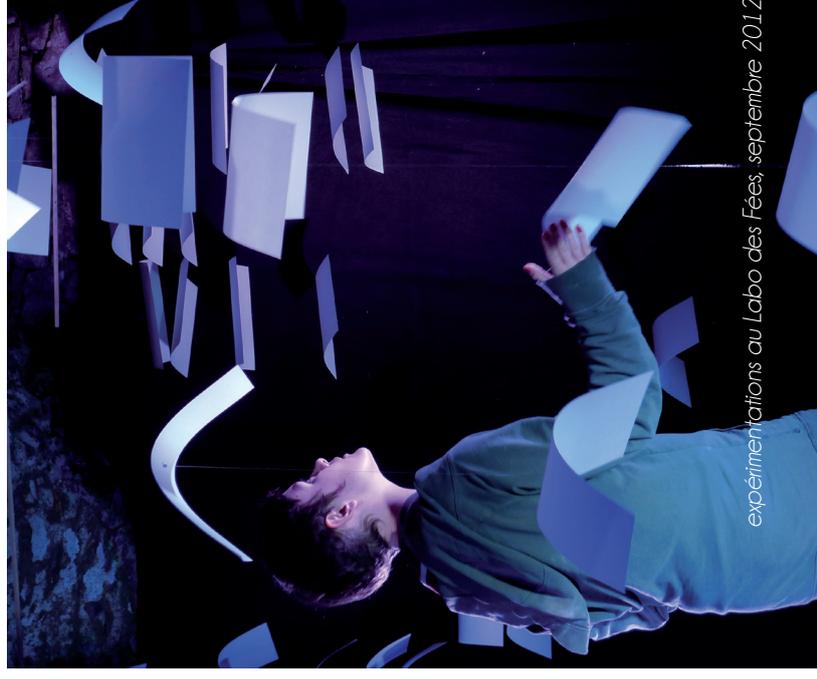
Ce titre s'adresse au spectateur, c'est une invitation à pénétrer l'espace, à s'immerger dans sa plasticité. C'est aussi une référence au caractère processuel de l'oeuvre interactive toujours entre deux états. Nous pouvons aussi y voir la désignation des interactions entre le corps et l'espace, en jeu dans cette scénographie.

Ce travail part d'un observation du monde, d'un rapport à l'espace qui nous environne et touche notre perception. C'est une mise en relation entre le corps (du spectateur) et les matières vibratoires et impalpables qui constituent son environnement. La question de l'immersion, développée par de nombreux artistes tels qu'Etienne Rey ou Kurt Hentschlager, est abordée au coeur de ce travail par des expérimentations autour de matières vibratoires. Les interactions, par leur différents niveaux de complexité, ouvrent une porosité entre l'espace plastique -espace de la matière- et espace du corps -espace spectatorial- vers le tissage d'un lien scénographique intrinsèque au corps. **Aussi les outils numériques ne font pas l'objet d'une approche technologique seule mais amènent des enjeux forts et sans précédent dans la création plastique.** Le rapport du corps à l'espace est questionné dans le registre du sensoriel.

Cette remise en question de l'espace spectatorial appelle une nécessité de définir, voire nommer, ces nouvelles formes de création plastique immersive et intrinsèque au corps. Nourri de l'héritage du cinématisme et des réflexions d'Allan Kaprow, notre propos cherche la nuance entre les notions d'installation, environnement, espace pénétrable... Il s'agit alors d'**identifier le jeu de contrainte qui structure ce rapport du corps à l'espace ouvert à de nouvelles perspectives lorsque celui-ci s'articule au dispositif interactif hypermédia.** Le corps deviendrait, comme chez Kaprow, **expérimentateur**, se livrant à l'expérience sensorielle ? Aussi, ces nouvelles perspectives abordées, ne devient-il pas nécessaire de se rapprocher des questionnements de Couchot ou Weissberg quant à la nécessité de renommer ce corps au delà du statut de spectateur ? La notion de scénographie permet-elle, par sa dimension paradigmatique du rapport corps et espace, de problématiser un dépassement du spectare. Ces nouveaux possibles offerts le sont-ils dans une plus grande liberté, ou le dispositif (en référence à Agamben) s'impose-t-il comme conditionnement ? Dans **eNtre le corps devient praticien de l'espace.**

Enfin, les enjeux des outils numériques ouvrent de nouveaux possibles dans les processus de création. En effet les nombreuses technologies et les expérimentations possibles qui en découlent ouvrent le champ artistique à de nombreux domaines. Le projet eNtre, est jalonné de rencontres et de partenariats techniques et artistiques, mais aussi scientifiques, sans lesquels il ne pourrait aboutir. La création, bien qu'ici portée par une seule personne, revêt un caractère collectif. **eNtre est un projet animé de transversalité.**

Note d'intention



expérimentations au Labo des Fées, septembre 2012

Ces enjeux très brièvement abordés ici, sont développés dans un travail de rédaction de thèse dont la soutenance est prévue pour mai 2014; ils font également l'objet de différentes contributions à différents événements de recherche.

Héritière des démarches artistiques telles que les sculptures cinétiques, les pénétrables de Soto, ou encore les environnements chez Kaprow, la pratique de l'installation place la présence, et la participation au cœur de son aboutissement. Cette installation offre une expérience sensorielle empirique qui ne nécessite pour le spectateur aucune connaissance préalable, ni d'un point de vue de la technique, ni de la culture artistique.

En cela cette installation s'adresse à tout public.

Si elle peut aisément s'inscrire dans la programmation de lieux culturels, son caractère *in situ* permet de l'implanter dans des lieux diversifiés. Sa forme plastique presque sculpturale peut tout à fait lui permettre de s'adresser à un public davantage habitué à une pratique muséale. Sa dimension expérimentale, notamment dans le travail sonore et lumineux interactif, amène à viser un public plus habitué des festivals d'art numérique.

Un point très important qui souligne la singularité de ce travail est une approche du son qui privilégie une sensation corporelle, physiologique, par un travail dans des basses fréquences. Aussi ce n'est pas un travail sonore qui signe l'exclusivité de l'oreille et peut tout autant être expérimenté par des personnes mal-entendantes.

Une attention toute particulière est portée aux enfants qui constituent un public très sensible à ces formes de création. Des expériences précédentes ont permis d'ouvrir et d'enrichir cette démarche artistique quant à ses enjeux définis plus haut. Les enfants, natifs de l'aire du numérique possèdent une compréhension intuitive des phénomènes interactifs et s'en émerveillent.

Une première ouverture au public a été programmée lors d'une résidence de travail au centre culturel Bellegarde, dans le cadre du festival Novelum en décembre 2012.



vue fictive

eNtre est un projet qui s'articule à une démarche de création-recherche menée dans le cadre d'un doctorat en Arts Plastiques au **LARA (Laboratoire de Recherche Audiovisuelle) de l'Ecole doctorale Alphonse de l'Université de Toulouse**. Ce travail de thèse dirigé par **Patrick Barrès et co-dirigé par Carole Hoffmann**, s'inscrit dans l'axe de recherche **poétique et technologies contemporaines** de l'équipe Séppia. Ce projet s'inscrit en continuité de la réalisation plastique éponyme (cf. extraits photographiques présentés dans ce dossier), effectuée comme travail d'étudiant dans le cadre de la formation Master Professionnel Création Numérique au département Arts Plastiques de l'Université Toulouse II le Mirail, dirigée par Carole Hoffmann.

eNtre est co-produit par l'**association patch_work, arts émergents** en 2012_2013. L'association patch_work défend la professionnalisation de jeunes artistes et acteurs culturels, tout en favorisant un accès au public par des actions de médiation et de pédagogie.

eNtre fait l'objet d'un partenariat conventionné avec le **collectif éOle** qui permet un accompagnement artistique et technique. A ce titre depuis mai 2012, le **studio d'éOle est régulièrement mis à la disposition de ce projet** afin de réaliser une base de programmation sous Pure Data, avec une expérimentation sonore. Le **développement de la programmation est réalisé par Mathilde Murat, dans une volonté d'approfondissement des connaissances techniques, et accompagné par François Donato**, directeur technique du collectif éOle.

Suite à une prise de contact avec **Eric Loré** en mai 2012, une **résidence a été réalisée en septembre 2012 au entre de création en arts numériques Féés d'Hiver** à Gap, afin notamment de travailler sur la structure physique mobile et ses qualités sonores par expérimentations de matériaux variés.

Une seconde résidence sera effectuée au **Centre Culturel Bellegarde**, à Toulouse, en décembre 2012. Cette résidence sera **ouverte au public notamment scolaire**, et fera également l'objet d'une conférence sur les enjeux du numérique dans la pratique de l'installation, ce **dans le cadre du festival Novelum**. Cette résidence permettra une expérimentation en condition d'exposition du dispositif et de la pertinence de l'écriture numérique en fonction des enjeux attendus.

Un partenariat est mis en place avec le **GMEA, centre national de création musicale à Albi**. Il offre un accompagnement artistique au projet et dont le fil conducteur est de veiller à la **qualité de l'oeuvre aboutie quant aux notions d'immersion, d'espace et de matières sonores**. De nombreuses expérimentations sont en ce sens envisageables, notamment par la création d'ateliers pédagogiques auprès de publics scolaires.

Un soutien technique et artistique est apporté par l'**association sonore** quant aux prises de son et à la qualité sonore du projet.

Des rencontres ponctuelles avec les chercheurs en sciences cognitives au **CerCo (Laboratoire cerveau et cognition)**, Emmanuel Barbeau et Jean-Michel Hupé, directeur de recherche au Cerco, permettent d'enrichir les expérimentations du point de vue de l'immersion et du rapport kinesthésique.

Des résidences de création sont à ce jour encore recherchées, tout particulièrement afin de développer et expérimenter le dispositif lumière.



au studio éOle



prise de son (cascade)



test matériaux - Féés d'hiver

Description fonctionnelle

eNtre est une expérience offerte au spectateur, un invitation à pratiquer l'espace en interagissant avec ce qui le constitue.

Aussi nous proposons ici la description d'une expérience au coeur de cette installation, rendue possible par le dispositif interactif entre les jeux d'interfaces et d'interférences.

Le dispositif : le jeu d'interfaces

eNtre s'articule autour d'un jeu d'interface qui permet de générer des phénomènes interactifs sonores et lumineux. L'installation est constituée d'un mobile suspendu au dessus d'un praticable (espace au sol). **Le mobile prend différentes formes selon l'espace dans lequel il est implanté. Il n'est pas limité dans ses dimensions et se construit in situ.** Le praticable lui est une forme achevée. Il devient un élément scénographique fixe au coeur de l'installation.

Ces différentes parties sont équipées d'un système de microphones qui permet une captation des sons exclusivement par conduction de la matière solide. Les signaux sonores captés sont interfacés à l'ordinateur, ils deviennent données qui nourrissent le phénomène interactif.

Les projections sonore et lumineuse sont issues de ce phénomène interactif qui les régit par un couplage au processus hypermédia (cf. plans techniques).

La projection sonore est réalisée par un système quadripophonique (8 Hp) pour l'intégralité du spectre de fréquences et de deux canaux (4Hp) de haut-parleurs de basses fréquences implantés dans le sol praticable.

La projection lumineuse est réalisée par des projecteurs « architecturaux » pour leur capacité à révéler l'espace dans lequel ils s'inscrivent.

Le processus hypermédia permet une évolution interactive en temps réel mais également un enregistrement, une trace laissée dans une banque de données.

L'expérience : les jeux d'interférences

Le spectateur pénètre l'espace qui accueille l'installation. Une multitude de feuilles blanches en suspension déployées dans l'espace s'offrent à la perception du spectateur. Ces feuilles se révèlent à lui par la projection d'une lumière blanche. Un son, ou plutôt une trame sonore accidentée, occupe l'espace et parvient au spectateur dans la suggestion d'une trace de présence. Le son de la structure est amplifié et mixés à des sons similaires enregistrés précédemment.

L'installation est en attente, ouverte, sensible.

Le spectateur peut rester à cet état de perception seule, mais la non-frontalité, la tridimensionnalité, de l'environnement l'invitent à la circulation. « Entre ».

Il pénètre alors les espaces vides, laissés en les suspensions. Aussitôt l'installation s'anime. Sa structure mobile légère, dans un jeu d'équilibre très fin, se meut au moindre déplacement d'air. Le spectateur s'immerge dans l'environnement. L'interaction se produit, l'interactivité est déclenchée.

A l'instant de cette rencontre entre le corps du spectateur et l'installation, l'espace sonore s'épaissit, se lisse vers un souffle constant. Viennent, en temps réel, interférer les sons amplifiés issus des frôlements, des entrecroisements des suspensions mobiles. Le dispositif interactif réagit ainsi : plus les gestes sont calmes, lents, plus le son est amplifié et volumineux, le souffle sonore épais et la lumière intense. **Le travail du son ne s'adresse pas seulement à l'oreille mais à l'intégralité du corps, qui vibre par la nature des basses fréquences projetées depuis le sol. Par sa présence même, le spectateur influe directement sur l'actualisation et la richesse de son champ perceptif.**

Dans une sollicitation trop brusque, ou instrumentale, du mobile, son souffle sonore est filtré en fréquences audibles, passant par des résonances pures, jusqu'à disparaître. L'amplification de la structure mobile s'amenuise, en écho à la lumière qui s'affaiblit jusqu'à extinction.

C'est la présence même du spectateur qui est à l'oeuvre, oscillant entre apparition et disparition, cherchant un équilibre entre les suspensions mobiles.

La trace : ce qu'il reste de l'expérience

Lorsque le spectateur sort de cette installation, son corps garde quelque instants en mémoire sa perception des phénomènes sonores et lumineux.

Par le dispositif interactif, l'installation, elle, garde une trace du passage du spectateur. Lorsque l'amplification sonore disparaît par une trop forte fréquentation de l'espace, cette activité laisse néanmoins une trace sonore, enregistrée au coeur de l'ordinateur. **Ces traces sonores réapparaissent dans l'espace lors d'une absence prolongée. Elles constituent cette trame acoustique qui accueille un nouveau spectateur avant toute interaction.**

Par quels procédés rendre l'immersion perceptible ?

Voici la problématique majeure de la phase d'expérimentation. Celle-ci concerne autant le travail des matériaux que le dispositif de mise en oeuvre.

Les médias qui constituent la matière sonore seront issus de différents matériaux :

- Un travail à partir de bruits blancs est réalisé en amont par un travail de prise de sons et de montage effectué au studio éOle.

Ces bruits blancs peuvent être également générés par le programme (avec des oscillateurs), ou bien depuis un synthétiseur analogique. Ces différentes sources peuvent être combinées, ou le choix peut se porter seulement sur l'une d'entre elles. Il s'agit d'expérimenter toutes les solutions possibles pour créer **un son qui ait une plasticité convaincante par une matière blanche, épaisse, qui sera filtrée vers une fréquence (couleur) identifiable par le programme selon l'action du spectateur.**

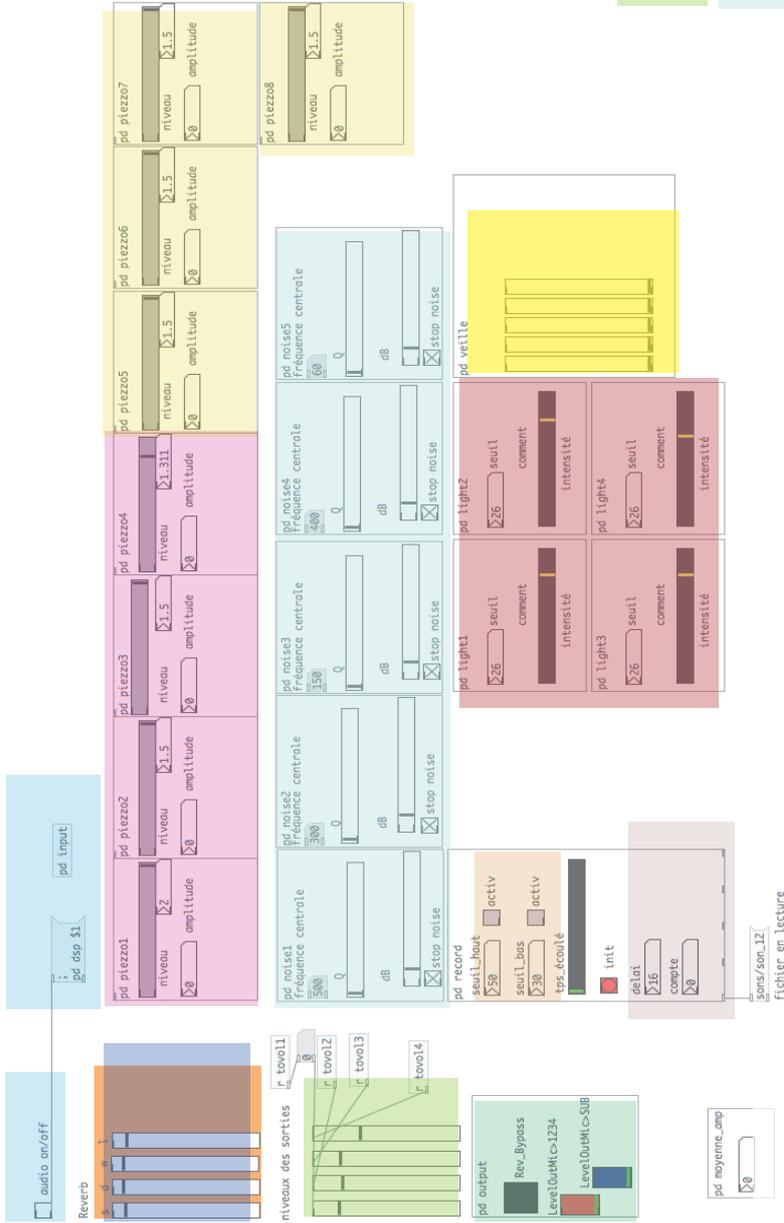
- Le son du mobile sera amplifié en temps réel par une implantation de micro-contacts. Une première période de travail en mai oriente plutôt le choix vers des microphones type AKG qui ont **un rendu fidèle pour la captation sur la structure mobile** plus que des piezo-électriques qui seront eux implantés dans le praticable. Ces sons seront traités et amplifiés par le programme. Selon l'écriture envisagée plus loin, il seront également enregistrés par le programme pour être déclinés dans l'absence du spectateur.

Le dispositif de projection sonore mettra en oeuvre une technique de mise en vibration de l'air avec un flottement d'une épaisse matière sonore perceptible par l'ensemble du corps. L'espace sonore a la particularité de venir du sol. La nature du dispositif, les transducteurs qui mettent des surfaces en vibration, donne une sensation de matière sonore étendue, qui ne part pas d'un point précis. L'écriture de la spatialisation avec ce type de dispositif produit une réelle sensation d'immersion sonore.

Le dispositif de projection lumineuse permet à l'instar du son une diffusion homogène et preignante dans l'espace plastique. Aussi des techniques de projection inspirées des cycloramas, avec surface blanches ou dépolies, seront testées. Nous partons sur l'implantation de surfaces rétroéclairées par des projecteurs. Ces projecteurs offrent la liberté de devenir projecteurs architecturaux lorsque le lieu s'y prête. Des systèmes de filtre type LEE FILTER, permettent par un positionnement d'une simple gélatine de modifier la température de couleur selon l'intensité de la lumière. Dans ce cas un protocole type MIDI>DMX, Ethernet>DMX, ou encore USB>DMX est assez simple à mettre en place depuis une console numérique pilotée en OSC par le programme. De nouveaux projecteurs à DEL, type Arcaline, offrent un pilotage plus élaboré dans une fine variation de couleur qui permet un filtrage de la lumière blanche directement par le programme. **Des correspondances entre le filtrage sonore et lumineux sont ainsi envisageables et trouvent leur pertinence dans la création d'une plasticité de l'espace hybride (fusion ?) de son et de lumière.** Cette technique nécessite la mise en place d'une technologie plus complexe dans la gestion du DMX depuis le programme.



Maquette du programme



Ecriture de principe

Les microphones sont positionnés sur la structure mobile et sur le praticable. Les entrées sont au nombre de huit, les entrées 1 à 4 correspondent aux captations de la structure mobile.

Les entrées 5 à 8 correspondent aux captations effectuées au sol. Les sorties sont au nombre de 6, 1 à 4 sont idéalement des haut-parleurs à ruban moyenne fréquence, les sorties 5 et 6 sont les haut-parleurs basses fréquence qui forment le subwoofer praticable.

Des seuils de captation sont définis (et réglables) pour générer différents états.

Au dessus d'environ 20dB, le son capté est intégré et travaillé dans le programme Pure Data. **Les signaux des entrées micro 1 à 4 sont d'une part amplifiés et traités,**

d'autre part l'enveloppe de chaque entrée est récupérée afin de pouvoir contrôler un certain nombre d'événements:

- le volume sonore de l'amplification de la structure est en sortie inversement proportionnel au volume d'entrée moyen

- l'enveloppe de chaque entrée affine un filtre positionné sur une matière sonore, continuée de bruits blancs, vers des fréquence identifiables.

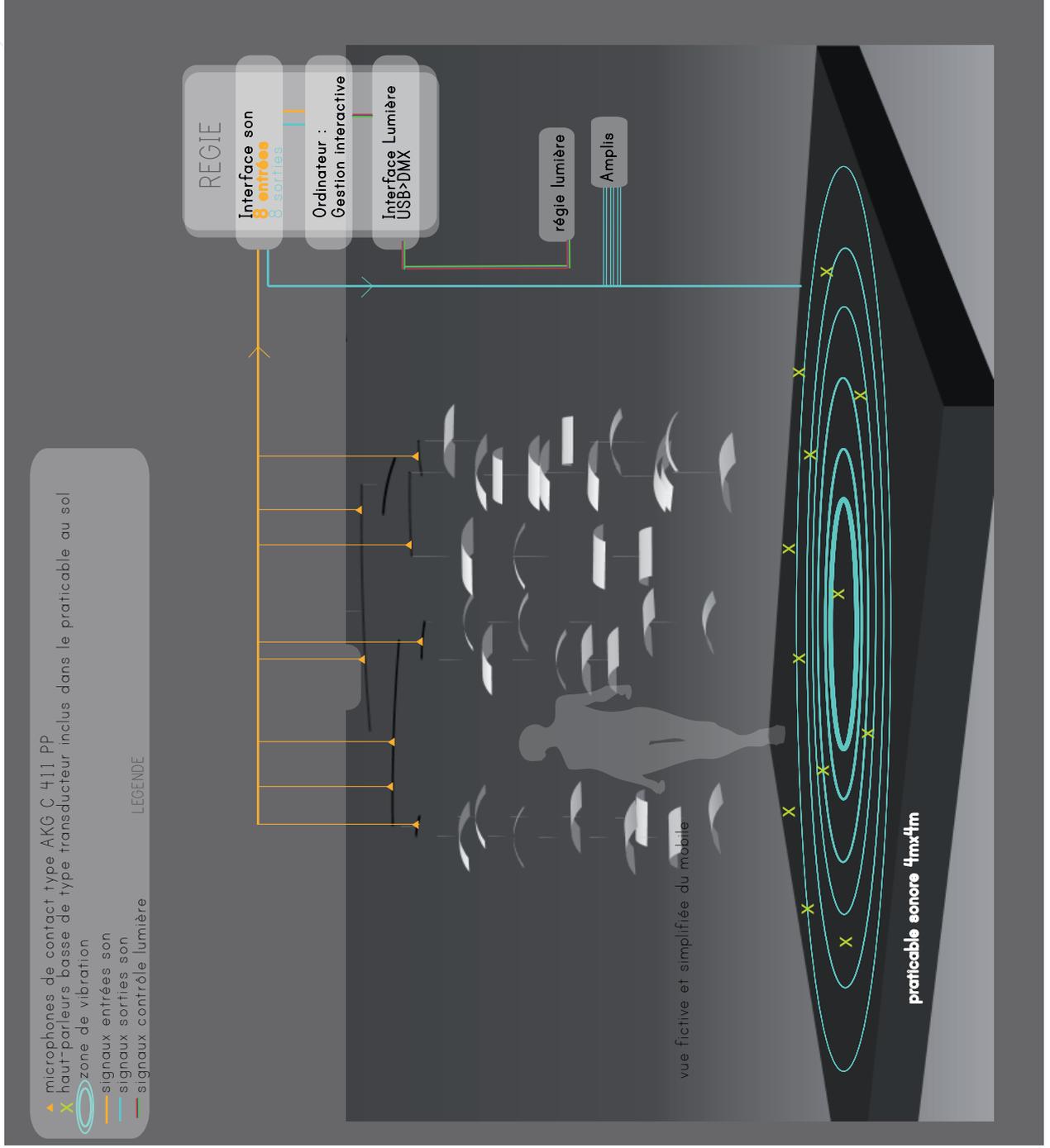
- un protocol Midi entre logiciels permet de contrôler la lumière, l'amplitude moyenne du son en entrée est inversement proportionnel à la puissance envoyée par l'interface USB/DMX.

Durant cette phase un autre seuil peut être atteint, à affiner selon les conditions, au dessus duquel les sons captés par les entrées 1 à 8 sont enregistrés sur des pistes séparées.

Si le seuil de 20dB n'est plus franchi durant quelques secondes (durée à définir par expérimentation, à laisser réglable), on considère qu'il n'y a plus de spectateur à l'intérieur. Le dispositif change de phase. Les amplifications des entrées sont coupées, la lumière baisse à 50 %, la matière sonore constituée de bruits blancs est travaillée de façon plus fluctuante, par trajectoires. Les sons enregistrés en présence du spectateur sont diffusés, restitués à ce moment.

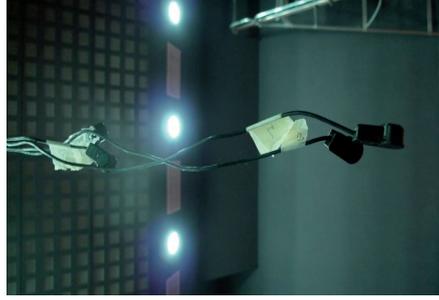
Cette écriture du dispositif interactif est une écriture de principe qui fait déjà l'objet d'une application par un travail de programmation dans Pure Data (cf. maquette du patch), mais cette écriture évoluera au fil des expérimentations pour être la plus pertinente et efficace possible au regard du propos.

Schema de principe





microphones AKG camouflifiés
< dans les baguettes en bois



dispositif de captation sonore invisible

Praticable sonore



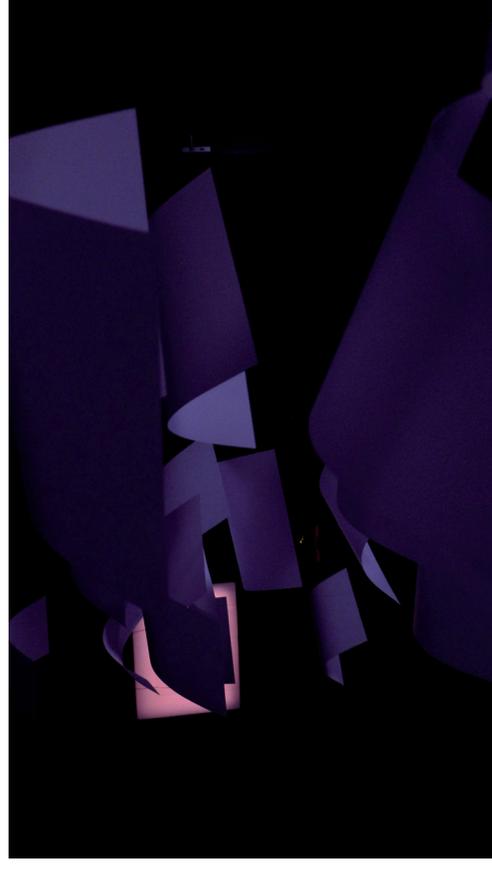
dispositif de projection sonore invisible : matière sonore environnementale



réflecteur

+

diffuseur



dispositif de projection lumière : matière lumineuse environnementale

Morphée



Conception et images/Conception and images : Mathilde Lalle and Mathilde Murat

Composition sonore/Sound composition : Grégory Marteau

Développement du système multimédia/Development of the multimedia system : Théo de la Hogue, GMEA -

Centre National de création Musicale d'Albi-Tarn

Assistance au développement du système multimédia/Assistance to the development of the multimedia system :

Pol Perez, GMEA - Centre National de création Musicale d'Albi-Tarn

Soutien Technique/Technical help : François Donato, éOle, collectif de musique active

Technologie de numérisation 3D/3D scanning technology : Pierric Le Quément, Nooméo

Conseillers scientifiques/Scientific counsellors : Michel Tiberge and Luc Valton, CHU Rangueil, Emmanuel

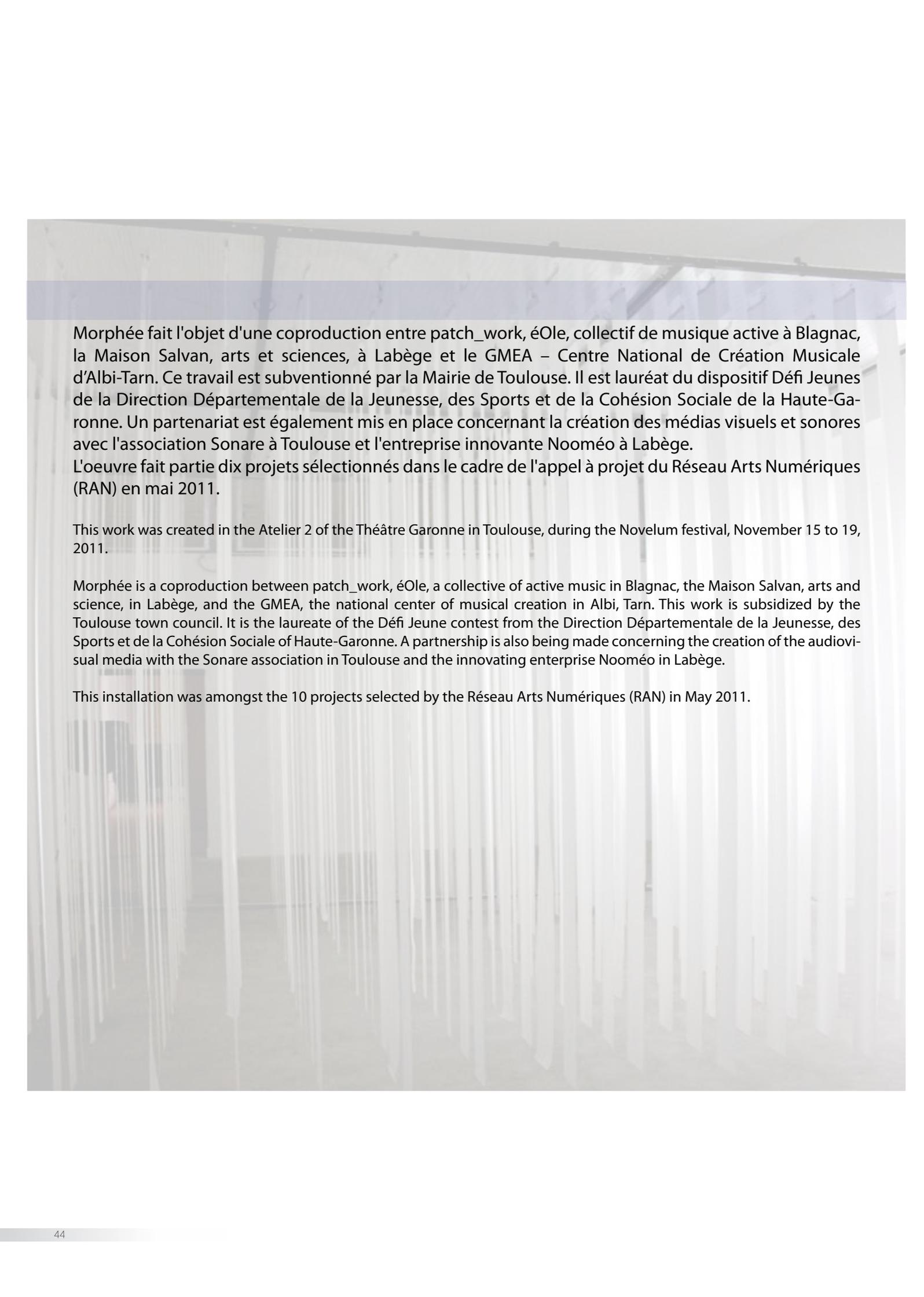
Barbeau, Laboratoire CerCo Université Paul Sabatier, Romain Grandchamp, association InCOgnu

Stagiaire/Trainee : Claire Soulhac

La création de cette oeuvre a eu lieu à l'atelier 2 du Théâtre Garonne à Toulouse, dans le cadre du festival

Novelum, du 15 au 19 novembre 2011.

La fiche technique est téléchargeable sur www.patch-work.fr



Morphée fait l'objet d'une coproduction entre patch_work, éOle, collectif de musique active à Blagnac, la Maison Salvat, arts et sciences, à Labège et le GMEA – Centre National de Création Musicale d'Albi-Tarn. Ce travail est subventionné par la Mairie de Toulouse. Il est lauréat du dispositif Défi Jeunes de la Direction Départementale de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale de la Haute-Garonne. Un partenariat est également mis en place concernant la création des médias visuels et sonores avec l'association Sonare à Toulouse et l'entreprise innovante Nooméo à Labège. L'oeuvre fait partie dix projets sélectionnés dans le cadre de l'appel à projet du Réseau Arts Numériques (RAN) en mai 2011.

This work was created in the Atelier 2 of the Théâtre Garonne in Toulouse, during the Novelum festival, November 15 to 19, 2011.

Morphée is a coproduction between patch_work, éOle, a collective of active music in Blagnac, the Maison Salvat, arts and science, in Labège, and the GMEA, the national center of musical creation in Albi, Tarn. This work is subsidized by the Toulouse town council. It is the laureate of the Défi Jeune contest from the Direction Départementale de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale of Haute-Garonne. A partnership is also being made concerning the creation of the audiovisual media with the Sonare association in Toulouse and the innovating enterprise Nooméo in Labège.

This installation was amongst the 10 projects selected by the Réseau Arts Numériques (RAN) in May 2011.

Morphée

Cette installation, interprétation contemporaine du mythe de Morphée inspirée des théories cognitives actuelles sur le rêve, questionne par ses dimensions immersive et interactive notre rapport au corps et à son environnement. Le spectateur vit en temps réel une expérience multisensorielle singulière.

Elle se présente sous la forme d'un cube de trois mètres de côté. Les quatre faces latérales sont laissées vides, ouvertes sur l'espace intérieur de ce volume occupé par de fines bandes verticales blanches et souples suspendues sous la face supérieure du cube. Orientée sur une des faces du cube, une image vidéo projetée vient se matérialiser sur les premières rangées de bandes qu'elle rencontre. Le spectateur libre de pénétrer cet espace, influe par sa présence sur son environnement à différents niveaux.

This installation -a contemporary interpretation of the Morpheus myth inspired by the current cognitive theories on dreams- is questioning, by its immersive and interactive dimensions, how we relate to our body and its environment. The spectator lives in real-time a multi-sensorial and singular experience.

It appears as a cube, 3 meters wide. Its four lateral sides are left open to the interior space which contains thin white supple strips, suspended vertically to the ceiling of the cube. A video image, projected from one of the sides of the cube, materializes on the first rows of vertical strips she hits. The audience is free to penetrate this space, and influences its environment on different levels by its mere presence.





Immersion et perception

La nature mobile de l'installation la rend réactive aux mouvements des corps en son sein. Les bandes entrent en mouvement lors de contacts physiques, qu'ils soient de l'ordre du frôlement ou plus francs. La nature des bandes que le spectateur traverse suscite davantage un déplacement lent et précautionneux. Ces longues bandes en matière plastique souple glissent sur les corps en mouvement lors du passage pour reprendre leur position initiale, elles peuvent inspirer alors des gestes presque de l'ordre de la caresse.

Par l'inertie due à leur nature physique, elles conservent quelques secondes la mémoire du passage par un mouvement lancinant, témoin d'une présence à l'instant évaporée. Ce mouvement des bandes verticales peut venir perturber les perceptions visuels, conférant à l'installation une dimension cinétique, et pouvant alors provoquer des sensations de vertiges.

Certaines de ses bandes sont rendues sensibles au champ électromagnétique. Ce sont ces données qui, traitées par un logiciel de gestion d'événements en temps réel, viennent modifier les médias sonores et visuels. Aussi un contact physique de l'ordre du toucher n'est pas nécessaire, le spectateur doit se trouver à moins de cinq centimètres d'une bande sensible, disposées de façon à ce que sa présence soit toujours captée lors d'un mouvement. Le dispositif interactif est sensible à des phénomènes physiques immatériels invisibles, mais intrinsèques au corps : son champ électromagnétique qui agirait comme un prolongement du corps et trahirait sa présence, comme une sorte d'aura réelle qui ne serait plus de l'ordre du métaphysique mais bien de la physique.

Immersion and perception

The mobile nature of the installation makes it react to the movements of the bodies within it. The strips start moving with each physical contact, whether it is a simple brushing or something more. By their nature, the strips inspire the spectator to move slowly and carefully. These long strips of supple plastic material glide on the passing bodies and then get back to their initial position; they can inspire soft gestures almost like caresses.

Due to the inertia coming from their physical nature, they keep for a few seconds the memory of the passing by a languorous movement, a last witness of an already vanished presence. The movement of the vertical strips can upset the visual perception, giving the installation a kinetic dimension, and provoking a slight vertigo.

Some of these strips are sensitive to electromagnetic fields; the touch is then not necessary: the spectator can be at less than five centimeters (two inches) to a sensitive strip for its presence to be picked up by a sensor. The resulting data, once processed by a software analyzing events in real-time, will modify the audiovisual media. The interactive system is sensitive to invisible physical phenomena intrinsic to the body: its electromagnetic field, which would act like an extension of it and betray its presence, like a sort of physical and measurable aura.

L'environnement sonore enveloppe le corps par sa diffusion en quadriphonie. Le corps entier est empreint par un travail sur différents spectres de fréquences, notamment basses fréquences diffusées sur un haut-parleur subwoofer, ressenties par l'ensemble du corps, les vibrations n'étant plus seulement captées par le système auditif. Le corps entier perçoit de façon presque viscérale l'environnement sonore. Cette notion de vibrations renvoie à la nature même du son, réalisé par Grégory Marteau, basée sur des matières sonores issues des structures sonores Baschet qui permettent un « contact physique entre l'exécutant et la vibration »¹.

A l'intérieur de cet espace, le spectateur ne perçoit pas clairement l'image vidéo mais plus une ambiance lumineuse dans laquelle il baigne.

Le spectateur arpente cet espace attentif à son environnement sur lequel il influe directement par le dispositif interactif. En effet, plus le spectateur va être calme, moins il actionnera de capteur, et plus l'environnement sonore et visuel sera riche. Une faible mobilité du corps réduit également l'impact sur le mouvement cinétique des bandes. Le spectateur s'ancre au sol et se focalise sur ses repères, ses perceptions. L'environnement prend alors pleinement vie. Ce phénomène, permis par l'interactivité au sein de l'installation renvoie directement le spectateur à sa propre présence dans son rapport à son environnement alors vecteur de la conscience de la présence des autres. De nouveaux rapports se créent entre les différents spectateurs au sein du même espace sur lequel ils influent ensemble. Ils sont compris dans le même dispositif dont ils deviennent chacun élément intrinsèque dans l'instant présent. Les contraintes proxémiques inhérentes au rapport aux autres seraient alors redéfinies par les nouveaux liens créés entre les spectateurs dans un même espace sensible et évoluant directement par leurs présences.

The sonic environment is broadcasted in quadraphonic surround, envelopping the audience. The body is filled up with a spectrum of different frequencies, notably by very low frequencies emanating from a subwoofer. They are felt by the entire body because the vibrations are not solely sensed by the auditive system. The entire body perceives the sound, almost viscerally. This notion of sound vibration stems from Grégory Marteau's work on sonic material with Baschet structures, which permit « a physical contact between the performer and the vibration. »¹.

Inside this space, the spectator doesn't clearly see the video image, but more of a luminous ambiance in which he or she floats.

The audience paces this space up and down, attentive to its environment, which it directly influences through the interactive system. Accordingly, the more the spectator is calm, the less he or she will trigger the sensors, the richer the audiovisual environment will be. A low mobility of the body reduces the impact on the kinetic movement of the strips. The spectator roots himself on the ground and focalizes on his marks, his perceptions. The environment can then come to life. This reaction, permitted by the interactive installation, refers the audience to its own presence in relation to its environment, vehicle of the presence and conscience of others. New relations are created between the spectators when they influence the space together. They are binded to the same surrounding system in which they are active elements of the moment. The proxemic constraints, inherent to the relation with others, are then remodeled by the new connections people created in that sensitive space evolving directly by their presence.

Épaisseur et émergence

Le dispositif a été conçu à partir d'une interprétation du fonctionnement cérébral concernant le rêve, réalisée en lien avec des chercheurs et doctorants en sciences cognitives. Les théories actuelles issues de ce domaine permettent de penser que le rêve a un rôle dans la fixation de la mémoire. Il permet au cerveau de rejouer les événements vécus au cours de la journée, qu'ils soient de l'ordre de la perception ou de l'émotion, ainsi que les souvenirs qu'ils ont fait émerger.

Aussi l'influence du corps sur les médias est basée sur un programme informatique établi selon ces théories. Les médias sont constitués de pistes lues en boucle parallèlement qui vont disparaître les unes après les autres en fonction des sollicitations de certains capteurs. D'autres capteurs vont faire apparaître des transformations sur les médias visuels appelées « effets » effectives sur des courtes durées. Elles ne vont s'appliquer qu'aux pistes encore visibles.

Le dispositif interactif permet donc un travail en temps réel sur les médias dans leur épaisseur. Les médias ne sont alors plus perçus de façon traditionnelle, c'est à dire dans un mode de diffusion qui se déroule dans le temps, mais selon un processus de disparitions et d'émergences de couches. Chaque couche travaillée dans son homogénéité de façon à être identifiable évolue donc peu dans le temps. La vidéo perd par là sa dimension anecdotique, ce qui remet alors son rôle en question. Quel intérêt il y a-t-il à diffuser de l'image plus qu'une lumière ? La réponse se trouverait du côté de cette notion d'épaisseur et de la notion de matière qu'elle convoque. Le travail de l'image/vidéo ne prend ici sens que par cette notion d'épaisseur.

En effet on retrouve cette notion d'épaisseur à chaque niveau de la vidéo : sa nature, son mode de diffusion par couches ainsi que le réceptacle sur lequel elle se matérialise.

The system was created jointly with researchers and students in cognitive sciences, from an interpretation of the cerebral functioning during dreams. Current theories from this field allow us to think that dreaming plays a part in fixing memories. Dreams allow the brain to reenact events lived through the day, whether they are emotional or perceptible, as well as the memories that they awoke.

The influence of the body on the media works thanks to a software also based on these theories. The media are samples that are played in parallel loops that will disappear one after the other according to the use of specific sensors. Other sensors will make transformations called « effects » to the visual media for a small duration. This only applies to the samples that are still visible.

The interactive system thus allows us to craft the media in their thickness in real-time. The media are not perceived in a traditional way, that is to say in a linear time, but in a process of emergence and disappearance of layers. Each layer is crafted in its homogeneity so as to permit its identification, it then doesn't evolve much in time. Video loses its anecdotal quality; something that questions its usual use. What interest could there be in projecting an image rather than light? The answer would lie in this notion of thickness and the idea of matter it evokes. The work on the video/image takes its meaning from it.

Consequently we find this notion of thickness on every level of the video: its nature, the way it is projected and screened in layers, as well as the items on which it materializes.

Le premier niveau fait écho à la découverte d'une technologie très récente qui a fait émerger les prémices de ce projet : la numérisation 3D. Cette technologie permet de réaliser un moulage parfait d'un volume constitué de matière solide grâce à un système de stéréovision. Par là on obtient de l'objet un double numérique parfait. Cette technologie totalement novatrice et encore imparfaite renoue le lien le plus archaïque avec le concept même d'image, questionnant alors sa définition, par son étymologie : imago. Ce terme désigne le moulage du visage du défunt, la notion même d'image renvoie à la question de l'empreinte et des trois dimensions qu'elle convoque. Aussi les images projetées créées à partir de numérisations de corps, comme de véritables empreintes numériques. Par sa nature même, les éléments qui composent l'image, nous sommes déjà dans un travail de l'épaisseur. C'est par cette notion de trois dimensions qu'il a été pensé d'utiliser un réceptacle pour la matérialisation de l'image projetée qui ne soit pas de l'ordre de l'écran, de la surface, mais qui déconstruise l'image dans l'espace, qui offre au spectateur des interstices au cœur de l'image qu'il peut alors pénétrer.

L'image se matérialisant sur les premières rangées de bandes visibles de l'extérieur, données variables selon le mouvement impulsé aux bandes lors du passage d'un corps, une zone se crée. Cette zone ne se situe ni à l'intérieur de l'installation ni à l'extérieur, d'où elle est visible. Elle est placée de façon frontale, non comme un écran mais comme une entrée vers le cœur de l'installation. C'est lorsque cette zone est franchie que le dispositif entre dans une diffusion des médias dans leur épaisseur. Variable, perméable, franchissable, cette zone est une transition entre l'intérieur et l'extérieur de l'installation, elle n'instaure pas de rupture, de frontière mais au contraire un passage, une circulation. Elle serait alors de l'ordre de l'interface. Cette transition est spatialisée mais se traduit également par un changement d'état perçu dans les médias, inscrit dans la programmation.

The first level echoes the discovery of a very recent technology which made the beginnings of this project possible: 3D scanning. This technology permits to create the perfect likeness of a volume of solid matter thanks to a system of stereovision. A perfect digital double of the object is obtained. This innovative technology, still in development, revives the most archaic link with the concept of image itself, thus questioning its definition, etymologically: imago. This latin term refers to the plaster cast of a dead person's face; the notion itself of image goes back to the question of the imprint in three dimensions. The screened images were created from the scans of a few bodies, like true digital imprints. By its own nature, the elements composing the images, we are working on the depth, the thickness. It is because of this notion of three dimensions that we thought of using a material, a receptacle so to speak, for the materialization of the projected image that would not be a screen, a flat surface, but would deconstruct the the picture in space. Something which offers the spectator a way to penetrate the images.

As the picture being materialized on the first rows of strips visible from the outside -data varying according to the movement given to the strips by the passing of a body- a zone is created. This zone is not located on the inside of the installation, nor on the outside, from where she is visible. She is located frontally, not as a screen but as an entrance to the heart of the installation. It's when this zone is passed that the system starts broadcasting media in their thickness. Variable, permeable, easily crossed, this region is a transition between the exterior



Pénétrable

Cette zone de l'ordre de l'interface amène à questionner la notion d'espace. Jean-Yves Bosseur définit l'espace selon deux axes « l'un concernant la surface inhérente à l'oeuvre, l'autre sous-tendant une réflexion sur l'espace environnant »¹. L'oeuvre qui ici s'inscrit dans les trois dimensions d'un espace donné, crée un passage par cette interface entre l'espace environnant et l'espace inhérent à l'oeuvre qui n'est plus de l'ordre de la surface. L'espace de l'oeuvre et son environnement sont en quelque sorte hybridés. Les éléments immatériels qui constituent l'installation, son et lumière issue de la vidéoprojection, par leur nature physique ondulatoire vont se répandre créant une interaction avec l'espace dans lequel ils s'inscrivent. Mais cet espace d'accueil, quel qu'il soit, doit répondre à certaines contraintes lumineuses, acoustiques et spatiales, afin que Morphée puisse être présentée dans sa forme idéale. Aussi ce travail n'est pas de l'ordre de l'in situ car l'installation est pensée comme un objet autonome qui puisse être accueilli dans tout espace. Cependant, cet espace qui va contenir l'installation va devenir, par cette hybridation créée, son extérieur par un travail scénographique.

Penetrable

This zone in the order of the interface starts questioning the notion of space. Jean-Yves Bosseur defines space by two axis « one concerning the inherent surface of the work, the other meaning a reflection on the space around it »¹. The work, which is here located in the three dimension of the said space, creates a way through this interface between the surrounding space and the space inherent to the installation -which is not in the order of the surface anymore. The space taken by the work and its surroundings become hybrids, so to speak. The immaterial elements which constitute the installation: the sound and the light from the screening of the video, being waves by their physical nature, will spill, interacting with the space within it. But this welcoming area, whatever it is, must answer to some luminous, acoustic and spatial constraints, so as to Morphée could be presented in its ideal form. Thus this work was not crafted in situ, because the installation is thought of as an autonomous object that can be brought into a space. However, the space that will contain the installation will become, by this hybridation, its exterior.

Avant de pénétrer au sein du volume cubique, défini comme l'intérieur de l'installation, le spectateur arrive dans cet espace d'accueil, devenu partie intégrante de Morphée. L'installation n'a pas besoin d'être sollicitée par la présence d'une personne en son sein pour techniquement fonctionner. En l'absence de sollicitation elle reste dans un état stable et redondant. Les médias sont épurés vers un minimalisme qui permet d'étirer le temps. L'image suggère un visage endormi, le son lui témoigne d'une activité intérieure : bruit de pas, soupir. Les éléments identifiables mais non anecdotiques captent l'attention du spectateur. Aussi, si l'installation peut être techniquement autonome, cet état par contraste avec l'absence qui le déclenche, appelle directement la présence. Il est une forme de réinitialisation, toute trace de présence passée disparaît, qu'elle soit donnée numériques ou influence physique. Le spectateur est intuitivement amené dans un rapport frontal à la structure par l'attrait de l'image lumière. Les interstices laissés dans la matière qui constitue le réceptacle de cette projection ouvrent une perspective sur une expérience possible au cœur du cube. Cet état est un appel à la contemplation par définition « regard ou considération assidue qui met en œuvre les sens » (TLF). C'est par cet état qu'il est invité à pénétrer les bras de Morphée, invitation qu'il est libre de suivre. Il peut également vivre son expérience de l'oeuvre par une contemplation vécue depuis l'extérieur, qui peut lui permettre d'observer, s'il n'est pas seul, l'influence d'autres corps s'immergeant à l'intérieur. Ces corps qui induisent un mouvement par leur déplacement sur le réceptacle de l'image lumière, réceptacle à leur tour en croisant le faisceau, deviennent alors éléments de l'installation en s'hybridant avec la matière visuelle.

Before penetrating the cubic volume, defined as the interior of the installation, the audience enters this reception area, which became a part of Morphée. The installation does not need to be operated by someone inside it in order to function. In the absence of the audience it stays in a stable and redundant state; the media are refined towards a minimalism that allows to stretch the time. The picture suggests a sleeping face, while the sound evokes an introverted activity: sighs, footsteps. These elements, which can be identified and not anecdotal, are gaining the attention of the spectator.

Then, if the installation can technically be autonomous, this state is making a call for a presence. It is a form of reboot: every trace of a past presence disappears, whether it is digital data or physical influence. The spectator is intuitively brought to a frontal approach with the structure by the attraction of the luminous image. The chinks left in the material that constitutes the receptacle of the projection open a perspective on a possible experience inside the cube. This state is a call to contemplation as « a look or a diligent consideration of the use of the senses (visual, aural) »¹. It is in this state that he or she is invited to freely enter the arms of Morpheus. The spectator can also experience the work by gazing from the outside, that can allow him, if he is not alone, the effect of other people immersing themselves inside. These bodies which provoke a movement on the receptacle of the light of the image, become a receptacle themselves by crossing the beam of light, and thus parts of the installation, hybrids with the visual media.

Technique

Dans le cadre du projet Morphée, plusieurs axes technologiques sont développés en regard des propos du dispositif, de la création sonore et de création des images. La démarche de recherche et de développement sur les technologies est profondément assujettie aux enjeux artistiques pour un véritable axe de dialogue art et science.



détecteur capacitif



carte Arduino

La détection

Morphée intègre dans trente-deux de ses bandes suspendues des détecteurs capacitifs. Ces capteurs donnent une réponse «tout ou rien» en fonction des changements survenant dans leur environnement direct. Ils transforment n'importe quel objet en interrupteur commandé par contact ou par proximité très proche. Le principe de fonctionnement consiste à équiper l'intérieur de chacune des trente-deux bandes avec une antenne métallique raccordée à un capteur. Lorsqu'un spectateur s'approche très près ou touche une des bandes dotées du système de détection, son capteur se déclenche. Les capteurs, construits par l'entreprise Interface Z, peuvent se connecter via trois points : masse, alimentation, signal. Ces connecteurs sont branchés à une carte Arduino Mega par un système de bandes cinq volts reliées aux circuits imprimés pour une mise en place des borniers à trois pôles accueillant les connexions. L'assemblage de cette carte et des capteurs a été effectuée par Pol Perez (GMEA - Centre National de création Musicale d'Albi-Tarn). La carte Arduino est elle-même connectée à un ordinateur central lui-même en réseau avec un second ordinateur gérant la vidéo (Mac Pro ou Mac Book Pro). Les signaux des trente-deux capteurs sont reçus par les objets de détection du patch inhérent à l'installation Morphée, écrit en Max MSP. En fonction de la position et de la fréquence des détections, le patch lance les diffusions des différents sons et images contenus dans des banques de données, en mémoire dans les ordinateurs et chargés par le patch dès son ouverture afin d'être prêts à être lus.

Le patch est programmé en fonction des déclenchements des capteurs placés en deux couronnes (intérieure et extérieure), numérotés de 1 à 32. Tant qu'aucun capteur n'est sollicité, l'installation perdure dans une phase inactive. Le patch diffuse en boucle un fichier son quatre pistes et un fichier vidéo de trois minutes.

Quand deux capteurs ou plus sont déclenchés, tous deviennent inactifs pendant quinze secondes, le temps de l'entrée dans une phase qui va permettre l'expérience interactive au spectateur, avec l'arrivée progressive des media. Huit fichiers .AIFF de quatre minutes constituant la banque de sons sont lus en parallèle avec différents volumes, diffusés en quadriphonie. Dans le même temps, cinq fichiers .MOV de quatre minutes constituant la banque d'images sont lus en parallèle avec différents taux de transparence via Modul8. Les capteurs redeviennent actifs. Quand un des capteurs de la couronne extérieure est sollicité, un des sons et une des images s'estompent. Quand un des capteurs de la couronne intérieure est sollicité, un des sons et une des images subissent une transformation selon une banque d'effets créée spécifiquement. Chacune de ces actions est gardée en mémoire par le patch. Si aucun des capteurs n'est sollicité pendant environ cinq secondes (donnée réglable), les sons et les images réapparaissent dans l'ordre où ils ont disparu et reviennent à leur seuil optimum. Des traitements semblables à ceux déjà déclenchés sont appliqués puis s'estompent pour arriver à une lecture à taux égal de toute la banque de données (ce qui correspond à l'univers visuel et sonore le plus riche, qui permet le plus de stimulations perceptives).

Si un seuil de stimulation général du dispositif est dépassé (données réglables) les capteurs deviennent inactifs pendant quarante secondes. Sont lus alors une vidéo et un son spécifique d'une minute et demi, ce qui correspond à une phase où le spectateur ne peut plus communiquer avec Morphée. Puis le patch rend à nouveau l'interaction possible avec les banques de données.

Si aucun capteur n'est sollicité pendant un temps donné (seuil réglable), interprété comme l'absence de spectateur dans la structure, le patch déclenche à nouveau la lecture du son et de la vidéo correspondant à la phase inactive.

Les médias sonores

Les matériaux sonores principaux sont des sons concrets enregistrés issus des voix des 3 artistes, du sommeil réel du compositeur et de structures sonores Baschet. La première phase de réalisation a débuté par des enregistrements d'activités vocales nocturnes spontanées puis par des séquences d'improvisations expérimentales instrumentales. Les structures sonores Baschet se prêtent tout particulièrement à cette démarche car elles ne possèdent pas de technique instrumentale prédéterminée. On peut donc les appréhender de manière totalement libre avec comme seule limite la propre imagination des exécutants. Des expérimentations spécifiques ont été menées sur des pièces historiques issues de la collection particulière de Bernard Baschet, en particulier sur le cristal Zagreb réalisé en 1962 à la demande d'Ivo Malec et sur la toute première tôle à voix datant de 1965.

La seconde phase de travail visait à développer de nouveaux matériaux sonores en traitant les matériaux originaux. Le logiciel Audio Sculpt a permis notamment des traitements spectraux ou temporels et des transpositions. D'autres traitements audios ont été utilisés, notamment les GRM Tools et divers plug-ins du studio du collectif éOle.

La phase finale est la rencontre des matériaux sonores qui, par montage et par mixage avec le logiciel Pro Tools, donne vie aux différentes parties qui composent la polyphonie de Morphée. Une faible stimulation des capteurs permettra à cette polyphonie de se déployer dans sa dimension la plus large et la plus dense, avec un nombre maximal de voix de mixage, le tout occupant la totalité de l'espace quadraphonique. À l'inverse, une grande stimulation diminuera progressivement la densité de la polyphonie jusqu'à la réduire à une trame tonique mise à nue.

Les mouvements du spectateur étant par définition imprévisibles dans le temps, il est donc impossible de prévoir à quel moment sera supprimée une voix de mixage. Afin de composer avec ce facteur essentiel, les différentes voix de mixage ont été organisée selon une hiérarchie prédéterminée qui supprime ou restitue les voix dans un ordre donné. Afin de garantir une cohérence globale au mixage malgré des suppressions de voix qui peuvent intervenir à n'importe quel moment, les matériaux sonores choisis ont été sélectionné en partie pour l'homogénéité de leur comportement dans le temps, hormis une voix « scénario », celle qui fait écho à notre mémoire émotionnelle en donnant à entendre des sons retravaillés mais captés dans le quotidien, comme pour raconter une histoire. Cette voix est la dernière à disparaître avant la trame de fond qui préfigure la phase où les spectateurs ne peuvent plus communiquer avec Morphée, et qui est composée de matériaux bien plus hétérogènes et diversifiés.



Les images

Les formes 3D sont numérisées grâce au scanner portatif Optinum conçu par l'entreprise innovante Nooméo. Cet appareil, encore en développement, permet de numériser de façon précise des objets tant industriels que médicaux ou patrimoniaux grâce à un dispositif de caméras CCD de haute qualité. Les données qu'il envoie sont réceptionnées via USB par le logiciel Numisoft, également développé par Nooméo, afin de les reconstituer en une forme 3D numérique exacte, en nuage de points puis en maillage. Un des défauts de ce scanner est sa faible capacité à numériser des formes noires ou foncées, due à la technologie de prise d'images par caméra. Ce manque intéresse particulièrement les artistes, puisqu'il laisse émerger des formes imparfaites et incomplètes comme on en trouve dans les rêves.

Les images 3D réalisées par les artistes grâce à la technologie de Nooméo sont intégrées à des images vidéos également réalisées pour Morphée via Adobe After Effect. Les images ainsi créées forment une banque de données à laquelle le dispositif interactif fait appel dans l'ordre de stimulation des capteurs inscrit en mémoire. Si les capteurs sont peu stimulés, la plupart des images sont diffusées sur l'écran via un système de gestion de l'opacité, de la couleur, de l'échelle et du positionnement des images. Si en revanche les capteurs sont très stimulés, les couches d'images disparaissent progressivement dans le même ordre logique.

Les artistes considèrent les images projetées sur une des faces du cube de Morphée comme une véritable interface. Elles ont fini par être traitées par couches relativement homogènes afin de donner à pénétrer une peau. Ainsi, si le travail du son veut faire écho à des souvenirs personnels des spectateurs, le travail de l'image veut leur donner l'impression d'avoir affaire à une matière organique, mouvante, évanescente, rythmée, faisant écho non pas à leurs souvenirs émotionnels mais à la mémoire de leur propre corps.

Fiche Technique

Matériel à fournir par la structure d'accueil :

4 Haut-parleurs type MSP3 Yamaha
1 Sub
1 Vidéo-projecteur
Système de fixation pour VP suspendu
Mousquetons

Connectique :

4xXLR.
1xXLR
1VGA (avec booster si plus de 30m)
6 câbles électriques + 1 multipaire (longueur à définir selon source du lieu)

Matériel fourni par Patch_work :

2Mac book pro avec anti-vol
Disque dur externe
Carte Arduino
30 capteurs
Carte son
Structure+bandes
Elingues 6 x 4 m 3mm

Connectique :

Câble ethernet 1m/Adaptateur VGA
FireWire 1m
USB+booster 15m/Alim 15m
USB 1m

outillage

Espace requis :

Obscurité complète
4m minimum de hauteur sous plafond

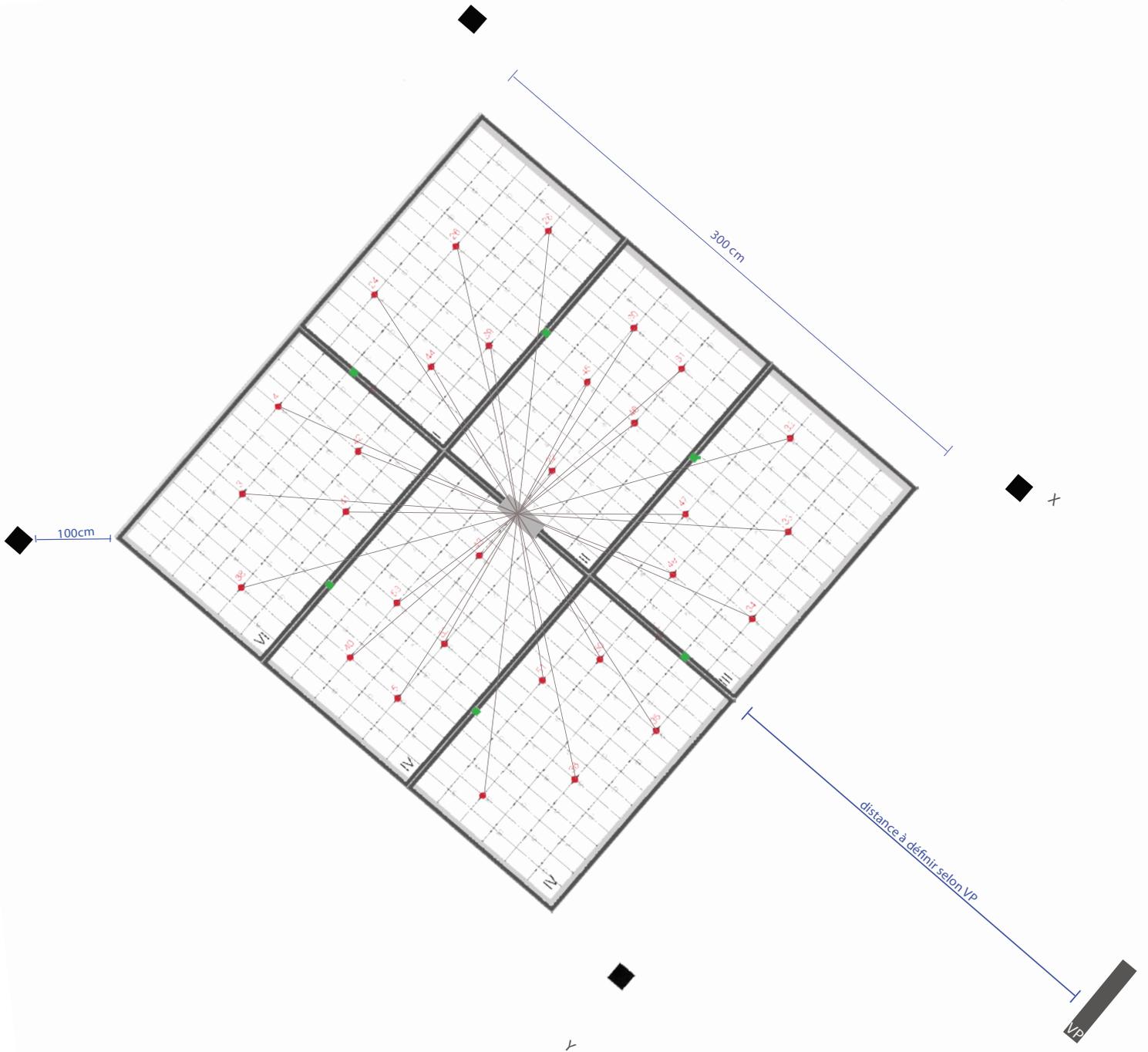
Pour la version suspendue.

gril technique
ou plafond avec possibilité de perçage.
(poids de la structure ~60 kg, répartis uniformément sur une surface de 3x3m/6 points d'accroche)
le cas échéant, il existe une version sur pieds

Montage : 16h, démontage 4h

Main d'oeuvre : 3/4 personnes (dont au moins deux de l'équipe patch_work, et technicien du lieu d'accueil si accrochage grill)

Equipement : échelle autostable ou nacelle pour accès au grill
échelle autostable pour accéder au plafond suspendu (3m)
clé de 10



MORPHEE : Plan d'implantation

-  capteurs numérotés
reliés à la carte Arduino
-  emplacements des suspensions
(largeur en cm)
-  supports des suspensions
(plaques de plexiglass)
-  carte Arduino dédiée
-  6 châssis alluminium solidarisés
par fixation (boulons)
-  hauts-parleurs suspendus
- VP vidéo-projecteur
-  points d'accroche pour
élingues

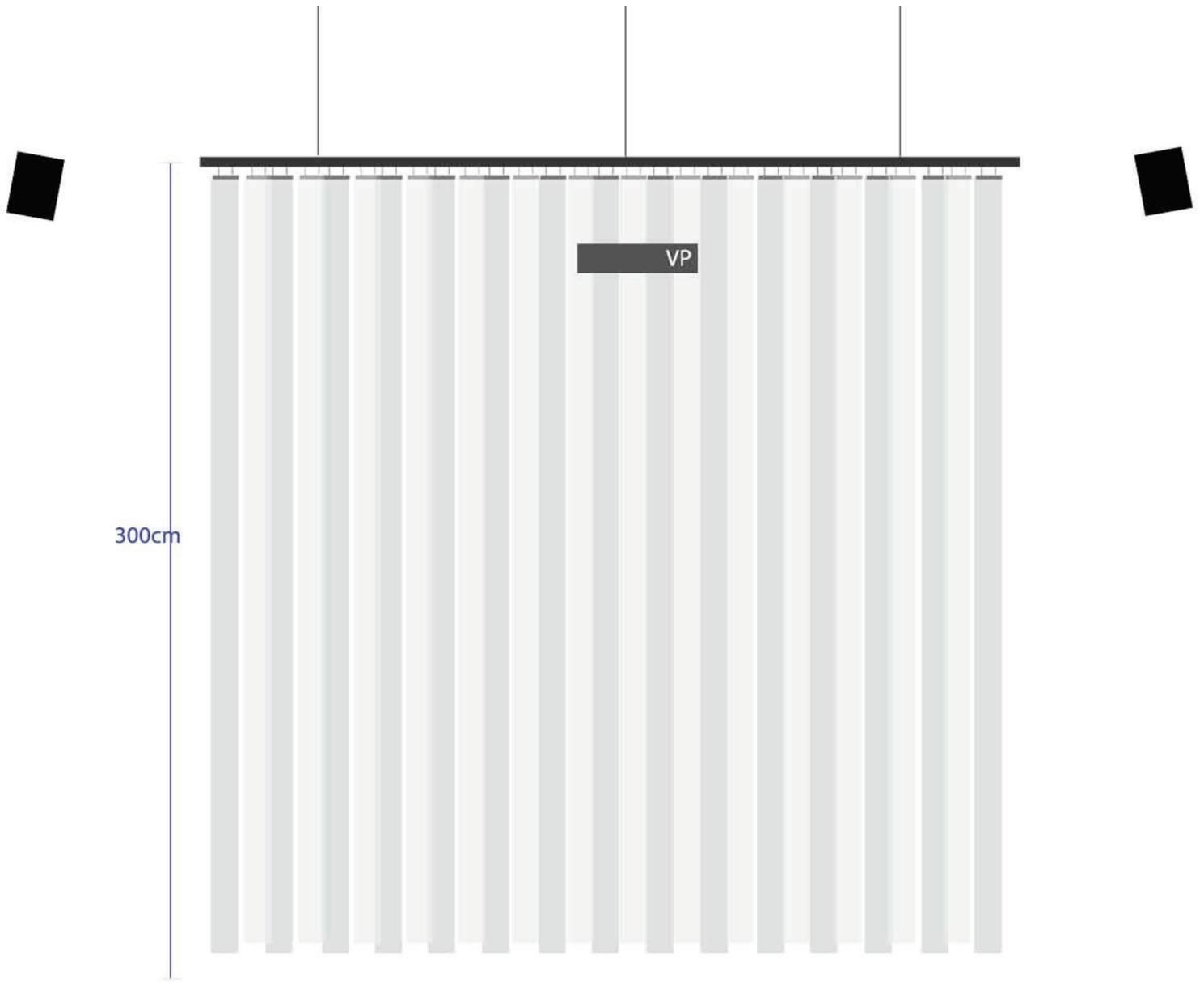
Régie

2 MacBookPro 15'

1 disque dur 1To

connectique : cf fiche technique

vue face X-Y : cf Annexe



MORPHEE : Plan d'implantation - Annexe, vue face X-Y



L'association patch_work remercie

Pol Perez pour son aide précieuse.

la Maison Salvan pour l'accueil en résidence du 28 mars au 16 avril 2011 ainsi que ses partenaires qui ont soutenu le projet en permettant des rencontres avec le public à diverses étapes de la création : les médias seuls ont été diffusés dans le cadre des rencontres Traverse Vidéo et la version bêta de l'installation dans le cadre du festival Empreintes Numériques.

Etienne Rey pour son accueil à l'Atelier des Ondes Parallèles à la Friche La Belle de Mai en septembre 2011 qui a permis de finaliser le dispositif interactif.

Benjamin Guillouet et Anthony Martz, du collectif d'architectes et urbanistes etc. , pour leurs conseils.

le département Arts Plastiques de l'Université de Toulouse II le Mirail ainsi que le Laboratoire de Recherches Appliquées en Audiovisuel pour l'intérêt et le soutien qu'ils portent au projet.

Les bénévoles de l'association, Loïc Lascaux, Thomas Lafon, et toutes les personnes ayant contribué à la réalisation du projet.

The patch_work association would like to thank:

Pol Perez for his precious assistance.

The Maison Salvan for our reception in residence from the 28th of March to the 16th of April 2011, as well as its partners which supported the project, permitting encounters with the public at various stages of its creation: the media alone have been played for the Traverse Vidéo meetings, and the beta version of the installation during the Empreintes Numériques festival.

Etienne Rey for welcoming us at the workshop of Les Ondes Parallèles à la Friche La Belle de Mai in September 2011, which allowed us to finalize the interactive system.

Benjamin Guillouet and Anthony Martz, of etc. the architects and urbanists collective, for their advice.

The department of Arts Plastiques de l'Université de Toulouse II Le Mirail, as well as the Laboratoire de Recherches Appliquées en Audiovisuel for their interest and support to the project.

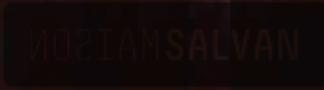
The volunteers of patch_work, Loïc Lascaux, Thomas Lafon, and everybody that contributed to the creation of the project.

Translated by Thomas Lafon.



www.patch-work.fr / info@patch-work.fr

patch_work, 12 rue Matabiau, 31000 Toulouse
Association loi 1901 Déclarée à la Préfecture de la Haute-Garonne au numéro W313014101
SIRET 523 490 050 00011 - Code APE 9003B



www.maison-salvan.fr / www.toulouse.fr / www.envedagir.fr / www.studio-eole.com / www.incognu.co.nr / www.gmea.net / www.noomeo.eu / sonare

Implicatis Mundi

EXPÉRIMENTATION
2014





Sommaire

1- Projet triennal de l'association

2- *Implicatis Mundi*

A - Problématique

B - Note d'intention

3 - Les artistes participant au projet

A - Démarches artistiques

B - Pistes de travail

4 - Organisation de l'expérimentation

A - Résidences

B - Restitutions

C - Réflexion sur la structuration et les enjeux du projet

D - Autres pistes de partenariats

E - Calendrier prévisionnel

F - Matériel mutualisé

5 - Annexes

A - Notes d'intentions de projets individuels des artistes

B - Biographies

1- Projet triennal de l'association

Forte de ses trois premières années, l'association patch_work souhaite fonctionner à présent selon un projet triennal. Une telle structuration apparaît nécessaire aux processus de création qui intègrent un important volet technologique et logistique. Pour l'année 2014, l'association patch_work souhaite développer dans ce cadre son axe Expérimentation, avec le projet Implicatis Mundi, présenté de la présent dossier.

Au cours de cette première année, l'expérimentation sera mise en avant afin de voir émerger de nouveaux projets issus de démarches créatrices singulières. Un travail avec des structures partenaires permettra la mise en place de résidences d'artistes. Elles seront des temps d'expérimentation de la matière numérique (collectivement ou individuellement). Ces temps donneront lieu à des micro-événements de restitution, en intégrant notamment la programmation de structures partenaires. 2014 permettra de développer sous forme de maquette la naissance de différents projets. 2015 sera consacrée à la production finale de ces projets. Enfin, la dernière année 2016 sera consacrée à la réalisation d'un événement de diffusion qui offrira au public l'ensemble de la réflexion ainsi que les oeuvres qui auront été produites depuis 2014. Néanmoins, le public sera convié à découvrir et expérimenter le travail en cours dès l'année 2014. Un projet de médiation triennal est en cours de développement. Une personne en service civique apportera cette année une réflexion concernant l'accès au public porteur de handicap.

Ces trois années permettront de construire un projet curatorial aux axes forts en directe concertation avec le réseau d'art numérique et d'art contemporain dans lequel patch_work est intégré à différentes échelles (toulousaine, régionale, nationale et internationale avec les partenariats de cette rentrée 2013).

Les démarches artistiques des membres de patch_work se caractérisent par une pratique des technologies contemporaines et plus particulièrement du numérique, comme outil de création, voir comme élément de l'oeuvre à part entière. Réunis autour de cette particularité, les artistes de l'association abordent la création artistique par différentes entrées qui leur sont propres mais qui convergent toutefois autour d'une problématique commune. Au croisement de leurs différentes pratiques artistiques, ils proposent chacun, à différentes échelles spatiales et temporelles, une réflexion sur la manière dont l'homme évolue au sein de son environnement. Si le développement et l'utilisation des dispositifs technologiques influent sur l'évolution de l'homme, ce dernier peut-il façonner son devenir ou doit-il nécessairement le subir ?



Golnaz Behrouznia, *Organix 1.0*, Centre Culturel Bellegarde, 2011

2- *Implicatis Mundi*

A - Problématique

Ce projet a pour but de mettre en place plusieurs sessions d'expérimentations artistiques autour d'une problématique commune : la complexité du monde. *Implicatis Mundi* est la traduction latine de cette expression.

La notion de complexité désigne la façon dont les éléments sont reliés dans leur singularité tout en formant un tout (monde). A différentes échelles, de l'amibe à l'univers, l'ensemble des éléments sont liés à travers un réseau. Cette approche a différentes entrées qui seront explorées par les démarches de chaque artiste, individuellement, en binôme ou collectivement, dans le cadre de résidences qui seront présentées ci-après. Elle a des volets sociologiques, philosophiques, biologiques, écologiques et cognitifs (sensoriel, corporel), elle est une approche du monde qui correspond et résonne avec toutes les démarches singulières des artistes adhérents à patch_work, qui vont l'explorer.

La pensée complexe développée par Edgar Morin est une pensée de ce qui rassemble, c'est une pensée du multiple. C'est donc aussi une position politique au sens large qui résonne avec les aspirations de patch_work : rassembler, interagir et donc questionner le monde dans lequel nous évoluons afin de partager nos réflexions.

La direction artistique développée par patch-work en 2013 avec l'événement EMERGENCES (soutenu par la Ville) se poursuit dans ce projet triennal. La question de la complexité du monde se recoupe avec la notion d'émergence (notion à propos de laquelle nous avons organisé un colloque en partenariat avec l'Université de Toulouse, dans le cadre de l'événement) : elle désigne des phénomènes inattendus, imprévisibles lorsqu'un système accède à un certain niveau de complexité.

Par ailleurs, *Implicatis Mundi* amène aussi la notion d'implication, d'engagement, qui ressort là dans la complexité. Le latin étant par excellence la langue de la science, l'association a choisi de l'utiliser pour évoquer son vœux de développer une démarche de laboratoire, de recherche, d'élaboration et de progression.

Les artistes partageront leurs réflexions avec le public toulousain lors d'ouvertures de résidences, de l'organisation de petits événements ou de participations à des événements organisés par des structures partenaires.

B - Note d'intention

La problématique de la complexité traduit une vision du monde partagée et interrogée par les artistes adhérents à patch_work. Par des sessions d'expérimentation collective, ils souhaitent par émulation faire émerger de nouvelles formes de création. Cette démarche collective se construira tout au long de l'année, notamment lors de quatre périodes fortes de résidence collective dans différents lieux.

Des temps de réflexion commune ont permis de structurer cette exploration des rapports entre l'homme et son environnement en quatre axes de création transversaux et complémentaires.

Axe biologie / écosystème

Les échanges énergétiques entre différentes entités permet la composition, à différentes échelles, des organismes vivants et des écosystèmes.

Comment, par l'utilisation des nouvelles technologies et des avancées sur les sciences du vivant, l'art met-il en scène de nouvelles dynamiques dans les relations entre le naturel et l'artificiel ? Peut-on ainsi remodeler le vivant, notamment dans sa dimension écologique, par l'intermédiaire de dispositifs technologiques ?

De même que la science avance par une dialectique entre hypothèses et réfutations/confirmations, les artistes de *implicatis mundi* veulent avancer leur pratique artistique par un jeu de questionnements, d'essais, de remises en cause.

Axe sensoriel /cognitif

Le corps est lié à son environnement par sa dimension sensorielle et cognitive. Les artistes patch_work questionnent ce lien en explorant les modalités perceptives et le champ sensori-moteur. Cet axe engage un travail sur l'immersivité qui met en jeu le corps en mouvement. Il convoque une réflexion sur les interactions entre l'imaginaire, la mémoire de chacun et le perçu qui fondent un vécu spectatorial à chaque fois singulier. Cet axe donnera tout particulièrement lieu à une réflexion concernant la médiation auprès de personnes handicapées (en lien avec la construction d'une mission service civique au sein de l'association).

Axe engagement / sociétés contemporaines

En immersion dans son environnement, l'homme évolue dans un contexte qui fait son époque. L'artiste ne peut parler du rapport entre l'homme et le(s) monde(s) dans le quel il est impliqué, sans parler du contexte social, politique, philosophique de son époque. Comment la création peut elle jouer avec ce qui nous conditionne au quotidien et offrir un terrain d'expériences poétiques, de réflexions politiques ou sociologique ? Comment les technologies contemporaines peuvent retisser du lien entre l'art, la vie, les hommes ?

Le rôle des oeuvres n'est il pas de questionner nos sociétés contemporaines en proposant de nouvelles expériences nous laissant présager de nouvelles formes de sociétés ?

Axe dispositif et transmédia

Par les utilisations singulières des médiums renforcés par l'hybridité les artistes du projet *Implicatis Mundi*, mettent en question la définition de l'oeuvre et des apports qu'elle peut déclencher auprès du public.

C'est par le mélange de techniques qu'ils s'expriment, incorporant les techniques modernes dans leur processus de création mais aussi en les délaissant au service de visions plus traditionnelles de la pratique artistique.

La création transmedia détient en elle une force puissante et nécessaire vu la complexité des problématiques contemporaines. Elle représente donc un terrain de recherche privilégié où peuvent se mélanger les expressions et ressentis d'esprits variés.

La pratique du transmédia se construit également par une réflexion sur l'implantation des dispositifs techniques, fonctionnels et scénographiques qui déterminent l'oeuvre de façon fondamentale.

Ces axes rejoignent des pistes de créations communes aux artistes, et singulières dans les pratiques de chacun. Ils serviront de socle commun aux sessions d'expérimentation qui auront lieu dans le cadre du projet *Implicatis Mundi*.



Grégory Marteau lors de la première résidence concernant *Morphée*, Maison Salvan, avril 2011

3 - Les artistes participant au projet

A - Démarches artistiques

Claire Sauvaget

Parce que l'artiste est marquée par l'individualisation de nos sociétés ainsi que par le travail, elle transforme les espaces quotidiens en œuvre d'art : (à travers une esthétique tantôt sombre, poétique ou amusée), ses installations vidéos, performances, créations sonores nous interrogent sur notre manière d'être à l'heure accélérée de la vie urbaine actuelle dans des dispositifs incluant le spectateur dans son œuvre.

Mathilde Murat

Mathilde Murat explore par sa pratique de l'installation la frontière entre le corps et son environnement sensoriel. Par une approche scénographique, elle instaure des espaces immersifs dont la plasticité, couplée à des phénomènes interactifs, se co-construit en lien avec l'expérience des corps.

Mathilde Lalle

Fondamentalement intéressée par la façon dont les individus construisent leur identité, leur environnement de vie et leur rapport à l'autre, Mathilde Lalle questionne le fonctionnement de notre monde par le prisme de l'intimité. Ses installations sonores et visuelles nous amènent à interroger notre place et notre engagement dans la société.

Golnaz Behrouznia

Golnaz Behrouznia met en scène sa passion pour le vivant par l'intermédiaire de médiums plastiques/numériques croisés tel que la sculpture, l'installation interactive, la performance, l'animation vidéo ou le dessin. Elle obtient ainsi des mixages qui offrent des perspectives artistiques singulières et articulent la question du médium artistique avec celle de la complexité du vivant.

Raphaël Bergère

Abordant les sujets des technologies et de l'écologie, la démarche artistique de Raphaël Bergère est axée autour d'une pratique plastique in-situ revisitée par le biais des technologies contemporaines. En réalisant des installations multimédia et interactives prévues pour être exposés dans des jardins ou autre espaces témoignant d'une certaine biodiversité, il questionne le rapport que l'homme entretient avec la nature et plus généralement avec son environnement.

Matthieu Fappani

Matthieu Fappani utilise les technologies numériques en les croisant avec les outils plastiques afin de prolonger l'acte pictural et questionner les médiums artistiques. Travaillant sur la question d'identité et de perception, ses portraits complexes et étranges amènent les spectateurs dans une lecture plus créative que contemplative.



Exposition de Matthieu Fappani, espace III, Galerie Croix-Baragnon, 2013

B - Pistes de travail

Note d'intention Raphaël Bergère

Raphaël Bergère souhaite s'impliquer de manière importante dans les résidences de création en plein air organisées dans des milieux ruraux dans le cadre du projet.

Par le biais de diverses expérimentations visuelles et sonores, qui prendront des formes d'installations ou de performances, il s'agit de voir émerger de nouvelles pratiques in situ caractérisées par l'utilisation des technologies contemporaines. Il sera étudié la possibilité de programmer une oeuvre de manière à ce qu'elle tisse des liens non seulement avec le lieu dans lequel elle est conçue, mais qu'elle puisse notamment continuer d'évoluer dans les différents lieux de restitution. Ainsi, le lieu de création et de diffusion peuvent-ils rentrer en résonance ? Comment des oeuvres peuvent-elles naître dans un lieu, puis s'en emparer d'un autre ?

Raphaël Bergère travaillera notamment sur l'expérimentation autour d'un dispositif de vidéo augmentée, partir prenant du projet *Aléa*. Une image filmée est analysée par un logiciel de traitement des données en temps réel. Des animations se superposent alors à l'image filmée, faisant de la caméra un instrument à part entière.

Note d'intention Mathilde Lalle

Mathilde Lalle souhaite participer au projet *Implicatis Mundi* car elle a la volonté de travailler et d'expérimenter de façon collective. En effet, elle souhaite participer à des expérimentations qui interrogent particulièrement l'axe engagement/sociétés contemporaines (ce qui ne fait sens qu'en contact avec les autres). Elle souhaite que les maquettes réalisées utilisent des médias visuels et sonores, éventuellement des capteurs et des éléments de construction, et soient pensées pour des lieux précis, rejoignant ainsi les réflexions de l'axe dispositif/transmédia. La question du rapport entre naturel et artificiel l'intéresse également. Elle souhaite voir l'émergence de formes nouvelles et de projets nouveaux qui naissent par le faire et pas uniquement par la réflexion.

Au cours de l'année 2014, la plasticienne Mathilde Lalle souhaite notamment travailler sur les notions de rythmes du corps et de corps en réseau dans le cadre de son travail actuel, *Siga Siga*, concernant le phénomène d'exode urbain en Grèce et dans les pays européens touchés par la crise économique. Elle s'intéresse particulièrement aux différences quotidiennes physiques et émotionnelles liées à la vie rurale (extérieur) et à la vie urbaine (intérieur). Elle a l'impression que le phénomène grec est le début d'une révolution lente passant par le corps amenant à un changement radical de société.

Elle souhaite réaliser une installation sonore multidiffusionnelle mais aussi mettre en place un cycle d'expérimentations transdisciplinaires avec des danseurs européens intéressés par ces questions. Des expérimentations liées à ces deux formes seront aussi travaillées lors des sessions *Implicatis Mundi* en corrélation avec les recherches d'autres artistes adhérents à patch_work.

Note d'intention Mathilde Murat

Mathilde Murat souhaite fortement s'impliquer dans ce projet d'expérimentation car il permet de mettre en jeu des connaissances, des savoirs et des questionnements artistiques dans une dynamique collective et émulative de création. Elle envisage ces moments comme des approfondissements de réflexion déjà engagée sur le plan de sa création. Cela concerne une approche plasticienne et une réflexion sur les matériaux, matières, plasticité, médias croisée à une approche scénographique qui alimente une conception de l'espace. Ces moments seront là sans doute pour dessiner également de nouvelles pistes de création et de réflexion propres à la question de l'expérimentation ou liées aux démarches et spécificités des personnes, des lieux, des espaces fréquentés au cours de ce projet.

Par ses projets antérieurs et en perspective (*Corporéality*), Mathilde souhaite développer sa pratique plasticienne par une approche spécifique de l'immersivité. Celle-ci se fonde sur un travail qui met en relation le corps à son environnement physique fixe (architecture, structure, modules), et modulables (son, lumière, eau, vapeur...) par un couplage à des dispositifs interactifs. Sa démarche dialogue avec les axes "sensoriel-cognitif" ainsi que "dispositif transmédia".

Note d'intention Mathilde Murat

Dans le cadre d'*Implicatis Mundi*, Golnaz Behrouznia souhaite développer des formes faisant écho à la complexité du vivant, au virtuel et au réel dans le monde de la biologie, et se poser la question de l'utilisation de l'analogique et du numérique dans la création artistique. En effet, son travail artistique pose la question des divers aspects de la vie à travers des créatures imaginaires qu'elle met en scène via des dispositifs vidéo et de performances. Ces sortes de créatures renvoient à la fois les traits d'une représentation scientifique et d'une représentation imaginaire.

Ses projets en cours, *Ignota corporis* et *Connexae vivos* lui permettront de nourrir les périodes de résidences communes concernant les axes du vivant et de l'écosystème, du transmedia, ainsi du sensoriel.

Note d'intention Matthieu Fappani

Travaillant sur le thème du portrait avec des techniques multimédia, dans ma pratique personnelle je tente développer une représentation iconographique pour exprimer le caractère variable de l'homme. Ma recherche visuelle est sur la relation entre le sujet et l'espace, je cherche à en déduire une expression qui emprunte des codes tantôt à l'univers figuratif tantôt à l'univers abstrait, et qui se fait peinture et photographie, photographie et peinture les frontières des pratiques s'y diluant en mettant en place des formes transmédia.

Mes travaux se nourrissent d'une observation des comportements de l'humain au sein de sa communauté, ceci sans renier les problématiques contemporaines concernant le « je » et l'autre.

En me basant sur la réception multisensorielle de l'homme, dans mon travail l'apparence tente de tromper la réalité de ce qui est donné à voir. Mes recherches dans le cadre d'*Implicatis Mundi* ont pour but de développer une réflexion sur des notions croisées comme celle du temps, du médium et de la perception. A travers ces jeux de perception, mon but est d'amener le spectateur dans une dynamique de création.

Note d'intention Claire Sauvaget

Au cours de l'année 2014, les sessions d'expérimentations et résidences permettront de faire naître des oeuvres, d'expérimenter différentes scénographies/scénario dans des lieux différents de ses habitudes urbaines, avec des artistes aux démarches complémentaires. Plusieurs réflexions seront donc explorées : Comment jouer avec les influences urbaines qui conditionnent l'individu par une réactivation de l'écoute, de la vision, de la perception au moyen d'installations visuelles ou sonores et par la performance ? Cette réflexion sera croisée par des oeuvres in situ ou ex situ. Comment des oeuvres peuvent-elles naître dans un lieu, puis s'en emparer d'un autre ?

Claire Sauvaget travaillera avec plusieurs artistes (de patch_work et extérieur à l'association) pour *Implicatis Mundi*, notamment avec Julie Balsaux, artiste plasticienne parisienne pour le projet CORRESPONDANCES (voir annexe), installation sonore dont la forme pourra être travaillée pour être adaptable pour des espaces intérieurs et extérieur (espace public). Claire Sauvaget travaillera également avec Mathilde Murat (pour la dimension scénographique de sa démarche), pour une commande qui lui a été faite par l'association ENTREZ SANS FRAPPER dans le quartier d'Empalot. Enfin, elle propose un projet d'Happening ACCORD dans l'espace public ouvert à toutes personnes intéressées.

Les trois projets expérimentés cette année 2014 sont en directe relation avec sa démarche : Comment transformer notre pratique et notre appréhension des lieux spécifiquement conçus pour être des axes de circulation, (où l'individu communique peu) par la création artistique ?

C'est aussi une réflexion très pratique et concrète sur la faisabilité scénographique d'une telle démarche.



Mathilde Lalle et Grégory Marteau lors de la première résidence concernant *Morphée*, Maison Salvan, avril 2011

4 - Organisation de l'expérimentation

L'association prévoit d'organiser plusieurs sessions d'expérimentation collectives, de février à novembre 2014.

On identifie trois types de moments :

- les périodes de résidence : travail artistique collectif autour des axes problématiques du projet, qui impliquent la plupart du temps tous les artistes cités et parfois un ou deux artistes, dans un travail de prolongation de certains axes.
- les journées de réflexion : du séminaire au colloque, repenser la journée scientifique en intégrant des présentations de travaux plastiques et des moments d'expérimentation.
- les restitutions : toutes les maquettes réalisées lors des sessions d'expérimentation seront confrontées à un public (ce qui fait aussi partie du processus d'expérimentation, avant de définir des futurs axes de production). Des projets de médiation spécifiques seront mis en place, notamment à destination des publics porteurs de handicap.

A - Résidences

Projets d'expérimentation en collectif

Association Le Dojo, Axat (11), Vacances de Pâques

Le Dojo est un lieu de résidence habituellement dédié à des pratiques de cinéma d'animation. Il se compose d'un important atelier de construction, d'un espace de tournage et d'un espace de travail informatique. Il se situe au coeur du village d'Axat, en pleine montagne, à proximité de forêts et de pâturages. Pendant deux semaines, les artistes pourront y développer des expérimentations en milieu naturel mais aussi construire des maquettes d'installations de tous types et travailler des médias visuels et sonores. Les quatre axes problématiques du projet y seront développés.

Saint Nazaire de Ladarez (34), Juillet 2014

Mise à disposition d'un terrain privé avec un chalet au milieu des bois pour une session d'expérimentation qui aura lieu au mois de juillet.

Les artistes pourront expérimenter autour de pratiques artistiques visuelles et sonores in-situ avec la possibilité d'utiliser des appareils électriques dans un environnement naturel.

Fées d'Hiver, Embrun (04), Juillet 2014

Située à Embrun dans les Hautes Alpes, surplombant le lac de Serre-Ponçon, le lieu de résidence de Fées d'Hiver offrira aux artistes un parc matériel et un cadre de création contemporaine dédiées aux pratiques plasticiennes. Ils s'y rendront pour deux semaines afin de poursuivre et affiner les maquettes nées à Axat et à Saint Nazaire.

Mix'Art Myrys, Toulouse, Octobre 2014

La résidence de deux semaines à Mix'Art Myrys permettra de finaliser certaines maquettes nées lors de résidences antérieures. Elle permettra de valider la cohérence de certaines oeuvres dans leur relation avec le lieu et permettra notamment d'expérimenter les bases d'un projet curatorial plus important prévu pour 2016. Sous l'angle de la réappropriation de notre environnement urbain par le son, le projet d'expérimentation à Mix'Art Myrys sera axé sur la question de l'appréhension de la ville.

Située à Toulouse, cette résidence sera l'occasion pour les artistes adhérents à patch_work d'ouvrir leur résidence en cours à un public porteur de handicap afin de mettre en place une médiation spécifique concernant le rapport entre l'art et l'environnement urbain.

Musée Saint-Raymond, Toulouse, Octobre 2014

Le festival Jardins Synthétiques propose une carte blanche à patch_work pour présenter certains travaux issus des sessions d'expérimentation réalisées au cours de l'année.

Afin que les oeuvres puissent s'adapter le mieux possible au lieu, un temps de résidence sera proposé aux artistes de patch_work en amont du festival afin de faire entrer en résonances les travaux artistiques avec le lieu d'exposition. Il apparaît déjà une certaine cohérence entre les créations qui seront issues des nombreuses expérimentations en plein air réalisées au fil de l'année, avec une diffusion dans le jardin du musée saint raymond. Il sera notamment possible qu'une ou plusieurs créations soient présentées à l'intérieur du musée si elles correspondent à la thématique du festival et créent du lien avec les pièces antiques de l'intérieur du musée.

Prolongations autour de certains axes

Association Entrez sans frapper, Toulouse, 2014

A travers une résidence dans l'association Entrez Sans Frapper, située dans le quartier d'Empalot à Toulouse, Claire Sauvaget et Mathilde Murat ont le projet d'expérimenter ensemble une progression dans l'espace urbain par le biais de points d'écoute scénographiés. Elles souhaitent révéler la matière sonore de la ville par le biais de dispositifs qui renouvelle un rapport au quartier. Par des systèmes de diffusion qui intervertissent les espaces, l'oeuvre jouera sur des questions perceptuelles, cognitives, mettant en exergue certains enjeux sociétaux.

Espace urbain, Toulouse, 2014

Dans des lieux de fortes affluences à Toulouse (gare, métro, fil d'attente, zones commerciales) Pour le happening ACCORD, projet de Claire Sauvaget impliquant d'autres artistes travaillant sur Implicatis Mundi, des séances d'expérimentations en milieu urbain seront faites au cours de l'année sur des périodes très ponctuelles à l'initiative des personnes participantes. De multiples tests seront fait : quel dispositifs d'amplification du son peuvent permettre de faire résonner un accord préalablement enregistré par les portables? Comment déclencher l'accord ? Quels lieux correspondent à cette démarche? Des expérimentations dans l'espace public seront effectués durant toute l'année et l'élaboration des dispositifs d'amplification pourra être fait lors des résidences collectives.

GMEA, Albi (81), février 2014

Claire Sauvaget et Julie Balsaux seront reçues en résidence concernant le projet *Correspondances*. Il s'agit de maquetter une installation sonore permettant d'écouter une création sonore sur la problématique du voyage. A présent, il s'agit de développer une scénographie de mise en espace et d'offrir au spectateur une nouvelle façon d'écouter, d'entrer en contact avec la création sonore, par le développement d'une mise en espace.

Studio éOle, Blagnac, tout au long de l'année 2014

Mathilde Lalle sera accueillie en résidence au studio lors de plusieurs périodes de 3 jours tout au long de l'année, afin de travailler sur le mixage des matériaux sonores captés en Grèce dans le cadre de son projet *Siga Siga*. Des expérimentations seront réalisées en lien avec le projet d'installation sonore mais aussi avec le projet de collaboration avec des danseurs.

Par ailleurs, il est probable que des conventions soient passées concernant du prêt de matériel audio lors de micro-événements de monstration (et de test) au public.

CIRPAC, Saint-Béat, juin ou août 2014

Golnaz Behrouznia sera accueillie un mois en résidence au CIRCAT afin de poursuivre une recherche concernant la construction de volumes dans le but de donner formes à de possibles installations extérieures. Celles-ci seront constituées de plusieurs éléments en volume, conçus pour occuper et redéfinir un espace extérieur.

B - Restitutions

Radio Campus, Toulouse, Semaine du Son, février 2014

Durant la semaine du son, une première version de Correspondances sera diffusée sur Campusfm durant la journée de 24h de création sonore, accompagnée d'une courte interview de l'artiste Claire Sauvaget sur les futures étapes de construction de l'oeuvre.

GMEA, Albi (81) Semaine du Son et/ou Journées Electriques, mars 2014 (en cours)

Après la résidence de février 2014, une maquette de la forme installation de Correspondances serait donc montrée au public pour les Journées Electriques pendant un mois. Elle aurait aussi une autre forme de diffusion sur Radio Albigeois.

Centre Culturel Henri Desbals, Toulouse, mars 2014

Lors de d'une exposition sur le thème de l'animalité, Matthieu Fappani développera une version in situ de son projet Portraits Evolutifs. Il souhaite que les expérimentations préalables lui aient permis de mettre en place une installation immersive.

Les jardins du Muséum, Toulouse, printemps 2014

Il est prévu qu'une ou plusieurs oeuvres déjà en cours de production au sein de l'association soient exposées lors du printemps 2014 aux Jardins du Muséum dans le quartier Borderouge à Toulouse. Il est possible notamment qu'à la suite de la résidence à Axat, certaines créations issues des sessions d'expérimentations soient aussi présentées dans ce contexte. Un travail de médiation tout public et à destination des publics porteurs de handicap sera également développé.

Musée Saint-Raymond, Toulouse, octobre 2014

Le festival Jardins Synthétiques propose une carte blanche à patch_work pour présenter certains travaux issus des sessions d'expérimentation réalisées au cours de l'année.

Ainsi, les créations développées le long des résidences à Axat, à Saint Nazaire de Ladarez, à Fées d'Hiver puis lors de la résidence dans le jardin du musée Saint Raymond, viendront animer le jardin lors du festival. Dans un cadre convivial, le public pourra alors découvrir les créations issues des expérimentations des artistes de patch_work. Un travail de médiation tout public sera développé.

Mix'Art Myrys, Toulouse, octobre 2014

Un événement autour de la création sonore sera organisé à Mix'art Myrys. Ce sera la première restitution d'un des axes de recherche curatoriale concernant le projet de diffusion prévu à la fin du projet triennal. Ici, une réflexion sera établie concernant les dispositifs de monstration d'oeuvres sonores engendrées pendant l'année 2014 au cours des résidences et périodes d'expérimentations. Plusieurs maquettes réalisées lors des différentes sessions seront diffusées. Un travail de médiation tout public et à destination des publics porteurs de handicap sera également développé.



Claire Sauvaget, installation *J'attends ton souffle*, Emergences, Centre Culturel Bellegarde, mai 2013



Raphaël Bergère, installation autonome *Photomorphéa*, Les Abattoirs, octobre 2011

C - Réflexion sur la structuration et les enjeux du projet

Création-recherche-expérimentation : partenariat fort avec le Lara (laboratoire de recherche en art et audiovisuel-Université de Toulouse)

Ce partenariat est très important car il permet de structurer une réflexion continue sur le projet. Raphaël Bergère et Mathilde Murat sont tout deux jeunes chercheurs au sein de ce laboratoire qui fédère ses activités sur la question de la création-recherche, dont les membres se saisissent et questionnent en retour. Raphaël et Mathilde envisagent d'organiser des journées scientifiques dédiées à la question de l'expérimentation comme forme de création-recherche. Cela commencera par un séminaire au printemps 2014, puis une journée d'étude à l'automne 2014, pour enfin aboutir à la mise en place d'un colloque universitaire au printemps 2015.

Ces actions visent à ouvrir des espaces de réflexion qui jalonnent le projet Implicatis Mundi, et ses enjeux en structurant une réflexion nourrie de contributions et d'expériences extérieures.

Metabody

Le projet d'expérimentation Implicatis Mundi dialogue avec l'implantation du projet européen Metabody sur le territoire toulousain, à la fois sur le plan problématique et sur le plan organisationnel. L'équipe patch_work voit dans Metabody une possibilité supplémentaire de prendre du recul sur le projet et de le penser dans ses enjeux structurels. C'est aussi une voie pour entrer en contact de façon favorisée avec un réseau européen et de donner encore plus de poids et d'ouverture à un projet qui aspire à s'exporter, à entrer en relation avec des personnes et des structures qui dessinent le paysage scientifique et culturel en Europe.

Regards extérieurs

Les artistes membres de patch_work souhaitent associer à ce projet certaines personnes clés du paysage artistique lié au arts numériques en France. Celles-ci auront pour rôle d'accorder une attention critique au projet et de formuler des conseils.

Les personnes envisagées sont :

Philippe Baudelot (curateur indépendant, membre fondateur du RAN)

Eric Sinatora (directeur du Centre Méditerranéen de l'image -GRAPH-CMI)

Matthieu Vabre (programmateur Seconde-Nature, Aix)

Isabelle Bonté (artiste indépendante)

Edmond Couchot (artiste, chercheur, fondateur de l'Inrev, Université Paris 8)

D - Autres pistes de partenariats

D'autres partenariats sont en cours de négociation avec les structures suivantes :

Science Animation

Vortex (IRIT)

Artilect

IPN

Pronomades

Lieu Commun

Les sens de l'art

Plusieurs cafés toulousains



Expérimentations graphiques autour de créatures, Golnaz Behrouznia, 2013



Expérimentations autour d'un dispositif, Mathilde Murat, 2013



Image prise lors d'un travail de collecte sonore en Grèce, projet *Siga Siga*, Mathilde Lalle, septembre 2013

E - Calendrier prévisionnel

Mois	RESIDENCES	RESTITUTIONS
Janvier	Accord : périodes multiples dans l'année	
Février	éOle : trois jours Siga Siga Mathilde Lalle GMEA, Albi (81): Correspondances Claire Sauvaget/Julie Balsaux	radio campusfm : Correspondances Claire Sauvaget/Julie Balsaux
Mars	éOle : trois jours Siga Siga Mathilde Lalle	GMEA, Albi (81) Journées Electriques (en cours) : Correspondances Claire Sauvaget/Julie Balsaux Centre Culturel Henri Desbals : Portraits Evolutifs Matthieu Fappani
Avril	éOle : trois jours Siga Siga Mathilde Lalle	
Mai	éOle : trois jours Siga Siga Mathilde Lalle Le Dojo, Axat (11) : une deux semaines de résidence collective (vacances de Pâques)	Jardins du Museum : monstration des travaux réalisés à Axat + projet de médiation
Juin	éOle : trois jours Siga Siga Mathilde Lalle CIRPAC : un mois Golnaz Behrouznia (ou aout ?)	
Juillet	Saint Nazaire de Ladarez (34) : deux semaines de résidence collective Fées d'Hiver, Embrun (04) : deux semaines de résidence collective	
Août	CIRPAC : un mois Golnaz Behrouznia ?	

Septembre	éOle : trois jours Siga Siga Mathilde Lalle	
Octobre	<p>éOle : trois jours Siga Siga Mathilde Lalle</p> <p>Mix'art Myrys : une ou deux semaines de résidence collective + projet de médiation</p> <p>Jardin du Musée Saint Raymond : une ou deux semaines de résidence collective</p>	<p>Evénement organisé par patch_work à Mix'art Myrys suite à toute la démarche d'expérimentation + projet de médiation</p> <p>Jardins synthétiques (Jardin du Musée Saint Raymond) : Carte Blanche à patch_work + projet de médiation</p>
Novembre	éOle : trois jours Siga Siga Mathilde Lalle	
Décembre		Participation à l'événement Metabody Toulouse ?

F - Matériel mutualisé

Avec ce projet Implicatis Mundi, l'association a également comme volonté de développer un parc matériel plus important, qui permettra aux différents membres de l'association et à des structures partenaires de mettre en place à l'avenir davantage de sessions d'expérimentations mais aussi des futures productions et événements de diffusion.

Pour 2014 et les pistes qui émergent de la part des artistes, l'association souhaite faire l'acquisition d'un vidéoprojecteur 5000 lumens, un groupe électrogène 2KW, 5 picoprojecteurs, deux casques insonorisés -40db, un micro contact (type AKG C11), un rouleau de câble (200m), 10 fiches 10 fiches femelles, une carte son 2 entrées et 12 sorties et quatre hauts-parleurs, afin de les mutualiser pour la suite. (La demande en subvention d'investissement, sera, elle, dédiée aux besoins d'achat de licences de logiciels : ProTools, Modul8, MaxMSP, Suite Adobe.)

D'autres achat plus spécifiques aux demandes de chacun en terme d'expérimentation seront également réalisés, notamment des matériaux plastiques (résine, silicone, etc), des accessoires et matériaux liés aux installations, du tissu couleur chair et noir, plusieurs types de capteurs, boîtier avec clefs USB, outils, etc.

5 - Annexes

A - Notes d'intentions complètes de projets individuels des artistes, à l'origine de leurs axes d'expérimentation dans *Implicatis Mundi*

Mathilde Lalle

Note d'intention concernant le projet *Siga Siga*

Il s'agit d'un travail artistique débuté en septembre 2013, dans le cadre d'un voyage en Grèce de deux mois que j'ai décidé d'effectuer pour observer de plus près le phénomène d'exode urbain qui s'y déroule actuellement. C'est un phénomène massif qui s'est déclaré là-bas, comme une des conséquences de la très importante crise économique qui y a lieu. En tant qu'artiste européenne, je me questionne sur les solutions trouvées par les grecs face à cette situation, qui commence à se propager de plus en plus sévèrement dans d'autres pays européens. Au cours de ce voyage, je suis allée à la rencontre de personnes ayant quitté la ville pour aller vivre à la campagne, vivre avec eux quelques temps, les aider à la ferme ou dans leur travail s'il y a lieu, tenter de cerner le changement dans leurs modes de vie et leur nouveau rapport à la nature, recueillir leurs témoignages ainsi que des matières sonores issues de leurs vies quotidiennes, dans le but premier de réaliser une installation sonore. Poursuivant ma démarche autour de l'intime, présente dès l'origine de mon travail artistique, j'ai tenté de saisir avec douceur l'intimité de familles grecques ayant accepté de me recevoir chez elles. Il ne s'agissait pas d'un travail documentaire à proprement parler, mais davantage d'une mise en lumière d'un phénomène de société, que j'imaginai très prometteur en terme de redynamisation des campagnes, d'écologie et d'amélioration de la qualité de vie des personnes notamment. J'espérais ainsi trouver une forme de conséquence positive de la crise, qui s'opposerait à la peur paralysante véhiculée par les médias, pour réaliser une oeuvre à destination des populations européennes.

L'expérience de ce voyage a totalement dépassé mes espérances et élargi mes projets. J'ai aujourd'hui la forte impression d'avoir assisté au début d'une véritable révolution. Une révolution douce, progressive, à distance des violences et des organisations politiques. Un changement de système, passant par le corps, laissant présager de beaux jours devant lui. En effet, partageant la vie de différentes familles, j'ai été frappée par la sérénité de toutes les personnes que j'ai rencontrées. L'expression grecque *Siga Siga* qui signifie littéralement « doucement doucement » au sens de « chaque chose en son temps » ou « doucement mais sûrement » est présente dans toutes les bouches.

Elle est révélatrice d'un mode de vie plus proche du cycle naturel des journées et des saisons dans lequel le rythme du corps change fondamentalement. Tous les témoignages que j'ai recueillis sans exceptions, de part et d'autre de la Grèce, expriment la même chose : depuis qu'ils vivent à la campagne, ces individus dorment mieux, ils se couchent tôt et se lèvent tôt avec plaisir, ils utilisent leurs corps pour travailler, ils sont plus patients, ils connaissent moins de stress, ils se sentent plus forts physiquement et psychologiquement, ils sont moins souvent malades, ils mangent ce qu'ils produisent eux-même, ils observent les phénomènes naturels et apprennent à en tirer profit plutôt que de lutter contre eux.

Tous sont des individus ayant grandi en ville et dont les corps se sont adaptés très tôt à un rythme effréné, allant de plus en plus vite au fil des années, recevant de plus en plus d'informations, matérielles ou immatérielles, utilisant de plus en plus d'appareils technologiques et se sentant emprisonnés par eux, assumant de plus en plus de responsabilités, travaillant jours et nuits pour tenter de gagner leur vie, réalisant de plus en plus de challenge, étant capable d'accumuler de plus en plus de stress et de déception, faisant abstraction de leurs maladies, se nourrissant de mal-bouffe, souffrant du froid en hiver par faute de ne plus pouvoir se payer de chauffage.

Stoppés par leurs corps plus que par leur compte en banque (également très malmené par la crise bien sûr), ils ont fait le choix de changer de vie. Ils se sont installés à la campagne, souvent dans des endroits désertés cinquante ans auparavant par l'exode rural. Leur rapport au corps et à l'utilisation des technologies a totalement changé. Ainsi que leur rapport à l'argent et à la société.

Tous sont connectés au réseau Internet. Pour ces personnes, oser vivre à distance des autres ne signifie pas vivre reclus. Vivre à la campagne ne signifie pas forcément vivre de la terre. Etre une personne originaire de la ville signifie que l'on doit apprendre à vivre en étant plus proche de la nature. Que l'on doit apprendre à profiter du silence. Que l'on doit apprendre à cultiver son jardin. Que l'on doit muscler son corps. Mais aussi que l'on a besoin d'être en relation avec ceux qui sont restés, avec ceux que l'on ne connaît pas mais qui peuvent nous conseiller des techniques nouvelles (la permaculture se développe de plus en plus, notamment), avec l'activité culturelle et le savoir développé dans le reste du pays et dans le monde. On peut développer des modes de vie alternatifs, trouver réponse à la plupart de ses questions, développer des échanges virtuels et réels entre humains, témoigner de son expérience et faire boule de neige en étant connecté au réseau.

Corps / Rythmes / Réseau

Ces trois mots aujourd'hui me posent particulièrement question. Etant encore en pleine digestion de mon expérience grecque et commençant à peine le travail de derushage, je prends conscience des problématiques fondamentales de ce travail « siga siga ». Je sais que je serai sûrement amenée à retourner en Grèce, mais aussi en Espagne, en Italie, et dans d'autres pays d'Europe pour poursuivre ma collecte.

Je suis une plasticienne spécialiste des arts numériques et des installations interactive dont le média de prédilection est à la base la vidéo, mais depuis quelques temps je m'intéresse particulièrement à la matière sonore. Ayant récolté une trentaine d'heures d'enregistrements dans le cadre de ce premier voyage en Grèce, tant des témoignages que des sons de l'action du corps dans son environnement quotidien, je souhaite produire comme création première de ce cycle de travail, qui, je le pressens, va s'étaler sur plusieurs années, une installation sonore multidiffusionnelle dans laquelle le corps du spectateur pourra être en mouvement et ainsi mieux capter les effets des différentes zones de diffusion.

A terme, je souhaite pouvoir présenter l'installation sonore à Toulouse et dans d'autres villes et villages français et européens. En effet, il me semble indispensable de diffuser ce travail partout en Europe, afin de mettre en lumière un nouveau champ des possibles en termes de rythmes de vie, de qualité de vie, de mode de vie et d'utilisation du réseau.

Je souhaite également trouver des collaborations, avec des danseurs européens (de préférence originaires de pays dits « en crise ») intéressés par ces questions (Corps Rythmes Réseau) suscitées par l'exode urbain, afin de mettre en place un cycle d'expérimentations transdisciplinaires avec un/une/des danseurs, un ou des chorégraphes et éventuellement un scénographe, pendant lesquelles je serais en charge de la création sonore et éventuellement vidéo. Si ces travaux d'expérimentations tendent vers une forme finale, il pourra être intéressant de chercher à produire un spectacle. Néanmoins, le but premier de ce cycle pour le moment est véritablement la recherche artistique transdisciplinaire entre danse contemporaine, utilisation du réseau sur un plateau et création sonore plasticienne.

Démarche de Julie Balsaux, pour sa collaboration avec Claire Sauvaget

La recherche de Julie Balsaux s'axe sur la perméabilité des pratiques anciennes et des nouvelles technologies à travers un univers traversant la lévitation, le rêve, le vivant ; tout ce qui à un instant donné la soulèvera permettant de franchir frontières et murs invisibles.

Diplômée de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, Julie Balsaux est une artiste à part.

Parce qu'il leur faut lancer un avion de papier contre l'absurdité du monde, et que le monde est lourd, il s'agit chaque fois de s'arracher au sol, de faire surgir l'élan d'un saut dont on voudrait qu'il puisse durer infiniment. Aussi se trouve-t-on quelque part entre l'énergie du geste et la lente mouvance des nuages. Dessin, installation, écriture, propositions sonores, chaque pièce est une tentative de parler du monde tout en lui échappant. Chaque idée ouvre sur un pari, l'affrontement avec la fabrication, le plaisir d'une mise en oeuvre technique et artisanale, et l'envie que cette manipulation disparaisse dans une jubilation joyeuse et pourtant dérisoire.

Claire Sauvaget :

CYCLE DE PRODUCTION/EXPERIMENTATION « JOURNEY »

« Journey »¹ est un cycle de productions d'œuvres et d'expérimentation autour de ma propre recherche artistique :

1 Le terme « Journey » titre de ce cycle de production a sa signification plus haute en anglais car cela signifie autant « parcours » (sens figuré) que « trajet, voyage » lié notamment au trajet journalier. «Correspondance(s)» serait donc la traduction la plus fidèle de ce terme, bien qu'il manque un rapport au quotidien.

Ce cycle de productions englobe des œuvres et projets autour des mêmes problématiques :

- Comment transformer les espaces quotidiens (réseau de transport et d'échange) en œuvre d'art ?
- Comment dépasser l'usage des espaces publics, vu comme espace de consommation en espace d'échange, de rencontre et de découverte artistique ?
- Comment dépasser la solitude des individus soumis par le rythme de plus en plus accéléré du travail et de production au sein des espaces publics et des réseaux de transport ?

Les œuvres du cycle de productions « Journey » permettent la transformation des temps de transports en œuvre d'art. Elles nous interrogent sur notre manière d'être à l'heure accélérée de la vie urbaine actuelle.

Ce cycle d'expérimentations vont amener à des productions soit pour 2014 ou pour 2015.

Ces productions demandent des temps d'expérimentation pour aboutir à des maquettes puis à des productions selon les cas.

Productions produites dans ce cycle de production / expérimentation :

Do we need a ticket to travel ? (2009 Installation vidéo produite Royaume Uni Institute of Art and Design/ Université du Mirail) /Accompagne moi ce matin (2008 installation sonore produite France) / Entre deux stations (2011 Création sonore radiophonique, france)/ « Marcher sans attache » (2011 Création sonore radiophonique, france) / "J'attends ton souffle" (2012 Installation vidéo, coproduction Mairie de Toulouse, Bourse Défi Jeune 2012, patch_work arts émergents)

Productions nécessitant une maquette pour la production 2014 - 2015 :

- Correspondances (installation sonore avec Julie Balsaux, Paris) 2013 – 2014 maquette et diffusion 2014
- « ACCORD » performance dans l'espace public / séance d'expérimentation avec une équipe de participants
- enregistrementtraitementacoustique

LE PROJET « ACCORD » happening dans l'espace public

Première présentation officielle du projet : le 29 novembre, salle du CAP à Toulouse dans le cadre de METABODY TOULOUSE sous forme orale.

Le happening «ACCORD » se situe dans l'héritage des Happening d'Allan Kaprow dans le côté subversif et incongru (dans certaines règles qu'il adopte).

ACTION : 5 personnes (minimum) dans un lieu de forte densité (quai de gare, rue, métro, bus) déclenchent la lecture d'un son provenant de leur portable. Chaque personne a enregistré sa propre voix avec une note de musique précise. Les 5 notes correspondent aux 5 notes de l'accord de l'installation vidéo « J'attends ton souffle » version narrative (cofinancé par la Mairie de Toulouse et la Bourse Défi Jeune) . L'action est mise en scène de façon à ce qu'on ait l'impression que les personnes ne se connaissent pas. Si le public entre en contact avec les personnes performeuses, un fly lui sera remis pour l'inviter à participer au prochain happening.

Objectif :

L'objectif est de créer une « situation » dans des zones qui sont partagés par beaucoup de monde à proximité. Créer une union de voix par la diffusion d'un accord chanté et enregistré par l'interface du téléphone portable alors qu'on a l'impression que les personnes ne sont pas ensemble. Mais à la différence d'un flashmob, l'objectif n'est « ludique », il installe un rapport étrange au quotidien, souhaite intriguer plus que distraire. Le happening a la vocation aussi d'utiliser autrement les lieux publics et de nous interroger sur notre façon de communiquer ensemble.

EXPERIMENTATION : Ce projet de par ses conditions dans l'espace public a besoin de séances d'expérimentation pour aboutir à des dispositifs techniques affinés afin de pouvoir toucher le public concerné :

- tests acoustiques dans les différents lieux de l'espace public , test de mise en scène selon le nombre de personnes et les lieux utilisés.
- Organisation logistique et matériel pour prendre le happening en vidéo.
- Conception de fly, support de communication à remettre au spectateur

Cette performance aura des opportunités de diffusion ou de mise en réflexion dans le cadre de METABODY (projet européen 2013 - 2018)

LE PROJET « CORRESPONDANCES » avec Julie BALSAX (Paris) installation sonore

PRESENTATION :

Correspondances est une invitation à entrer dans le voyage des deux artistes (Julie Balsaux / Claire Sauvaget) qui se rejoignent à mi distance de leur parcours: Béziers.

Claire à l'oreille gauche, Julie à l'oreille droite, chacun son canal. Lorsque les deux artistes se rejoignent à Béziers, les deux canaux se réunissent en un seul et même fichier stéréo, à l'image de la réunion réelle des deux personnes.

Comment le son du réel peut devenir la partition d'un voyage, d'un rassemblement et trouver une profondeur d'écoute des sons d'un quotidien ? Comment la prise de son d'un train, d'un covoiturage peut devenir le début d'une histoire sonore.

Pour équilibrer l'écoute, ce fut donc un défi de rythme, de concordance, de correspondance, entre les deux canaux, entre les deux oreilles. L'intérêt c'est d'être en correspondances. Loin des effets cinématographiques sur le thème de la rencontre, ici ce qui prévaut c'est une façon de vivre l'instant et la durée d'une toute autre façon. Pas de suspense ni de violon mais une immersion. Le but final ce n'est donc pas la rencontre, mais ce qui relie les deux par leurs différences ou concordances. Traiter la correspondance c'est entrer dans ses définitions et paradoxes qui fondent la relation à l'autre.

PARCOURS de la création CORRESPONDANCES :

En 2013, Correspondances est une création sonore radiophonique. Le montage sonore est réalisé, l'oeuvre est candidate au Prix Phonurgia Nova 2014, catégorie prix Schaeffer (artiste moins de 30ans) et au Prix Longueur d'ondes de Brest 2014 + festival Longueur d'ondes février 2014.

DIFFUSION : Elle va être diffusée en 2014 sur plusieurs radio (Radio Albigès, Campusfm pour la Semaine du son en février 2014, probablement pour l'ACSR de Bruxelles)

En 2014, Correspondances sera aussi une installation sonore qui place deux spectateurs dans un couple de fauteuils avec deux casques sur les oreilles. En tant qu'installation sonore, l'oeuvre a besoin d'expérimentations.

BESOIN de RESIDENCES d'EXPERIMENTATION dans un local (ARTILECT / MIX'ART/ autres...)

DIFFUSION : Sa diffusion se fera dans le cadre d'un événement autour des arts sonores à Mixart Myris en octobre 2014 et/ou au GMEA d'Albi mars 2014 (festival Journées Electriques demandes en cours).

Mathilde Murat

Projet Corpereality

Note d'intention

Ma démarche actuelle questionne et se saisit de l'interactivité hypermédia dans l'élaboration de scénographies plastiques. Je souhaite entreprendre une création-recherche qui concerne l'élaboration d'espace autopoïétique, évoluant au contact des corps. Ceci est une ébauche d'un projet de création. Il est envisageable qu'il soit maqueté en 2014-2015, et produit en 2015-2016.

Les programmes interactifs autopoïétiques ont pour spécificité d'intégrer dans leur fonctionnalités des processus proches de ceux du vivant. C'est-à-dire que le codage binaire qui fonde le programme leur confère la capacité de développer ses propres ramifications programmatiques. Il devient en partie autonome et génère de façon non prédictible ses propres comportements. L'équipe Image Numérique et Réalité Virtuelle, de l'Université Paris8 a mené d'importantes recherches quant aux technologies de l'interactivité dans la relation en oeuvre et spectateur, particulièrement dans le domaine de l'image. Les membres mon équipe de recherche Séppia, et plus particulièrement Xavier Lambert et Carole Hoffmann engagés dans l'axe de recherche « art et technologies contemporaines » travaillent de façon étroite avec les membres de l'INREV sur ces questions, notamment par l'organisation de journées d'études et de colloque. Forte de cet environnement de recherches au sein duquel ma thèse a été construite, je me pose naturellement la question de la transposition de ces éléments de création-recherche et leurs évolutions possibles dans la perspective d'élaboration de scénographies.

La première partie de ma thèse est consacrée à l'exploration des différentes strates de complexité dans le rapport en corps et espace lorsque celui-ci se structure, au travers d'interfaces spécifiques, par des modalités interactives de type hypermédia. En appui sur des recherches préexistantes, et tout particulièrement sur les apports d'Edmond Couchot, cette partie a abouti sur des interrogations quant aux enjeux sensoriels de tels espaces. Ces interrogations prennent une autre tournure lorsqu'elles se dirigent vers des scénarios autopoïétiques dans l'élaboration de scénographies. Que devient le rapport entre corps et espace lorsque l'un déclenche des comportements autonomes et auto-générés chez l'autre ? La relation revêt un degré encore plus importants de complexité en incluant des comportements du vivant de part et d'autre. Le quatrième degré d'émergence, rappelé par Edmond Couchot en emprunt à Atlan lors du colloque « Les processus de création comme phénomènes d'émergence », qui est celui de l'intentionnalité, se trouve au niveau du programme comme au niveau de l'interacteur, qui forment ensemble un seul système autopoïétique.

Plastiquement, ces interrogations se traduiront par la mise en oeuvre d'un espace plastique sensible à la présence, qui déploie un panel de réactions autopoïétiques perceptibles qui définissent en retour la plasticité de l'espace. Il sera nécessaire de collaborer avec des chercheurs en sciences cognitives et des chercheurs en informatique afin d'élaborer de façon pertinente le programme. Dans le travail scénographique, les évolutions se feront au niveau de l'environnement sonore et lumineux. J'envisage de travailler sur des dispositifs de réflexions et de miroirs qui permettent d'étendre à l'espace architecturale la réaction d'une surface par l'intermédiaire de projections de lumières

La circulation sera orientée dans cette scénographie par un travail au sol, horizontale, sans doute un grand miroir d'eau rectangulaire d'au moins 10x8m, ainsi que par l'intégration de pan verticaux qui auront un rôle similaire aux suspensions de feuilles dans eNtre. C'est-à-dire à la fois de structurer l'espace, et révéler par interaction l'atmosphère lumineuse et les mouvements du corps. L'intégration d'un dispositif autopoïétique à une telle scénographie permettra d'engendrer des comportements au niveau des surfaces (miroir d'eau) par transduction sonore, et au niveau des pans sans doute par l'utilisation de muscles wire¹. L'idée de réellement donner au spectateur la sensation d'être au sein d'un système vivant dont il fait partie.

Le projet *Corporeality* aspire à offrir au corps un espace d'expérience singulière, mais se veut également être une prise de recul, une zone d'observation, sur le devenir du corps en relation aux technologies de l'intelligence artificielle et des biotechnologie.

1 Utilisé en robotique, le muscle wire, est un câble qui a la spécificité de se contracter lorsque lui est impulsé un flux électrique, rappelant ainsi la contraction musculaire. cf. <http://www.musclewires.com/>

Raphaël Bergère

Projet *Aléa*

Le principe de la performance *Aléa* consiste à mixer une image filmée avec des images animées par ordinateur. Un regard nouveau est posé sur le jardin dans lequel se déroule la performance. C'est une seconde nature, une biologie augmentée par la technologie qui est donnée à voir aux spectateurs.

Un performeur est équipé d'une caméra, il évolue dans le jardin et filme son environnement. L'image est projetée en direct sur un écran visible par les spectateurs. Au fur et à mesure de la performance, des formes animées virtuelles se superposent sur l'image filmée. Différents paramètres comme les mouvements, la luminosité, les couleurs, la proximité de l'objet filmé, sont analysés par un logiciel de traitement des données numériques en temps réel. Ces paramètres vont déterminer la création des formes biologiques imaginaires qui se calquent sur l'image originale telle une nature augmentée. Par les mêmes procédés, des sons se répandent progressivement. Au fil de la performance, la quantité de sons et de formes virtuelles augmente. Les images animées envahissent l'écran jusqu'à recouvrir intégralement l'image originale de la caméra.

Le performeur filmeur ne dispose toutefois d'aucun moyen de gérer l'évolution des formes et des sons une fois ceux-ci générés. Deux autres performeurs prennent alors le relais par l'intermédiaire d'interfaces dotées de potentiomètres. L'un contrôle les sons, l'autre les animations, pour tenter de composer à partir des éléments créés, dans un souci de cohérence esthétique.

Aléa est une composition collective issue d'un dialogue entre la nature, l'homme et les technologies. Les performeurs contrôlent les aspects visuels et sonore de la création mais doivent nécessairement improviser en fonction des aléas inhérents à la nature et à au programme informatique. L'intérêt de ce projet est de proposer une réflexion sur les technologies de réalité augmentée et plus généralement de superposition d'images sur le réel. D'un point de vue esthétique, l'espace filmé est alors considéré comme un modèle qui va permettre la création d'une composition en partie contrôlée et en partie aléatoire. En effet, le résultat dépendra à la fois du lieu investi, des choix dans la manipulation de la caméra, et des imprévus inhérents au logiciel informatique et à l'environnement filmé.

On constate alors que l'homme tente de comprendre et apprivoiser la nature par le biais des technologies, bien que ces dernières modifient le regard que l'on porte sur notre environnement. C'est le cas par exemple avec les technologies de réalité augmentée qui sont en développement actuellement. Par ailleurs, il semble que l'on perd le contrôle de nos propres technologies qui ont tendance à évoluer de manière imprévisible, comme nous le montre cette nature virtuelle qui, bien que programmée, reste farouche et difficile à dompter.

Finalement, lesquels sont le plus imprévisibles, des aléas de la nature ou des technologies humaines ? La performance *Aléa* tente de montrer la possibilité, ou l'impossibilité, d'un dialogue entre les deux.

Matthieu Fappani

1-Projet *Moving picture 3*

«*Moving picture 3*» est un projet vidéo développé à partir de plusieurs portraits travaillés en image numérique. Les transitions entre les différents visuels se réalisent par plusieurs hybridations et déformation entre ces derniers. La caractéristique essentielle du dispositif est le fait que l'on donne dans un regard premier une image projetée et dans un second, une image animée. Les caractéristiques de la vidéo font que l'observateur se retrouve face à un portrait qui avec un mouvement ralenti et de discrets changements est en transformation perpétuelle.

Développement:

Ce projet qui mérite des essais et plus des expérimentations cherche à développer des rétroprojections sur des supports pensés et appropriés, se base sur un fonctionnement selon un mode très ralenti. Plusieurs photographies se mettent en scène à chaque fois dans une lente animation qui cherche à créer le mouvement au sein de l'image fixe. L'apparence tente de tromper la réalité de ce qui est donné à voir. Ce projet d'installation a pour but de donner une réflexion sur des notions croisées comme celle du temps, du médium et de la perception.

Dans ce travail ce n'est pas l'observateur qui fait l'œuvre c'est plutôt elle qui tente de se révéler à lui. A travers les portraits questionnant, ce projet vidéo interroge le caractère instable de l'être humain ainsi que celui de sa perception qui réagit pour le plus souvent et inévitablement à des codes prédéfinis par le monde visuel dans lequel nous vivons.

Problématiques :

Quelles préoccupations m'ont elles entraîné à la vidéo ?

Ce qui m'a amené à ce projet d'expérimentation vidéo est sûrement une envie de vouloir provoquer des résultantes dans la peinture et dans la photographie que ni l'une ni l'autre ne peuvent atteindre ou seulement très difficilement. Qu'il soit physique ou pensé, le mouvement participe à toutes les étapes de la pratique artistique et ce qui m'intéresse, c'est de tâcher d'en rendre compte. Même si elle l'est techniquement parlant, l'image fixe n'est jamais vraiment fixe, dans l'appréhension de l'homme. La mémoire ne restitue jamais une image de la même manière, cela dépend du contexte dans lequel elle est remémorée ou re-produite. Cette divergence entre le point de vue humain et la machine m'intéresse.

Pourquoi j'ai pensé développer des dispositifs de projection?

En ce qui concerne de support de projection et en dispositif d'installation, je réfléchis à plusieurs schémas. Je cherche à mettre en scène ceux qui provoqueraient une frontalité certaine avec l'observateur. Je souhaite expérimenter mes supports vidéo cette année.

2-Projet Portraits Evolutifs

Travaillant sur le thème du portrait avec des techniques multimédia Matthieu FAPPANI compte expérimenter sur des compositions de portraits évolutifs dans un processus utilisant les techniques numériques en alliant les matières plastiques. Matthieu Fappani part de prises de vues photographiques, pour ensuite dans un travail de manipulation et de retouche numérique leur donner une dimension picturale.

Ce qui intéresse l'artiste dans ce projet de «portraits évolutifs» est la multitude de lectures et de narrations qui se crée chez le spectateur à travers la pluralité des portraits, leurs ressemblances, et leurs états expressifs.

Pour ce projet le fait de faire cohabiter plusieurs portraits qui évoluent en se combinant les uns les autres renvoi à l'image vidéo, à la question de création numérique mais aussi à la question de la réception du regardeur. A travers des portraits qui se ressemblent, Matthieu Fappani cherche à évoquer la question d'identité. Les portraits expressifs révèlent le rêve et l'imaginaire, élargissent les possibilités de notre lecture de part leur complexité et renvoient directement à notre perception.

La démarche principale de Matthieu FAPPANI à travers ses portraits trans-médias est d'amener le spectateur dans une dynamique de création.

Ce type de projet a déjà fait état d'une exposition à l'espace Croix Baragnon dans le cadre du mois de l'image en octobre-novembre 2013, et l'artiste souhaite consacrer une année d'exploitation et d'expérimentation autour de ce projet de portraits évolutifs.

Problématiques

Pourquoi cette fascination du portrait?

Le portrait est un thème récurrent chez moi. Il comprend tout de mes préoccupations, c'est ce que je ressens depuis quelques années déjà. J'y trouve un foyer considérable de combinaisons, d'émotions auxquelles se mêlent des lectures singulières et infinies. Et je convoque, dans mon rapport à la représentation, la relation entre la photographie et le portrait.

Dans cette problématique du portrait, pourquoi mélanger univers de la photographie avec de la peinture ainsi que les outils et techniques plastiques et numériques?

Au début de la photographie le travail principal du peintre était la représentation de l'individu par son portrait, cette tâche a vite été récupérée par les photographes qui lui ont donné sa démocratisation, la technique permettant une plus grande rapidité à un prix bien plus abordable. Dès lors, les peintres ont cherché à représenter non pas le réel de ce qu'il voyait mais les réalités intérieures, les perceptions. Il en a découlé de profonds changements dans les milieux artistiques tels que le cinéma et la rivalité entre les médiums peinture et photographie est née autour de cette représentation du portrait, elle est encore d'actualité sur le plan marchand alors qu'en tant qu'artistique, les deux ne peuvent être que complémentaires. C'est cette alliance qui m'inspire.

Golnaz Behrouznia

1-Projet *Connexae vivos*

Des volumes semi-transparents aux formes organiques se propagent dans leur espace d'installation.

A l'intérieur de chacun des volumes, une rétroprojection donne lieu à une créature virtuelle. Chaque dispositif est équipé de différents capteurs. Par l'intermédiaire de programmes informatiques, la créature de chaque volume interagit avec le spectateur via des capteurs. Ainsi la réaction de chaque créature entraîne des transformations sur les créatures des autres volumes repartis dans l'espace.

Une évolution systémique résulte de chaque intervention humaine.

L'idée est de créer des volumes autonomes interactifs, des sortes de cellules vivantes avec une créature numérique, qui intègrent toutes leurs parties mécaniques à l'intérieur (pico projecteur, capteurs, éléments informatiques etc.). L'interaction des créatures sera portée sur l'évolution de leurs formes, tailles, couleurs et sons, ainsi que leur hybridations entre elles.

Thèmes et nécessités d'expérimentations et échanges:

Pour ce projet en partant d'une structuration de base venant de la communication du vivant dans les sciences biologiques, il est important d'échanger avec les laboratoires de recherche en biologie et en vie artificielle dans le développement de la partie conceptuelle à travers les expérimentations. Il est aussi indispensable pour le projet *Connexae vivos*, de collaborer et échanger avec des programmeurs numériques, ainsi que des partenaires au niveau de la fabrication technique.

Les aspects scientifiques et technologiques de ce projet d'une part, et ceux de recherches et d'expérimentations artistiques d'autre part, demande une année d'essai, de développement, de croquis pour pouvoir réaliser en avant les maquettes du projet.

La dimension artistiques du projet partant du fait que la sculpture et l'art numérique interactif se lie dans ce travail pour proposer des cohabitations de la matière réelle et l'image virtuelle demande aussi de chercher, tester et réaliser différents essais.

2-Projet *Ignota Corporis*

A la suite de la création et de la diffusion de mon projet *Corps Ecran*, je suis intéressée pour travailler le développement de volumes organiques praticables par des danseurs leur permettant de chercher des évolutions et des mutations dans leurs propositions et formes chorégraphiques. Dépassant les limites du corps humain, ce projet *Ignota corporis* : «corps inconnu», renvoie au corps animal et à l'évolution biologique.

Dimensions expérimentales :

- développer par une chorégraphie expérimentale en intégrant des volumes souples qui font perdre les repères du corps humain.

- travailler des animations vidéo numériques assez ralenties et abstraites mixtes en live, sur le corps en mouvement augmenté par des volumes souples.

- Essayer des capteurs dans des volumes souples qui par le contact du chorégraphe influencent le son créé en live, puis le son à son retour, influence la chorégraphie. L'idée est de tenter une interconnexion entre toutes les actions du système.

- Expérimenter au niveau des animations vidéos de projection afin de centraliser sur la question de la perception du corps et de ces mouvements.

- Expérimenter avec plusieurs chorégraphes

- Travailler sur des volumes manipulable pour permettre des chorégraphie différentes; une seule grosse masse en mouvement, un corps décortiqué...

B - Biographies

Raphaël Bergère

Né le 8 juillet 1986 à Narbonne, Raphaël Bergère suit un cursus universitaire en Arts Plastiques initié à Montpellier et poursuivi à Toulouse. Au fil de son parcours, il expérimente la photographie, la vidéo, la création musicale et s'approprie les outils de traitement numérique permettant de manipuler tous types de médias. Souhaitant alors se perfectionner dans l'utilisation des nouvelles technologies comme outil de création artistique, il commence en 2010 une formation en Master 2 Professionnel Création Numérique. En septembre 2011, il organise l'exposition collective *Mondes en mouvement* dans le but de présenter son travail et celui de deux autres étudiants. Lors de cette occasion, il expose pour la première fois son installation interactive de croissance de plantes virtuelles intitulée *Photomorphéa* et obtient ainsi la mention «très bien» à l'issue de sa formation. Afin d'enrichir sa démarche plastique, et théorique, il commence une thèse traitant les sujets de la technologie et de l'environnement en art, travail qu'il poursuit actuellement au sein du laboratoire LARA de l'université Toulouse II.

Photomorphéa a très rapidement rencontré un franc succès, elle a tout d'abord fait l'objet d'un partenariat avec l'association Science Animation Midi-Pyrénées qui est devenue coproductrice du projet. Le dispositif de croissance de plantes virtuelles a alors été utilisé par l'association comme support pédagogique à caractère scientifique dans plusieurs collèges de Midi-Pyrénées au cours du mois de juin 2011. Quelques mois plus tard, en octobre 2011, *Photomorphéa* a été exposée au musée d'art contemporain de Toulouse Les Abattoirs dans le cadre du festival La Novela. L'installation a aussi été présente au sein de l'exposition collective «Le blanc en écriture» qui a eu lieu en mars 2012 à la Fabrique Culturelle de l'université Toulouse II dans le cadre de la Biennale Passage(s). Enfin, elle fut exposée sous forme de manipulation interactive et pédagogique de mars à mai 2013 à l'espace EDF Bazacle dans le cadre de l'exposition «Biodiversité, et si la plante idéale existait...» organisée par Science Animation.

Raphaël Bergère travaille désormais sur de nouveaux projets d'oeuvres technologiques et environnementales avec l'ambition de promouvoir ce type de pratique. En avril 2012, il rencontre les artistes du collectif ma~ qui l'invitent à devenir membre de leur association, patch_work, ayant pour vocation le développement des pratiques artistiques émergentes. Dans le cadre de ces activités associatives, il participe à l'organisation de l'évènement *Emergences* à Toulouse du 15 au 25 mai 2013, avec notamment une contribution importante à la réalisation et à la coordination du projet ASAP, lauréat de l'appel à projet Expérimentation Culturelle - Maison de l'Image.

Mathilde Lalle

A mi-chemin entre les arts plastiques, le théâtre, la musique et la vidéo, le travail artistique de Mathilde Lalle s'inscrit dans une réflexion autour de l'hybridation des pratiques et la place du spectateur dans la réception et la vie des oeuvres d'art. Prenant en compte la société créatrice d'images et de modèles dans laquelle nous vivons, son travail utilise les technologies numériques afin de poser la question de la place de l'humain, de l'intime, de la construction de soi, dans le monde que tous les jours nous construisons.

Née le 12 novembre 1986 à Poitiers, Mathilde Lalle s'oriente pour ses études vers le département arts plastiques de l'Université de Toulouse le Mirail. Elle développe en parallèle de ses études une pratique de la musique, de la danse et du théâtre, qu'elle trouve le moyen de lier via l'utilisation des technologies numériques. Elle est diplômée en 2009 par un Master professionnel Création Numérique qu'elle réussit avec brio, suite à une recherche théorique et plastique sur ces questions, notamment par le biais d'un stage sur l'évolution du théâtre avec l'utilisation des nouvelles technologies au Centre National des Ecritures du Spectacle de Villeneuve-lez-Avignon. Elle expose ses vidéos et installations depuis 2007 dans de nombreux lieux d'art dans les régions toulousaine, languedocienne et poitevine, mais aussi en Espagne, notamment en partenariat avec Mathilde Murat, sous le nom de collectif ma~ ou avec l'association patch_work, arts émergents.

En effet, elle fonde en mai 2010 l'association patch_work avec Mathilde Murat, qu'elles co-dirigent depuis, ayant pour but le développement de projets dans le domaine des arts contemporains, des arts numériques et de l'hybridation des pratiques artistiques. Cette structure a vocation à produire, diffuser et questionner les arts émergents, afin de proposer à la région toulousaine une plate-forme d'expérimentation, de recherche et de médiation dans ce domaine. Elle permet de rassembler des artistes et des techniciens de divers disciplines autour de projets artistiques, dont *Morphée*, reconnu par le RAN et A.S.A.P, lauréat de l'appel à projets Expérimentation Culturelle-Maison de l'Image de la Ville de Toulouse. Mathilde Lalle dirige en 2013 l'événement de diffusion *Emergences* à Toulouse. Cette structure lui permet également de concevoir des cycles d'ateliers pédagogiques, faisant ainsi le lien entre son intérêt pour la création artistique et son investissement militant dans le milieu de l'éducation populaire.

Depuis octobre 2009, Mathilde Lalle a également été assistante de diffusion pour éOle, collectif de musique active, intervenante en temps que chargée de cours dans le cadre du Master professionnel Création Numérique de l'UTM, formatrice en arts plastiques dans le cadre du BPJEPS Animation Culturelle des CEMEA Midi-Pyrénées, formatrice BAFA, directrice d'Accueils Collectifs de Mineurs, réalisatrice de vidéos de promotion indépendante pour des spectacles, intervenante indépendante en arts plastiques et en danse traditionnelle, vacataire en arts plastiques pour l'Education Nationale et médiatrice pour le Théâtre Garonne.

Claire Sauvaget

Tout d'abord peintre, sa pratique prend un virage vers la vidéo et la création sonore, sur le thème du voyage dans la ville à partir de 2008, parce qu'elle est marquée par l'individualisation de nos sociétés ainsi que par le travail. Elle obtient un Master Fine Art à Birmingham (Birmingham, Institute of Art and Design, Royaume-Uni) en 2009 ainsi qu'un Master Professionnel Création Numérique à l'université Toulouse Le Mirail en 2010. Depuis 2008, elle expose en France et en Angleterre, principalement lors d'événements culturels et en radio (Emergences 2013 (Toulouse), Festival Sonor 2012 (Nantes), festival Traverse Vidéo 2011 (Toulouse), Mozaic festival 2011 (RU), Campus Paris, Campus Rennes, Campusfm Toulouse, Entrez sans Frapper 2008 (Toulouse) etc).

Depuis 2011, elle est animatrice et rédactrice de l'émission "Déambulations Urbaines" sur campusfm (94fm à Toulouse) sur la création sonore contemporaine en lien avec sa démarche artistique, qui permet cette fois à des artistes nationaux et internationaux (pas mal de Belges!) de diffuser leurs oeuvres sonores en radio (interview, diffusion, reportages autour d'événement d'art contemporain autour du son).

Consciente que le travail en équipe propulse une pratique, elle devient membre active de patch_work, arts émergents en 2012 qui devient sa structure de portage pour plusieurs projets dont l'installation vidéo interactive J'attends ton souffle, qui décroche la bourse Défi Jeune 2012 et est cofinancé par la Mairie de Toulouse. Cette association lui permet aussi d'élaborer des projets culturels : codirection artistique de l'événement EMERGENCES à Toulouse, autour de l'art numérique en mai 2013, développement de projets de médiation, création d'oeuvres collectives avec les autres membres (ASAP performance dans l'espace public 2012, METABODY projet Européen jusqu'en 2018, ParalSO, compagnie OCTUBRE -Salud Lopez 2014 -2016).

Elle travaille aussi pour la compagnie Hypothèse Théâtre, en tant qu'artiste-vidéaste pour le spectacle «Bureau de Tabac» qui se joue dans plusieurs scènes toulousaine (2013-2015). Elle développe aussi des projets individuels autant vidéo que sonore avec d'autres artistes plasticiens.

En parallèle à ses activités de créations, elle travaille en tant que médiatrice culturelle pour patch_work depuis 2013, à l'accueil des publics au BBB centre d'art à Toulouse en 2012. Elle a travaillé dans ce domaine en France et en Angleterre (Printemps de Septembre, l'Eté photographique de Lecture, Entrez sans Frapper, Flatpack Festival (RU), Espace Croix Baragnon...).

Mathilde Murat

Née le 17 juillet 1986, Mathilde Murat suit un cursus universitaire en Arts plastiques à l'université de Toulouse le Mirail. Par une pratique plastique qui questionne les interactions corps et espace, elle découvre l'utilisation des outils issus de nouvelles technologies permettant de développer de nouveaux enjeux, notamment grâce aux logiciels de gestion d'événements en temps réel.

Elle crée son premier projet participatif b.l.A.n.K en 2008 lors d'une résidence proposée par l'association Entrez Sans Frapper dans le cadre du projet international "Et pour toi c'est quoi l'Art?". L'installation interactive eNtre fait l'objet de son mémoire de Master2 professionnel création numérique, soutenu en 2009 avec mention "très bien". Ce projet évolue actuellement dans le cadre d'une création-recherche menée au sein de l'équipe Seppia au LARA. Elle intervient en janvier 2010 et 2011 en temps que chargée de cours cette formation.

Un an après la création du collectif ma~, binôme artistique avec Mathilde Lalle qui a vu aboutir des projets de création mult média, elle fonde l'association patch_work avec Mathilde Lalle afin de créer une structure permettant de rassembler des artistes et des techniciens de divers disciplines autour de projets artistiques émergents, problématisant la création au regard des nouvelles technologies.

Elle co-dirige notamment le premier projet porté par patch_work : l'installation interactive *Morphée* créé en 2011, projet d'envergure soutenu par éOle, le GMEA d'Albi, le Réseau Arts Numériques (RAN). Elle poursuit en 2012-2013, une recherche expérimentale autour de la création sonore interactive par la poursuite du projet eNtre. Elle co-développe le projet ASAP, porté par l'association patch_work, lauréat de l'appel à projet «expérimentation culturelle» de la mairie de Toulouse (Maison de l'Image).

Positionnement scientifique

Mathilde Murat est doctorante en quatrième année.

Ce travail de thèse, dirigé par Patrick Barrès et Carole Hoffmann, est effectué au sein de l'équipe Seppia-Savoir Praxis et Poésique en Art, du Laboratoire de Recherches en Audiovisuel (LARA), rattaché à L'Ecole Supérieure d'Audio Visuel (ESAV) et à l'école doctorale Arts Lettres Langues, Philosophie et Communication (Allph@), de l'Université de Toulouse II le Mirail.

Artiste plasticienne, le travail de recherche de Mathilde Murat s'articule à une pratique artistique qui questionne le rapport du corps à l'espace dans des environnements interactifs. Cette démarche de création-recherche se situe aux frontières entre les Arts Plastiques, les Arts du spectacles et les Arts visuels, frontières rendues poreuses par le développement des technologies numériques..

Golnaz Behrouznia

Née en 1982 à Shiraz, Golnaz Behrouznia s'est orientée depuis toute jeune dans les arts visuels. Elle commence à travailler la sculpture pendant ses études aux beaux-arts de Téhéran puis elle poursuit son travail en tant qu'artiste professionnelle en Iran et participe à plusieurs expositions collectives et individuelles à Téhéran, Isfahan et Shiraz et a remporté plusieurs prix lors de biennales et de festivals.

En 2008, elle a décidé de venir en France pour poursuivre son cursus artistique. Passionnée par le multimédia, elle a fait des études en création numérique à Toulouse. Elle a ainsi présenté ses travaux sous forme de sculptures, d'installations vidéo et de tableaux dans des lieux différents comme le musée des Abattoirs, la salle des Illustres et la Fabrique culturelle à Toulouse, la salle Espalioux à Pamiers, la salle Aubette à Strasbourg et au salon PAD à Paris.

"A l'origine de son travail de plasticienne, il y a l'intérêt que porte Golnaz Behrouznia depuis toujours aux sciences naturelles, à l'observation de la vie microscopique et à travers elle à la vie dans toutes ses dimensions. Aujourd'hui c'est avec sa vision artistique qu'elle renoue avec sa passion pour le vivant. Les médias qu'elle a choisis, la sculpture, l'installation vidéo, le dessin sont tous mis au service de cette idée : créer un monde hybride, à la rencontre du biologique et du plastique. De même que la science avance par une dialectique entre hypothèses et réfutations/confirmations, elle veut faire avancer sa pratique de plasticienne par un jeu de questionnements, d'essais, de remises en cause. En un mot, elle tente la vision d'une science qui nous réconcilierait avec l'imaginaire. Prenant acte de cette dimension créative de la science contemporaine, certains artistes ont décidé qu'ils pouvaient s'emparer du vivant et le modifier, pour en faire des œuvres d'art vivantes tandis que d'autres artistes font du vivant un spectacle. Sa voie, quant à elle, suit toujours une fascination du vivant et tente de créer des mondes nouveaux, autonomes, où le meilleur sera de parvenir à amener de nouvelles visions."

Xavier Malbreil

Commissaire d'exposition Mille Tiroirs, Pamiers

Matthieu Fappani

Né en 1978 à Quimper Matthieu FAPPANI est un artiste professionnel autodidacte qui se sert de sa formation technique polyvalente pour approcher à travers sa pratique photographique une multitude de médiums dont la vidéo, le dessin, la sculpture, ou la sérigraphie qui va pour lui dans le sens d'un enrichissement du médium photographique. D'autre part il développe une pratique de mixage de l'image et du son en temps réel.

Depuis 7 ans il est à l'origine d'une esthétique singulière principalement autour de la représentation du portrait. L'inspiration auprès de multiples médias semble guider une œuvre empreinte d'un univers figuratif se mêlant à une écriture abstraite le tout se retrouvant sur des supports traditionnels réactualisés mais toujours à base de photographies. Pour ses travaux de portrait, le fait d'être présent tout au long du processus artistique et d'impression lui permet de faire un transfert entre les anciennes techniques photographique et les nouvelles.

Il a présenté son travail dans plusieurs lieux comme la Chapelle des Carmélites(2011), Théâtre Garonne (2010), centre culturelle Bellegarde (2012), Espace Croix Baragnon (2013) à Toulouse, Milletiroire à Pamiers (2013) et Artelia à Bordeaux (2013).

"Ce qui intéresse Matthieu Fappani dans son travail de portrait c'est l'effet d'empathie qui peut être produit chez le spectateur ainsi que la confusion qui peut résulter des visions multiples vis-à-vis de sa collection d'œuvres. En utilisant le collage et la composition, il utilise des couches d'images photographiques qu'il produit ou encore des images qu'il trouve partout autour de lui. L'artiste joue avec l'idée que le portrait ne doit pas représenter un individu en particulier, mais peut communiquer beaucoup plus que cela. Il utilise la photographie, la peinture, le dessin ou encore l'image en trois dimensions afin de manifester quelque chose de totalement nouveau en termes de texture, de forme, de couleur ou encore de style. Cela lui permet d'exprimer une vision du monde contemporain en fabriquant des outils et des techniques qui lui sont propres et qu'il utilise pour créer ses œuvres. Dans son univers la technologie est appréhendée de façon positive quant à l'évolution de l'expression artistique, en particulier grâce à l'ordinateur que l'artiste décrit comme un outil de synthèse, un prolongement de la main, mais aussi une extension de l'esprit et de la mémoire."

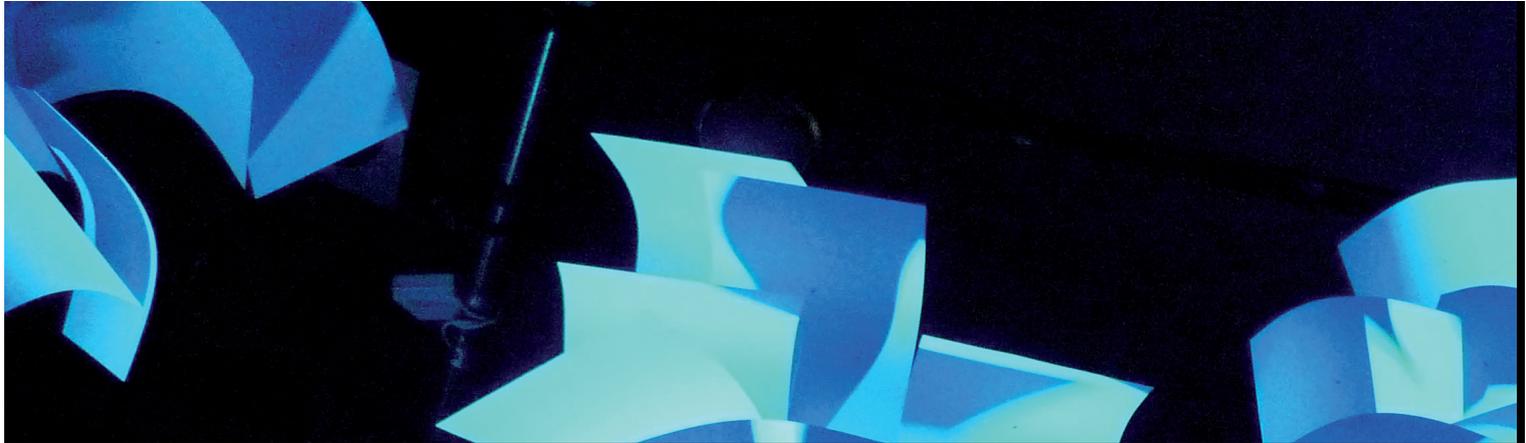
Emma FORSTER

(traduit de l'anglais)



Matthieu Fappani, expérimentations autour du portrait, 2013





Note d'intention artistique

Ce projet émerge d'une rencontre entre deux démarches qui explorent in situ le champ kinesthésique en terme de respiration et de souffle, de mouvement et de geste ; dans leur rapport à la pesanteur et aux matières incorporelles.

Aure est un terme emprunté à la physique ancienne. Il désigne un léger souffle, un mouvement d'air. Proche de l'idée d'aura, toutefois dégagée de son sens métaphysique, l'aure se traduit, par ce travail plastique et chorégraphique, comme phénomène impalpable, enveloppe d'un corps en interaction avec son environnement.

Par le fil conducteur d'une expérimentation de l'environnement spatial et temporel, cette rencontre s'instaure par une danse au sein de la scénographie mobile et interactive d'une adaptation spécifique de l'installation 'eNtre'.

Cette scénographie se construit en adéquation au lieu dans lequel elle s'inscrit. Constitué de multiples suspensions de feuilles blanches qui ploient par la gravité, le mobile réagit aux jeux de lumière et aux mouvements d'air environnant. Couplée à un dispositif interactif sonore et lumineux, cette scénographie révèle et réinvente ainsi les liens entre le corps et son environnement.

Aussi, comment mettre en oeuvre la présence d'une danseuse dans cet espace ? Est-ce par la soumission à la pesanteur que la danse rejoint cet objet ?



Le mobile rend tangible les événements corporels dans l'espace, il suit le mouvement, permet de visualiser sa trace. Il rend visible cette matière invisible.

Si cette scénographie semble révéler des choses pour la danseuse, que révèle-t-elle de cet espace en retour ? Attirée vers la symbiose avec le mobile par les rythmes proches de souffles et mouvements organiques, la danseuse doit-elle l'appréhender depuis l'extérieur ? Doit-elle chercher le point de rupture entre équilibre et déséquilibre ?

En ce sens, dans une aspiration artistique à se confronter aux enjeux gravitationnels, un travail sonore et chorégraphique autour de la chute est envisagé.

Cet aspect organique du mobile est lié à sa capacité à se mouvoir en réaction à son environnement. Il est sans cesse dans une forme nouvelle, et ne sera jamais deux fois le même. Ce caractère entropique de l'espace empêche une écriture chorégraphique prédéfinie. La danse procède alors d'une mise en tension entre deux temporalités du mouvant, celle du corps et celle du mobile, qui ne peuvent vraiment se rejoindre. Une dynamique est ainsi créée dans les changements de vitesse. Une troisième temporalité entre en jeu lors de résurgences de phénomènes sonores liées au dispositif interactif. Le croisement de ces différentes modalités temporelles rompt avec le temps usuel vers la sensation d'un temps autre. Cet univers semble engendrer une suspension du temps.

Aussi, dans un travail de l'espace et du temps, ce projet paraît représenter une aspiration profonde pour le danseur.



Fabienne Larroque

Artiste chorégraphique depuis 35 ans en tant que danseuse interprète, enseignante et chorégraphe, Fabienne Larroque a senti la nécessité de faire émerger un projet personnel mûri au fil des années. Au cours de son parcours, elle a très tôt marqué un intérêt pour une danse ouverte à l'association d'autres pratiques artistiques, qu'elles soient musique, texte, arts plastiques, cinéma.

Elle crée un solo 'notre-dame du sleeping-car' qui s'inspire du livre d'Allan Weiss 'Les jardins à la française' et la métaphysique du XVIIe, Miroir de l'infini, et des compositions musicales de György Ligeti et Pascal Gaigne. Mettre sa danse en relation avec la musique contemporaine, l'architecture, le paysage, la matière organique, végétale et minérale, sera désormais sa direction de danseuse et chorégraphe.

La création 'Une femme normale-à-en-mourir' représente le point de départ de la compagnie coda norma. Elle est le fruit d'une écriture dramatique, chorégraphique, plastique et musicale. A la base il y a le texte de Jan Fabre *. Il s'incarne physiquement dans un faisceau de diffractions plastiques et sonores dont le corps est le point convergent.

« Elle aborde la danse par l'étude du mouvement et nous voici riches d'un univers entier(...) Ce qui donne comme résultat visible pour qui la voit danser une richesse de coloration, de matière, à chacun de ses gestes. A la manière de la musique spectrale, elle compose et stratifie sa danse de l'intérieur du geste, en travaillant chacune de ses composantes. »

*L' Arche est éditeur et agent théâtral du texte représenté traduit par Willy Devos et Anny Czupper



Mathilde Murat

Née en 1986, Mathilde Murat suit un cursus universitaire en Arts plastiques à l'université de Toulouse le Mirail. C'est en orientant sa pratique plastique autour des interactions corps et espace qu'elle découvre l'utilisation des technologies de l'interactivité, permettant de développer de nouveaux enjeux.

Elle crée son premier projet participatif 'b.I.A.n.K' en 2008 lors d'une résidence proposée par l'association Entrez Sans Frapper dans le cadre du projet international "Et pour toi c'est quoi l'Art ?". L'installation interactive 'eNtre' fait l'objet de son mémoire de Master2 professionnel création numérique, qui lui vaut la mention "très bien" lors de la soutenance en septembre 2009. Ce projet évolue actuellement dans le cadre d'une création-recherche menée au sein de l'équipe Seppia au LARA. Elle intervient en janvier 2010 et 2011 en temps que chargée de cours cette formation.

En mai 2010, elle fonde l'association patch_work avec Mathilde Lalle afin de créer une structure permettant de rassembler des artistes et des techniciens de divers disciplines autour de projets. Elle co-dirige le premier projet porté par patch_work : l'installation interactive 'Morphée' créée en 2011, projet d'envergure soutenu par éOle, le GMEA d'Albi, le Réseau Arts Numériques (RAN). Depuis 2012, elle poursuit un travail expérimental autour de l'installation 'eNtre' ; et participe à la création collective 'ASAP' de l'association patch_work.

La compagnie coda norma

coda norma, collectif artistique de Midi-Pyrénées, est issu de la rencontre d'individus aux trajectoires différentes dans le domaine artistique ou dans la société civile, sur une proposition de Fabienne Larroque. Un enjeu majeur est la réflexion sur le rapprochement entre la population, l'oeuvre et l'artiste. La démarche artistique est de vouloir jouer in situ. Notre principale motivation est de toucher de nouveaux publics et de pouvoir mettre en jeu de façon plus "ouverte" le temps de la représentation.

L'association patch_work

patch_work, arts émergents, est une association loi 1901 basée à Toulouse. Elle a pour but le développement de projets dans le domaine des arts contemporains, des arts numériques et de l'hybridation des pratiques artistiques. Elle a vocation à produire, diffuser et questionner les arts émergents, afin de proposer à la région toulousaine une plate-forme d'expérimentation, de recherche et de médiation dans ce domaine.

Fondée au printemps 2010 à l'initiative des plasticiennes Mathilde Murat et Mathilde Lalle, patch_work accueille des artistes issus de diverses disciplines (arts plastiques, musique, cinéma, cirque, danse, théâtre, écriture...), qui par leurs rencontres enrichissent mutuellement leurs pratiques artistiques, afin de produire des oeuvres hybrides aux formes nouvelles. L'utilisation artistique des technologies numériques - la gestion programmée d'événements en temps réel par exemple - permet de nouveaux ponts réduisant les frontières entre les différents médias et entre les différentes disciplines. C'est là le point de jonction de toutes les recherches et productions artistiques soutenues par patch_work, afin de questionner le monde contemporain.

Les publics ont alors la possibilité d'expérimenter ces formes de création en perpétuelle évolution et d'appréhender les questionnements de leurs créateurs. Afin de faciliter les premières approches, patch_work met un point d'honneur à proposer médiations et ateliers pédagogiques. Elle défend en effet l'accès à l'art pour tous, dans l'espoir que les réflexions et recherches des artistes y travaillant puissent avoir un impact sur la relation sensible et critique du spectateur à son environnement.

La scénographie mobile nécessite deux jours de montage (un jour d'assemblage, un jour de réglage). Le dispositif peut être installé dans n'importe quel espace d'une hauteur de plafond de 3 mètres minimum, ou en extérieur. Il peut se composer de plusieurs modules si l'espace ne permet pas une circonvolution suffisante pour le mobile.

L'idéal est une possibilité d'accroche, le mobile n'excédant pas 10 kilos. Sinon, un système sur pied est fonctionnel.

Le dispositif technique est composé de :

- un ordinateur (type MacBookPro)
 - une interface son
 - quatre microphones de contact
 - 4 haut-parleurs transducteurs, avec système d'amplification
 - un subwoofer
 - 4 câbles XLR Mâle>Femelle
 - 5 câbles Jack Mâle>Mâle
 - Rallonges et multiprises
- si implantation lumière (extérieur soir, ou intérieur)
- une interface USB/DMX
 - 4 à 8 projecteurs à DEL
 - 4 câbles DMX 3pt (ou XLR)

L'installation nécessite l'aide d'une personne sur une journée, et d'un rendez-vous technique pris en amont avec l'organisateur.

La production de l'oeuvre n'étant pas à ce jour achevée, une partie du matériel (désignée en vert) doit être empruntée. Notamment les câblages dont la longueur est à définir selon le lieu. Cet emprunt peut-être réalisé par l'organisateur ou par patch-work, selon ce qui est décidé au rendez-vous technique.

ANNEXE 2

<i>Curriculum Vitae</i>	// p. 126
Plaquette colloque Jeunes Chercheurs ,	
<i>Les Processus de création comme phénomènes d'émergence</i>	// p. 128
Porte-Folio	// p. 131
Comptes-rendus d'entretiens	// p. 159

Curriculum Vitae

Cursus universitaire

2009- (en cours) // **Doctorat en Arts Plastiques**, direction de Patrick Barrès, co-direction Carole Hoffmann. laboratoire de Recherches en Audiovisuel (LARA), équipe Séppia, école Allph@, l'Université de Toulouse le Mirail
2008-2009// Master professionnel création numérique, département Arts Plastiques, l'Université de Toulouse le Mirail
Mémoire de Master mention très bien, direction Carole Hoffmann
2007-2008// Maitrise Arts-Plastiques l'Université de Toulouse le Mirail
Mémoire de Maitrise mention bien, direction Christine Buignet
2004-2007// Licence Arts-Plastiques l'Université de Toulouse le Mirail
2003-2004// Baccalauréat Littéraire Arts-Plastiques

Publications

«Interactivité, les plaisirs praticables», *Ludovia, Plaisir et Numérique*, colloque international, Axe-les-termes, 27-30 Août 2012
à paraître :
«Corporéité émergente», *Les Processus de création comme phénomènes d'émergence*. Colloque jeunes Chercheurs, direction scientifique Mathilde Murat, co-direction Raphaël Bergère, Toulouse, 16-18 mai 2013
«Plasticité de l'espace complexe», *Poièse, autopoïèse, art et systèmes*, colloque international, direction scientifique Xavier Lambert, Lara, équipe Séppia, 16-18 octobre 2012
« Dispositif et contraintes », *Le corps contraint*, journée d'étude organisée par Carole Hoffmann, Lara, équipe Séppia, 20 mai 2011

Communication

«Corporéité émergente», *Les Processus de création comme phénomènes d'émergence*. Colloque jeunes Chercheurs, direction scientifique Mathilde Murat, co-direction Raphaël Bergère, Toulouse, 16-18 mai 2013
«Plasticité de l'espace complexe», *Poièse, autopoïèse, art et systèmes*, colloque international, direction scientifique Xavier Lambert, Lara, équipe Séppia, 16-18 octobre 2012
«Interactivité, les plaisirs praticables», *Ludovia, Plaisir et Numérique*, colloque international, Axe-les-termes, 27-30 Août 2012

Direction de colloque

Les Processus de création comme phénomènes d'émergence. Colloque jeunes Chercheurs, direction scientifique, Toulouse, 16-18 mai 2013

Enseignement

Septembre 2013// Arts plastiques, poste de contractuel au collège de Montastruc-la-Conseillère.
Juin 2013// admissibilité au CAPES Arts plastiques
Avril 2013// chargée de cours Indesign, master, département, Art&com', Université de Toulouse II le Mirail
Depuis mai 2011// chargée de cours, Histoire de l'Art, pratique plastique, BTM ébénisterie CFA des Treize Vents, Tulle
Février 2010, Janvier 2011, Mai 2013// chargée de cours en master 2 professionnel de création numérique, département Arts Plastiques Arts Appliqués, Université de Toulouse II le Mirail

Actions pédagogiques

Octobre 2012-Juin 2013//*Digital Cabane Operation*, ateliers multimédias pédagogiques scolaires, Parcours Culturels Gratuits, dispositif Mairie de Toulouse
Octobre 2011 - juin 2012// *Autour de Morphée, Digital Cabane Operation*, ateliers multimédias pédagogiques scolaires, Parcours Culturels Gratuits, dispositif Mairie de Toulouse
Avril - juin 2011// *Digital Cabane Opération*, atelier pédagogique, Centre Animation Jeunesse de Villaudric (31)
Décembre 2009-avril 2010// *Digital Cabane Operation*, atelier pédagogique mené par le collectif ma~, scénographie-performance multimédia réalisée par un groupe d'enfants, festival Empreintes Numériques #4
Avril - Juillet 2008// animation de stage et ateliers hebdomadaires d'Arts Plastiques-multimédia pour adultes et enfants, association *Entrez Sans Frapper*, Toulouse

Compétences

Image// dessin et représentation, pratique picturale, maîtrise de Photoshop, Illustrator, Indesign et Quark Xpress,

Vidéo// maîtrise de Adobe Première et After Effect, FinalCut, matériel de prise de vue numérique (DV, HD)

Son// maîtrise d'Adobe SoundBooth, connaissances Ableton et FruityLoop.

Web// connaissances de Flash, Dreamweaver, langage HTML.

Interactivité// formation et expérience en Pure Data, connaissances MaxMSP, Isadora, Modul8, Résolum Avenue.

Régie spectacle// Lumières de scène, (formation Avant-Mardi) ; régie vidéo (live, Vjing)

Gestion de projets multimédia// de la conception à la mise en oeuvre (partenariats, demandes de subventions, budgets...)

Parcours artistique

Novembre 2013// *La Flaqué*, maquette, Metabody-Toulouse, UT3

Mai 2013// A.S.A.P, performance audiovisuelle, création collective patch_work, lauréat appel à projet «maison de l'image»,Mairie de Toulouse,La Reynerie, Toulouse

Morphée, installation interactive, co-création collectif ma~ et Grégory Marteau, Musée Saint-Raymond, Toulouse

Décembre 2012// *eNtre*, résidence centre Bellegarde, Toulouse

Septembre 2012//*eNtre*, résidence, fées d'hiver, Embrun

Juillet 2012// *Morphée*, installation interactive, co-création collectif ma~ et Grégory Marteau, festival Dig@ran, Val d'Aran (Espagne)

Mai 2012// *Morphée*, diffusion au festival Mai Numérique, NightShot #4, Malves (Carcassonne, 11)

Novembre 2011// *Morphée*, diffusion au Théâtre Garonne, festival Novelum, Toulouse

Septembre 2011// *Morphée*, résidence à l'Atelier des ondes parallèles, Friche La Belle de Mai, Marseille

Juin 2011// *Morphée*, finaliste à l'appel à projet RAN (Réseau Arts Numériques)

Mars - avril 2011// résidence à la Maison Salvan à Labège (31), création de l'installation interactive *Morphée*. Ouverture de la résidence au public, festival Empreintes Numérique #5, Toulouse

Mars 2011// performance à la Maison Salvan autour du projet *Morphée*, rencontres Traverse Vidéo, Toulouse

Depuis mai 2010// co-fondatrice et co-directrice de l'association patch_work arts émergents, Toulouse

Avril 2010// *Revient dans 5 min*, installation multimédia, Fabrique Culturelle de l'Université de Toulouse II le Mirail, festival Empreintes Numériques #4, Toulouse

Mars 2010// *ZOU !* performance créée avec le collectif ma~, rencontres Traverse Vidéo., Toulouse

Septembre 2009// maquette de *eNtre*, installation interactive, soutenance de mémoire de Master 2 professionnel de création numérique (mention très bien.)

Printemps 2009// création du collectif ma~, avec Mathilde Lalle, collectif d'artistes

Octobre à décembre 2008// *bLaNk*, installation cinétique, résidence dans le cadre du projet « artiste dans un immeuble à Empalot », association Entrez Sans Frapper.

Octobre 2008// performer dans l'oeuvre de Daniel Buren « Couleurs Superposées » au Théâtre Garonne.

Octobre-novembre 2007// *III*, installation interactive collective, dans le cadre d'un Workshop étudiant avec le collectif Ecart/Incidence, résidence à l'Espace Croix-Baragnon.

Régie

Novembre 2012// *Truce*, Robin Meier, Montage et maintenance de l'installation interactive, Festival *Novelum*, Toulouse

Août 2011// Régie vidéo, programmation capteurs et conception lumière, *101010*, spectacle multimedia, Josépha Pelpel, avec Aurore Robuchon et Numa Pélissier, Villa Mais d'ici, Paris

Juin 2010 - Juillet 2011// chargée de coordination (logistique et technique), festival *Traverse Vidéo*, Art Contemporain, Toulouse

Mai 2009// en stage avec le collectif *éOle* à Odysud Blagnac, apprentissage Pure Data.

Février - mai 2009// en stage au Centre Culturel Bellegarde, organisation du festival *Empreintes Numériques*, Toulouse

Novembre 2008 - janvier 2009// chargée de communication et relations publiques pour l'exposition « Ouvertures Numériques » organisée par le Master2 professionnel de création numérique à l'Université Toulouse II le Mirail.

Octobre 2006 - avril 2007// en stage au Centre d'Initiative Artistique du Mirail « CIAM », Salle A2 (galerie d'Art Contemporain), régie et médiation d'exposition

Octobre 2005 - avril 2006, octobre 2004 - avril 2005// dans le cadre du cursus universitaire : régie d'expositions, Centre d'Initiative Artistique du Mirail

COLLOQUE Jeunes Chercheurs

performances

Corps Ecran, Golnaz Behrouznia, Matthieu Fappani, Amandine Vernet, François Donato, jeudi 16 mai à 20h, Centre culturel Alban Mirville (Métro Bellefontaine)

ASAP (As Soon As Possible), Mathilde Lalle, Mathilde Murat, Claire Sauvaget, Raphaël Bergère, en collaboration avec les danseurs des associations Afrika31 et Lien Horizon Danses et les performeurs de l'APAD

Mercredi 22 mai à 21h30, Place Abbal (quartier Reynerie, métro Reynerie), dans le cadre de l'appel à projets « Expérimentation Culturelle – Maison de l'Image » de la Ville de Toulouse

ateliers participatifs

Promenade sonore avec Gilles Malatray : Gilles Malatray, plasticien sonore. Samedi 18 mai, Départ de la place du Capitole à 18h et arrivée place Pinel autour vers 20h. Apéritif sonore offert par le Cercle laïque Jean-Chaubet.

Session de création avec Matthieu Fappani : Matthieu Fappani, Vendredi 10 mai à 18h30, samedi 11 mai de 10h à 16h, dimanche 12 mai de 10h à 16h (Inscription préalable obligatoire pour participer : MJC au 05 61 52 24 33), MJC Pont des Demeiselles

plus d'informations sur www.patch-work.fr

Ce colloque est organisé en lien avec l'événement culturel EMERGENCES du 15 au 25 Mai 2013 organisé par l'association patch_work, arts émergents

Vernissage : Mercredi 15 mai à 20h, Musée Saint Raymond - Musée des Antiques de Toulouse

exposition

Morphée, Mathilde Lalle, Mathilde Murat, Grégory Marteau, Musée Saint Raymond - Musée des Antiques de Toulouse du 15 au 26 mai (Quartier St. Sernin, Métro Jeanne d'arc)

Autour de Morphée : Polynorphose, Grégory Marteau, Cathy Tardieu (Musique), Compagnie Coda Norma (Danse), **Samedi 18 mai de 20h à 2h du matin**, dans le cadre de la Nuit des Musées. Musée Saint Raymond - Musée des Antiques de Toulouse

J'attends ton souffle, Claire Sauvaget, Centre Culturel Bellegarde du 15 au 26 mai (Quartier St Sernin, Métro Jeanne d'arc), **Mercredi 15 mai à 21h**

Portraits multimédia : exposition collective avec Matthieu Fappani, MJC Pont des Demeiselles du 15 au 25 mai

Direction scientifique : Mathilde Murat
Co-direction scientifique : Raphaël Bergère
Laboratoire LARA, équipe Seppia

Les processus de création comme phénomènes d'émergence

du 16 au 18 Mai 2013,
Université Toulouse II-Le Mirail
Musée des Abattoirs

Jeudi 16 Mai

Le Château, UTM

9h30 Introduction : *Qu'est ce que l'émergence ?*
Par Rémy Lestienne

Espace et émergences

1. Corps et interactivité

Modérateur : Mathilde Murat

Carole Hoffmann : *Émergence et innovation*

10h45 Pause

Modérateur : Patrick Barrès

Mathilde Murat : *Corporité émergente*

Etienne Rey : *Logique kaléidoscopique*

12h30 Repas

14h30

2. Scénographies et émergence

Modérateur : Carole Hoffmann

Gilles Malatray : *Paysage sonore, vers une scénographie de l'écoute*

Patrick Barrès : *Autopoïèse et conception en art*

15h30 Pause

15h45

Modérateur : Xavier Lambert

Sébastien Galland : *Émersion, immersion et réversion. B. Viola, K. Sooja et H. Kolgen.*

17h00 : Visite des expositions

20h00 Performance Corps écran, de Golnaz Behrouznia

Vendredi 17 mai

La Fabrique Culturelle, UTM, salle FC 101

Complexité et création

Loops (2012-2013), installation video de Nicolas Boillot, Galerie de la Fabrique

1. Nature et artifices

Modérateur : Raphaël Bergère

Yves Duthen : *Créatures Artificielles : de la simulation d'entités à la morphogenèse de biosystèmes*

Edwige Armand & Thomas Breton :

L'émergence de la différence

10h30 Pause

Modérateur : Nicolas Boillot

Golnaz Behrouznia : *Émergences et médium artistique*

Raphaël Bergère : *Art et émergence : une conception écosystémique de l'oeuvre*

12h30 Repas

14h30

2. La systémique à l'oeuvre

Modérateur : Golnaz Behrouznia

Edmond Couchot : *Une approche émergentiste de l'art*

Nicolas Boillot : *Le phénomène d'émergence, principes, tensions et enjeux, dans les œuvres de remix réflexif.*

15h30 Pause

Modérateur : Edwige Armand

Yuefeng Ze : *Dialogues entre les différentes pensées, émergence des idées de création.*
Xavier Lambert : *L'émergence du réel*

Samedi 18 mai

Auditorium Musée des Abattoirs

Table ronde : Regards croisés sur la création émergente

Rencontre de type table ronde ouverte entre acteurs culturels, artistes et scientifiques

09h30 : Introduction générale à la table ronde par Philippe Baudelot, curateur indépendant, membre fondateur du RAN (Réseau Art Numérique)

10h00

1 : Débat sur la notion d'art émergent.

Ouverture de débat par la contribution de Célio Paillard, Chercheur

12h00 Repas

14h00

2 : Émergences au sein du réseau et création collective

Ouverture de débat par la contribution de Mathilde Lalle, directrice de l'association patch_work, arts émergents

15h45 : Clôture du débat, Pause

16h00 : Clôture de la Table ronde : point de synthèse et conclusion par Philippe Baudelot.

16h30 : Clôture du colloque

18h00 : Parcours d'écoute avec de Gilles Malatray

Multimédia
Arts plastiques
Scénographie

MATHILDE MURAT

Multimédia
Arts plastiques
Scénographie



Présentation //

enjeux artistiques : création-recherche en arts plastiques
parcours universitaire et professionnel

Créations //

créations individuelles
créations collectives

Actions associatives //

co-direction de l'association patch_work
interventions pédagogiques

Présentation //

Biographie

Née le 17 juillet 1986, Mathilde Murat suit un cursus universitaire en Arts plastiques à l'université de Toulouse le Mirail. Par une pratique plastique qui questionne les interactions corps et espace, elle découvre l'utilisation des outils issus de nouvelles technologies permettant de développer de nouveaux enjeux, notamment grâce aux logiciels de gestion d'événements en temps réel.

Elle crée son premier projet participatif *b.l.A.n.k* en 2008 lors d'une résidence proposée par l'association *Entrez Sans Frapper* dans le cadre du projet international "Et pour toi c'est quoi l'Art?". L'installation interactive *eNtre* fait l'objet de son mémoire de Master2 professionnel création numérique, soutenu en 2009 avec mention "très bien". Ce projet évolue actuellement dans le cadre d'une création-recherche menée au sein de l'équipe Seppia au LARA. Elle intervient en janvier 2010 et 2011 en temps que chargée de cours cette formation.

Un an après la création du **collectif ma~**, binôme artistique avec Mathilde Lalle qui a vu aboutir des projets de création multimédia, elle fonde l'**association patch_work** avec Mathilde Lalle afin de créer une structure permettant de rassembler des artistes et des techniciens de divers disciplines autour de projets artistiques émergents, problématisant la création au regard des nouvelles technologies.

Elle co-dirige notamment le premier projet porté par patch_work : l'installation interactive *Morphée* créé en 2011, projet d'envergure soutenu par **éOle**, le **GMEA** d'Albi, le **Réseau Arts Numériques** (RAN). Elle poursuit en 2012-2013, une recherche expérimentale autour de la création sonore interactive par la poursuite du projet *eNtre*. Elle co-développe le projet *ASAP*, porté par l'association patch_work, lauréat de l'appel à projet «expérimentation culturelle» de la mairie de Toulouse (Maison de l'Image).

Positionnement scientifique

Mathilde Murat est **doctorante en quatrième année**.

Ce travail de thèse, **dirigé par Patrick Barrès et Carole Hoffmann**, est effectué au sein de l'équipe **Seppia-Savoir Praxis et Poïesique en Art**, du **Laboratoire de Recherches en Audiovisuel (LARA)**, rattaché à l'École Supérieure d'Audio Visuel (ESAV) et à l'école doctorale Arts Lettres Langues, Philosophie et Communication (**Allph@**), de l'Université de Toulouse II le Mirail.

Artiste plasticienne, le travail de recherche de Mathilde Murat s'articule à une pratique artistique qui questionne le rapport du corps à l'espace dans des environnements interactifs. Cette démarche de création-recherche se situe aux frontières entre les Arts Plastiques, les Arts du spectacles et les Arts visuels, frontières rendues poreuses par le développement des technologies numériques.

Création-recherche

le travail de création-recherche développé par Mathilde Murat s'articule à la problématique suivante :

Scénographie interactive, Interfaces et Interférences.

Le développement des technologies de l'interactivité au sein de la création artistique, et spécifiquement ici dans des pratiques de l'installation, soulèvent des interrogations sans précédent quant à la place du corps, à la corporéité, et ses relations aux espaces. Comment ces technologies construisent de façon singulière une sensorialité qui n'a pas de préexistence possible dans le monde topologique ? Comment une pratique de l'installation, ralliée à une approche spécifique à la recherche universitaire, permet-elle de constituer une démarche infléchie par ces interrogations ?

Cette thèse nourrit une démarche de création-recherche quant au corps comme organisme perceptif et actif, qui intégré dans de telles scénographies se trouve considéré et redéfini dans sa corporéité. Elle aspire à démontrer pourquoi, et dans quelle mesure, le statut du corps dans une telle relation à l'oeuvre d'art (traditionnellement pensé comme spectateur), doit être redéfini. Enfin, c'est un questionnement quant à ces nouveaux outils qui permettent par leurs qualités spécifiques de nouvelles situations de travail qui deviennent pour l'artiste propices à de nouvelles voies de création.

Présentation //

parcours universitaire et professionnel

Formation universitaire

2009-2013// (en cours) Doctorat en arts plastiques, au Laboratoire de recherches audiovisuelles (LARA), équipe Séppia, travail de création-recherche sous la direction par Patrick Barrès et Carole Hoffmann.

2008-2009// Master professionnel création numérique, département Arts Plastiques, l'Université de Toulouse le Mirail, mention «bien»

2007-2008// Maitrise Arts-Plastiques l'Université de Toulouse le Mirail

2004-2007// Licence Arts-Plastiques l'Université de Toulouse le Mirail

2003-2004// Baccalauréat Littéraire Arts-Plastiques

Formation professionnelle

Juin 2011// Lumières de scène, formation Avant-Mardi, avec Eric Dessaint, Rio Grande-Bikini, Montauban-Toulouse

Janvier 2009// Programmation capteurs, CrasLab, avec Zandrine Chiri (Interface-z), Main d'oeuvre, Paris

Contributions scientifiques

Responsable scientifique du Colloque Jeunes Chercheurs,
Les processus de création comme phénomènes d'émergence.

16-18 Mai 2013, Université Toulouse II, Musée des Abattoirs
avec la participation d'Edmond Couchot, Philippe Baudelot, Remy Lestienne

Plasticité de l'espace complexe
contribution au Colloque International Poïèse Autopoïèse
Octobre 2012, Université Toulouse II,

Installation interactives, les plaisirs praticables
contribution au Colloque International Ludovia : les Plaisirs Numériques
Aout 2012, Axe-les-Thermes

écran de contrôle, régie vidéo du spectacle 101010

RU

Enseignement

Conjointement à son travail de thèse, Mathilde Murat enseigne auprès d'étudiants à l'université mais aussi en Centre de Formation pour Apprentis e et en collège. C'est ainsi que depuis mai 2011 elle est **chargée de cours en Histoire de l'Art** qu'elle mène en contre-point d'**ateliers de pratique plastique**, auprès des Brevets Technique des Métiers ébénisterie au CFA des Treize Vents à Tulle. Admissible au CAPES arts-plastique en 2013, elle enseigne la discipline au collège de Montastruc (31).

Dans un lien direct avec son travail de création-recherche, Mathilde Murat assure plus ponctuellement des cours de conduite de projet et création artistique en Master professionnel de création numérique au sein du département Arts Plastiques et Arts Appliqués ; ainsi que des ateliers de création InDesign en master Art&Com,

Régie

Dès le départ de son cursus universitaire, Mathilde Murat a été séduite par les enjeux professionnels du travail de régie. Elle découvre la **régie d'exposition** auprès de Christian Satge et Bertrand Meyer Himhoff en 2005 et reste à leurs cotés durant tout son cursus au Mirail. Lors de sa formation en master professionnel, Mathilde Murat découvre la **régie générale d'événement** en s'impliquant activement dans la première édition de l'exposition des travaux d'étudiants de ce même master. Elle participera en ce sens à l'organisation de la troisième édition du festival *Empreintes Numériques* à Toulouse.

Cette immersion dans le monde professionnel lui permet d'acquérir des compétences techniques qu'elle met en oeuvre dans son travail plastique. Elle approfondi alors ses **connaissances en technologies interactive** par un stage avec le **collectif éOle**, puis plus tard dans une formation au **Centre de Recherches en Art Sensitif** (CRASLAB) à Paris.

Elle met en oeuvre ces compétences dans de nombreuses production plastiques (cf. «Créations»).

Ce travail de terrain la conduit au poste de **coordinatrice générale des rencontres d'art contemporain** *Traverse Vidéo* de juillet 2010 à juillet 2011..

Elle suit une formation en lumières de scène avec *Avant Mardi*, qu'elle met rapidement en application dans la création du spectacle *101010* porté par Josépha Pelpel, en résidence en Août 2011 à la *Villa Mais d'ici* à Paris dont elle assure la **conception lumière** mais également la **régie vidéo** notamment par la **programmation du dispositif interactif** (Pure Data, capteurs). En 2012, elle travaille sur le montage et la maintenance de l'installation sonore *Truce* de Robin Meier et Ali Moméni dans le cadre du festival *Novelum*.

Ces connaissances techniques lui permettent une aisance sur le terrain professionnel et de problématiser le lien entre création artistique et outils techniques voire technologiques.



Créations //

créations individuelles

eNtre

en cour de réalisation

projet expérimental intitulé pour la soutenance de mémoire de Master 2 professionnel de création numérique
ce projet fait l'objet d'une évolution constante, conjointement à une travail d'expérimentation autour des technologies de création (son, lumière, interactivité)..

bLaNk

installation cinétique, réalisée en 2008 lors d'une résidence proposée par l'association *Entrez Sans Frapper*.
dans le cadre du projet « artiste dans un immeuble à Empalot »



ignemen
on

régie

L'installation *eNtre* est une scénographie *in situ* qui se tisse à l'expérience sensorimotrice du corps.

C'est une architecture mobile, rendue sensible à l'environnement par une structure très légère en équilibre qui retient en suspensions de feuilles papier blanc.

Couplée à un dispositif interactif hypermédia, elle révèle et exprime une plasticité de l'espace. Les interférences liées à l'environnement et à la dimension évolutive de la corporéité sont intégrées et explorées dans une déclinaison de possibles : en présence de corps, la structure entre en mouvement. Les vibrations obtenues à la surface des feuilles de papier par frôlements, carresses, souffles ou entrechoquements sont captées par des microphones transducteurs (rendus invisibles par intégration à la structure). Traitées comme signal sonore, ces vibrations sont transmises à un programme interactif qui génère un environnement sonore et lumineux singulier.

Le dispositif de projections sonores et lumineuses a été conçu spécifiquement pour cette installation. Il s'agit de fines surfaces planes dont la matière permet une diffraction particulière de la lumière et d'autre part qui deviennent des surfaces sonores par un système de haut-parleurs transducteurs. Les basses fréquences sont transmises via transducteur directement par le sol (praticable). Cela permet de créer une matière environnementale. Par sa plasticité et sa dimension esthétique dépurée, le dispositif technique intègre la scénographie.





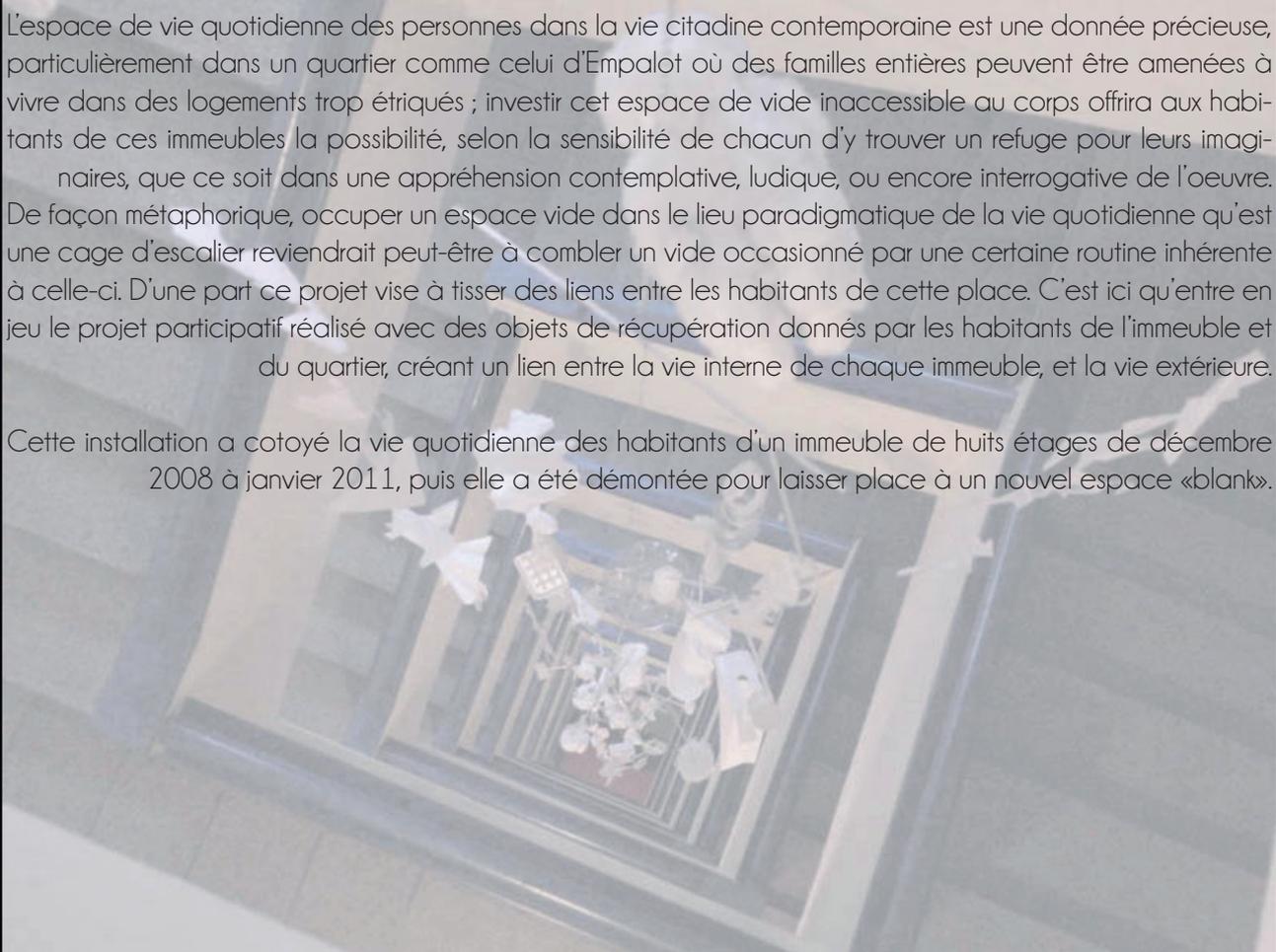
ation

régie

b.LAn.K est un mobile de vingt mètres de haut suspendu dans une cage d'escalier. Il est constitué de cent soixante-dix objets blancs récoltés auprès des habitants de l'immeuble et du quartier. Ce titre est une référence à l'étymologie germanique du terme «blanc» interprétée ici, notamment par son utilisation en informatique, comme un blanc qui désigne un espace potentiellement occupé, un espace de possible.

L'espace de vie quotidienne des personnes dans la vie citadine contemporaine est une donnée précieuse, particulièrement dans un quartier comme celui d'Empalot où des familles entières peuvent être amenées à vivre dans des logements trop étriqués ; investir cet espace de vide inaccessible au corps offrira aux habitants de ces immeubles la possibilité, selon la sensibilité de chacun d'y trouver un refuge pour leurs imaginaires, que ce soit dans une appréhension contemplative, ludique, ou encore interrogative de l'oeuvre. De façon métaphorique, occuper un espace vide dans le lieu paradigmatique de la vie quotidienne qu'est une cage d'escalier reviendrait peut-être à combler un vide occasionné par une certaine routine inhérente à celle-ci. D'une part ce projet vise à tisser des liens entre les habitants de cette place. C'est ici qu'entre en jeu le projet participatif réalisé avec des objets de récupération donnés par les habitants de l'immeuble et du quartier, créant un lien entre la vie interne de chaque immeuble, et la vie extérieure.

Cette installation a cotoyé la vie quotidienne des habitants d'un immeuble de huit étages de décembre 2008 à janvier 2011, puis elle a été démontée pour laisser place à un nouvel espace «blank».



Créations //

créations collectives

ASAP

performance audiovisuelle, co-création collectif ma~, Raphaël Bergère, Claire Sauvaget,
Diffusée le 22 mai 2013, place Abbal, Toulouse

Morphée

installation interactive, co-création du collectif ma~ et Grégory Marteau, diffusée au **Théâtre Garonne** lors du festival **Novelum** à Toulouse en novembre 2011. Ce projet a fait l'objet d'une résidence de création à la **Maison Salvan** à Labège (31), aux mois de mars et avril 2011. Cette résidence fut ouverte au public avec un travail de médiation autour du processus de création lors du festival **Empreintes Numérique #5**, ainsi que d'une performance multimédia lors des rencontres **Traverse Vidéo** en mars 2011. **Projet finaliste à l'appel à projet RAN en juin 2011.**

Revient dans 5 min

installation multimédia, création du collectif ma~, réalisée en résidence à la Fabrique Culturelle de l'Université de Toulouse II le Mirail, diffusée lors du festival **Empreintes Numériques #4**, Toulouse

ZOU!

performance multimédia créée par le collectif ma~, jouée lors rencontres **Traverse Vidéo**, à Toulouse en mars 2010.



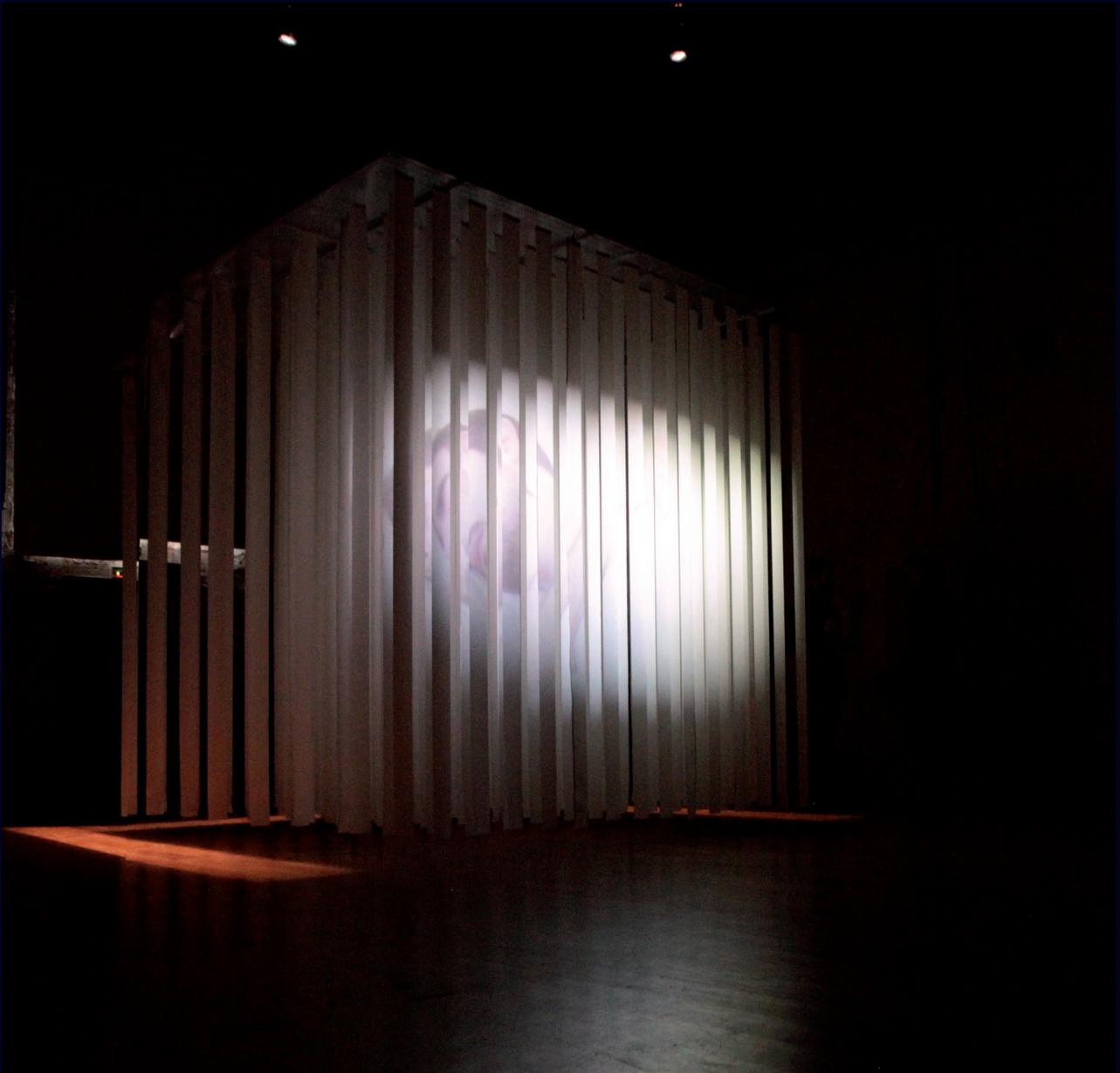
Le projet ASAP (As Soon As possible) se démarque par la volonté de travailler sur une création collaborative et pluridisciplinaire avec des disciplines issues de cultures urbaines, artistiques et sportives.

Déjà conscients des potentiels artistiques et culturels présents dans les quartiers toulousains Reynerie Bellefontaine, les artistes patch_work découvrent que l'énergie est au rendez-vous dans ces structures culturelles, pour permettre un projet d'envergure.

Par cette rencontre, les artistes redécouvrent la pratique du Parkour (dont les acteurs sont plus connus sous le nom de Yamakasis). Cette pratique, née des volumes typiques des architectures périurbaines, consiste en un enchaînement de figures acrobatiques dans des lieux du quotidien (escaliers, toits d'immeubles, bancs...). Elle porte la richesse d'un regard constamment renouvelé sur l'espace et la pratique que l'on en a, ce qui fonde dès lors le fil conducteur du projet. Comment le corps peut-il se réappropriier un espace qu'il habite ? Comment révéler le potentiel et la plasticité d'une architecture pour la réhabiter ? Comment la mixité entre diverses pratiques artistiques permet de créer une nouvelle façon d'investir un espace habité ? Ces jeunes acrobates peuvent-ils embarquer un quartier entier dans leur course, offrant à chacun une nouvelle lecture de son environnement quotidien ? De cette course peut-on extraire les matériaux sonores et visuels pour composer un nouvel espace-temps ? C'est là que la collaboration entre les différents acteurs du projet prend sens : danses traditionnelles, danse contemporaine, hip-hop, parkour, performance, arts-plastiques, photographie, vidéo, son, Vjing, sont leurs bagages. Par l'utilisation de technologies à la pointe de l'innovation, ils conjuguent leurs expériences au sein du projet dans l'émergence d'une nouvelle forme d'expression.

Cette forme naît des rapports du corps aux espaces qu'ils occupent. Cela va permettre la création de médias sonores et visuels qui donneront lieu à une performance sur la place Abale : une projection vidéo diptyque épousant le sol de la place et la façade d'un immeuble proche conjugée à une projection sonore. Cette performance plasticienne s'inspire de l'énergie urbaine qui semble tout particulièrement caractériser ces quartiers.





Morphée

Cette installation, interprétation contemporaine du mythe de Morphée inspirée des théories cognitives actuelles sur le rêve, questionne et redéfinit par sa scénographie immersive et interactive notre rapport au corps et à son environnement.

Référence formelle aux *Pénétrables* de Soto, l'installation est en interaction avec le corps par sa dimension cinétique. Sensible, elle réagit à la présence par une influence sur les médias sonores et visuels, dont elle est source et réceptacle, selon un processus de disparitions et d'émergences de couches, évoluant dans l'épaisseur des pistes. La matière qui constitue ces médias, par le travail de l'image, issue d'un dispositif de numérisation 3D, ainsi que du son composé dans une démarche acousmatique, est de l'ordre de l'empreinte -*Imago*- comme mémoire, d'un vécu, une trace de vibration. Le dispositif interactif restitue cette matière dans les trois dimensions d'une expérience multisensorielle propre à chacun.

Morphée, référence mythologique à celui qui prend forme dans nos rêves, est une liberté laissée à chacun de transiter du rôle de regardeur au rôle d'image visible dans les interstices créés par la matière pénétrable, par laquelle le corps devient à la fois image de l'autre et image pour l'autre. Au delà de son statut de spectateur, le corps devient expérimentateur de l'espace dans sa rencontre avec la scénographie interactive.



Morphée, Théâtre Caronne, Atelier 2, novembre 2011, festival Novelum



gnem
on



ré

Revient dans 5 minutes

MissMarple est un avatar, qui tient un blog dans lequel elle fait part d'anecdotes inspirées des comportements de badauds ornant son quotidien via des textes et des croquis, ainsi qu'un facebook sur lequel elle se lie d'amitié avec des personnes inconnues.

Le spectateur est invité à pénétrer une reconstitution de la chambre de cet avatar et la trouve comme si son habitante s'était absentée pour un court laps de temps. Il a alors la liberté de découvrir les éléments de la vie du personnage dans les moindres détails. Il peut fouiller, lire, parcourir son blog, interagir sur son facebook... Le spectateur pénètre ainsi directement dans une intimité : il prend donc une position de voyeur. Lorsque le spectateur sort, il perçoit sur un moniteur situé à proximité le flux direct de la webcam située dans la chambre, réalise alors qu'elle est fonctionnelle. Le spectateur se rend alors compte que son image au sein de la chambre était potentiellement visible par les autres spectateurs en présence.

Ces derniers ont donc peut-être été voyeurs de ses agissements dans l'univers de MissMarple. Le flux de cette webcam est perceptible sur un autre écran situé dans un autre espace du lieu d'exposition, idéalement à l'entrée. Il donne à voir à la personne arpentant ce lieu une image des comportements des spectateurs dans une pièce relevant de la vie intime.

Dans cette installation le spectateur est conduit, en fiction et réalité, à se questionner sur les rapports extimes et intimes dans une articulation entre les réseaux sociaux et l'espace personnel mis en oeuvre. Qu'est ce qui est vraiment réel ? La belle MissMarple va-t-elle apparaître dans cinq minutes comme l'indique son statut MSN ?

Ce projet a été réalisé en partenariat avec Sandra Boussion, peintre-dessinatrice, artiste multimédia.



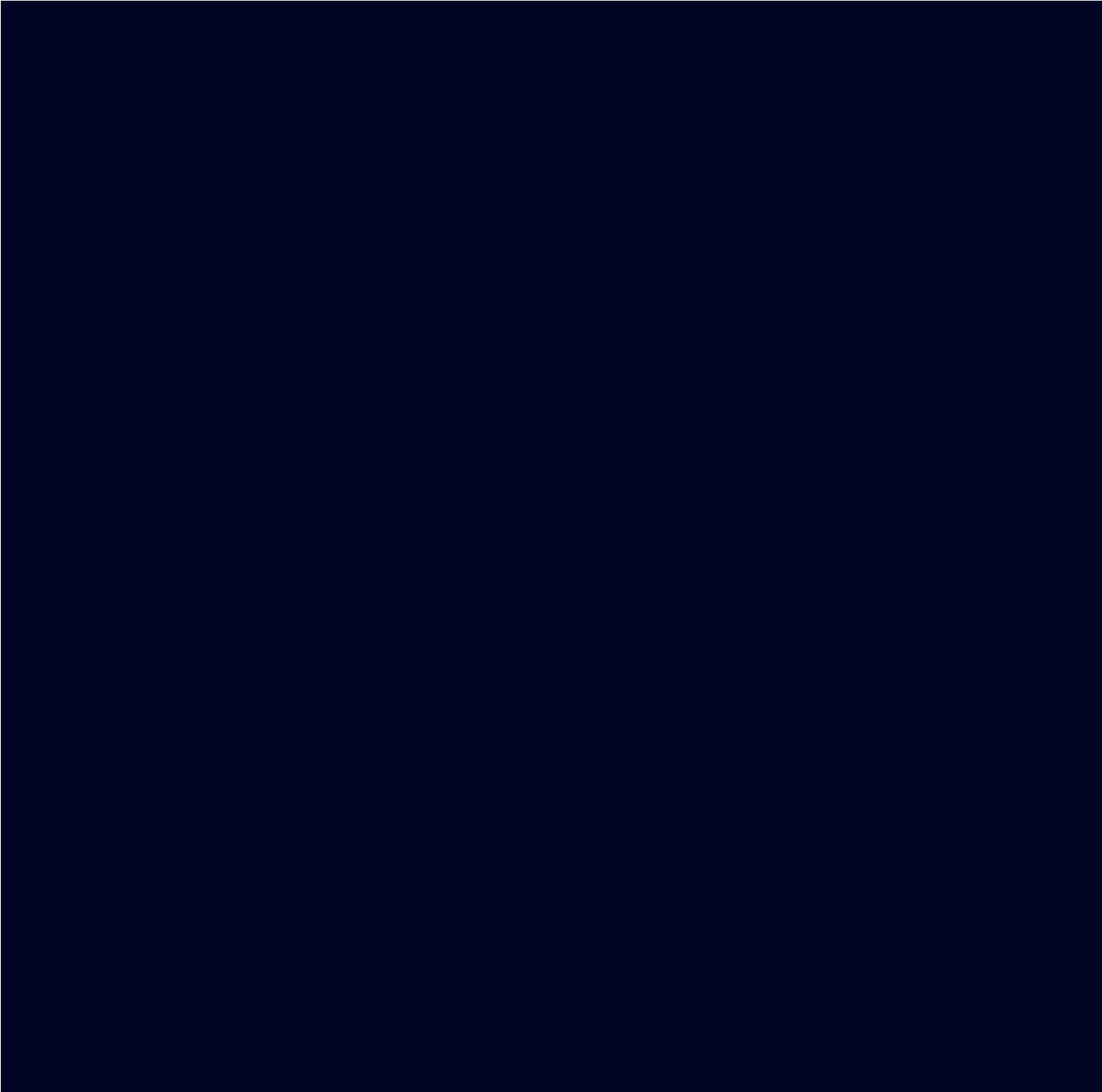
ZOU!

Cette performance de 45 minutes environ, mettant en scène les deux plasticiennes du collectif *mar*, se concrétise en une création dans laquelle s'hybrident vidéo, son, jeu corporel, écriture et expression vocale.

Elle propose au spectateur une expérience sensorielle et émotionnelle davantage qu'une expérience mentale, par le biais notamment d'une évolution des actions, des images et des sons de la performance. Celle-ci débute avec une image et une réflexion pré-existante dans l'histoire de l'art et de la société occidentale qui est celle de l'image du corps (essentiellement féminin) imposée par les médias et de ce que cela fait vivre aux individus. Ce sujet est prétexte aux artistes pour emmener les spectateurs vers une autre expérience.

De la caricature d'une situation en passant par la souffrance qu'elle peut engendrer chez les individus, la performance évolue vers un ailleurs beaucoup plus paisible et méditatif, où les deux artistes-personnages dévoilent leur espoir à l'aide -notamment- des témoignages qu'elles ont recueillis lors de la création du projet, puisqu'elles ont ouvert un appel à participation sur leur site internet où le public pouvait répondre à la question : "Pourquoi ta vie vaut-elle la peine d'être vécue ?". Les nombreuses réponses optimistes d'internautes anonymes ont renforcé la sensation du collectif que le projet Zou!* devait voir le jour.





Actions associatives //

co-direction de l'association patch_work

Après une année de travail collaboratif sous le nom de collectif ma~, Mathilde Lalle et Mathilde Murat fondent l'association patch_work, arts émergents.

patch_work, arts émergents, est une association loi 1901 basée à Toulouse. Elle a pour but le développement de projets dans le domaine des arts contemporains, des arts numériques et de l'hybridation des pratiques artistiques. Elle a vocation à produire, diffuser et questionner les arts émergents, afin de proposer à la région toulousaine une plateforme d'expérimentation, de recherche et de médiation dans ce domaine. Fondée au printemps 2010, patch_work accueille des artistes issus de diverses disciplines (arts plastiques, musique, cinéma, cirque, danse, théâtre, écriture...), qui par leurs rencontres enrichissent mutuellement leurs pratiques artistiques, afin de produire des œuvres hybrides aux formes nouvelles. L'utilisation artistique des technologies numériques - la gestion programmée d'événements en temps réel par exemple - permet de nouveaux ponts réduisant les frontières entre les différents médias et entre les différentes disciplines. C'est là le point de jonction de toutes les recherches et productions artistiques soutenues par patch_work, afin de questionner le monde contemporain.

Les publics ont alors la possibilité d'expérimenter ces formes de création en perpétuelle évolution et d'appréhender les questionnements de leurs créateurs. Afin de faciliter les premières approches, patch_work met un point d'honneur à proposer médiations et ateliers pédagogiques. Elle défend en effet l'accès à l'art pour tous, dans l'espoir que les réflexions et recherches des artistes y travaillant puissent avoir un impact sur la relation sensible et critique du spectateur à son environnement.

www.patch-work.fr



interventions pédagogiques

Digital_Cabane_Operation

Sous la forme d'un cycle d'ateliers d'arts plastiques, un groupe d'enfants est mené à concevoir une oeuvre d'art numérique.

Les enfants travaillent sur la création de médias visuels et sonores pour la réalisation d'une installation multimédia qui pourra également se prêter à la mise en place d'une performance.

Ce travail questionne la relation des enfants aux nouvelles technologies en aiguisant leur esprit critique par une approche créative.

En effet, les enfants ont accès aux technologies du numérique de plus en plus tôt dans leurs vies, ils sont nés avec. Comment nourrissent-ils leur imaginaire de ces nouvelles formes d'expression et de communication ?

En partant de l'image de la cabane comme allégorie du rêve de l'enfance -si précieux aux yeux des adultes- le collectif m'a~ amène les enfants à imaginer et raconter leurs propres cabanes, lieux d'expression de leurs secrets, trésors, cachettes et autres aventures. Les enfants seront libres de laisser parler leur imaginaire et de dévoiler ou non leurs rêves. Par là, cette installation permet de se questionner sur l'image que l'on donne de soi au monde, notamment via les médias contemporains et internet.

Manipulant médias sonores et visuels, chaque enfant construit le projet de sa propre cabane. S'en suit une mise en commun des réalisations pensée dans la mise en place d'une installation, la « Digital-Cabane » qui fera l'objet d'une performance réalisée par les enfants.

Les enfants participent à une oeuvre collective, s'appropriant ces nouveaux outils de création. Guidés par les artistes du collectif m'a~, ils font alors du monde qu'ils créent, par ces différents médias, leur sujet de représentation.

Cycle d'ateliers (8x 2h) mené à six reprises depuis 2010 auprès de publics scolaires et périscolaires.





me

éc

Autour de Morphée

Le cycle d'ateliers pédagogique *autour de Morphée* a pour objectif l'initiation des enfants aux arts numériques via la découverte de l'installation interactive audiovisuelle du même titre, des plasticiennes Mathilde Lalle et Mathilde Murat et du compositeur Grégory Marteau.

Ce cycle d'atelier a pour point de départ par une découverte de l'installation. Cette visite est l'occasion d'une première prise de contact avec les artistes pour ouvrir sur un cycle d'ateliers d'expérimentation en classe et hors classe leur permettant de mieux saisir les enjeux de cette oeuvre ainsi que ceux de la création numérique contemporaine. (cf. dossier artistique)

L'installation Morphée étant une réinterprétation contemporaine du mythe de Morphée, notamment au regard des connaissances en sciences cognitives, le parcours sera également pour la classe l'occasion d'aborder la question du rêve, tant d'un point de vue scientifique qu'artistique.

Parcours Mené en 2011-2012 auprès de publics scolaire



Comptes-rendus d'entretiens

Les recherches menées dans le travail de thèse ont pour socle de référence un corpus hétérogène, lié aux terrains investis. Selon ces terrains, des rencontres humaines se profilent, et peuvent venir enrichir la réflexion tout autant que les oeuvres du corpus . Aussi, afin de pouvoir intégrer le fruit de certaines de ces rencontres au corpus de références, nous proposons d'ouvrir une méthodologie d'entretien. Chaque entretien cible un point précis de nos recherches. Selon l'interlocuteur et la problématique qui l'anime, chacun fera l'objet d'une méthodologie particulière qui sera précisée. Nous nous inscrivons dans une forme d'entretien libre, ou non directive, et de dialogue.

Entretien

Avec Jean-Michel Hupé, directeur de recherche au laboratoire Cerveau et Cognition (Cerco), CNRS, Toulouse. Réalisé à Toulouse le jeudi 10 mai 2012 au Pavillon Baudot du CHU Purpan.

Méthodologie mise en place

Cet entretien est une forme libre et non directive d'un dialogue autour d'un point de convergence entre deux domaines étrangers l'un à l'autre. Il s'instaure autour d'une problématique précisée plus loin. Cet entretien est retranscrit par une synthèse de prises de notes.

Objet de l'entretien

La question de la perception en tant que lien entre le corps et l'espace est au coeur de nos recherches plastiques et théoriques. L'idée de cette rencontre germe dans la volonté de présenter celles-ci, et tout particulièrement le projet *eNtre*, à un chercheur spécialiste de la perception. La pertinence de cette rencontre tient à l'écho entre les compétences du chercheur sollicité dont les recherches se concentrent sur la problématique la perception et les correspondances entre les sens ; et nos questionnements sur les enjeux d'un espace perceptif interactif dans le fonctionnement cognitif.

Déroulement

La première étape de cet entretien consiste en une présentation des travaux de chacun des interlocuteurs.

Après une présentation détaillée de l'installation interactive *eNtre*, nous esquissons notre problématique au regard de la question de la perception et des sciences cognitives : comment les technologies de l'interactivité transforment et font évoluer notre rapport à l'espace perceptif ?

La première réponse de Jean-Michel Hupé a été de nommer ce rapport « action-perception » la « boucle sensori-motrice ». Il définit celle-ci comme un mode de régularité qui suit des règles de correspondances dont la constance et la détermination s'inscrivent dans un lien de cause à effet. Dans un environnement donné, la boucle sensori-motrice tisse ainsi une relation fixe entre le corps et l'espace.

Dans un espace dont les composantes physiques sont régies par un dispositif numérique interactif, en rapport au corps, celui-ci voit sa boucle sensori-motrice perturbée. Le lien n'est plus fixe et gagne en complexité. La question est alors la suivante : la personne comprend-elle implicitement ou explicitement ces relations ? Que se passe-t-il si elle ne comprend pas ?

Dans un dispositif interactif semblable à celui de *eNtre*, si le niveau de complexité est trop fort, la personne, ici spectateur, peut ne plus comprendre et se trouver perdue. Le risque est qu'elle soit démunie de repères et qu'elle ne reste pas dans un tel espace.

Doit-on garder alors des repères fixes en dehors du phénomènes interactif ?

Jean-Miche Hupé suggère que pour qu'une personne comprenne son environnement, il lui faut un repère fixe dans sa boucle sensori-motrice qui relève d'un lien de cause à effet en dehors de toute complexité. Ce repère peut être corrélatif à un environnement plus complexe issu de phénomènes interactifs.

N'est-il pas possible pour une personne dans un telle situation de se créer de nouveau repères ?

Jean-Michel Hupé souligne l'influence des stimuli extérieurs dans l'apprentissage du rapport au monde. Notre système cognitif possède une grande plasticité qui permet des changements de la relation entre un stimuli et une réponse, aussi en prenant un peu de temps de nouvelles connexions neuronales s'établissent ce qui permet de trouver de nouveaux repères.

Entretien

Avec Thierry Besch, directeur du GMEA, Centre national de Création Musical d'Albi. Entretien réalisé le 21 juin au GMEA à Albi.

Méthodologie mise en place

Cet entretien croise deux regards provenant de deux domaines artistiques dont les points de convergence sont nombreux ; domaines qui cohabitent et font l'objet de nombreux échanges théoriques et pratiques : les arts plastiques et la musique. Aussi nous cherchons ici un regard, un avis spécialiste, sur des notions précises. En cela notre posture ici est d'être à l'écoute. Cet entretien est retranscrit par une synthèse de prises de notes.

Objet de l'entretien

Les échanges, ou enrichissements mutuels, entre musique et arts plastiques se font nombreux. Ceux-ci s'orientent notamment par des notions communes. Notre position est ici d'enrichir notre démarche de création-recherche par une présentation du projet *eNtre* et ses enjeux. Nous souhaitons nous focaliser sur la notion d'immersion qui nous a conduit, ainsi qu'il est explicité dans la première partie rédigée de la thèse, à travailler une matière sonore à partir de bruit blanc.

Déroulement

Cet entretien débute par une présentation de notre démarche de création-recherche. Très vite, nous explicitons la problématique principale qu'est celle du rapport du corps à la matière mise dans la perspective d'une immersion sonore interactive.

En orientant son propos par une référence à Atau Tanaka et ses *Sensor Performance*, Thierry Besch réagit à la question de l'immersion sonore en appelant à la rigueur sur les qualités concrètes vibratoires du son, sur la matière

Dans un dispositif interactif les outils d'écriture doivent permettre l'établissement de ce qu'il nomme le profil de son possible. Il s'agit en priorité de focaliser le travail sonore sur la perceptibilité de la sensation d'immersion. Aussi Thierry Besch conseille de procéder à de nombreuses expérimentations pour trouver des matériaux sonores pertinents. Le bruit blanc semble pertinent en théorie pour amener cette sensation d'immersion, mais il faut expérimenter pour aboutir sur un résultat convaincant. Ceux-ci peuvent-être synthétiques (analogiques ou numériques) ou alors concrets. Une matière sonore est donc à trouver avant tout par l'expérimentation de la source du matériau à leur mixage. Cette sensation doit fonctionner en dehors de l'écriture interactive avant d'être développée et transformée par le programme.

La matière sonore ne peut aboutir à une sensations d'immersion que par un dispositif de diffusion adéquat. Il paraît plus pertinent d'utiliser des haut-parleurs à directivité constante comme des haut-parleur à ruban par exemple, ainsi donner une sensation de flottement du son. Il faut dès lors observer et expérimenter diverses techniques de mise en vibration de l'air quant à l'immersion recherchée. Il est par exemple possible de jouer sur la réflexion du son. Il s'agit de garder le contrôel sur la matière. Il peut être utile de chercher des seuils de perception en trouvant le plus petit et son contraire à l'instar de Claude Régy.

Entretien

Avec Philippe Baudelot, membre fondateur du RAN (Réseau Art Numérique), curateur et directeur artistique indépendant. Entretien réalisé le 17 août 2013.

Méthodologie mise en place

Cet entretien vise à questionner et mettre en lumière des enjeux relatifs au terrain professionnel sur lequel s'engage notre pratique, que l'on présuppose comme terrain des arts numériques. La méthodologie a donc consisté à pointer un certain nombre de questions afin d'orienter la discussion. Cet échange verbal a été enregistré afin de proposer un compte-rendu fidèle. Il a ensuite été relu et corrigé par les deux interlocuteurs. Cela permet une restitution précise et complète de l'échange. Les questions sont en gras.

Objet de l'entretien

Les pratiques artistiques actuelles qui font l'objet de développements technologiques, et spécifiquement dans le domaine de l'interactivité et de la création numérique, semblent se fédérer en un terrain professionnel à définir.

Deux lignes problématiques structurent cet entretien. L'une porte sur la question des arts numériques, ou de l'art numérique, en tant qu'entité des créations. Est-ce une nouvelle discipline qui est en train de se constituer ? Peut-on y voir un nouveau domaine ? N'est-ce pas plutôt une culture de la transversalité ? L'autre porte sur la question du réseau et des relations spécifiques qui se tissent entre les professionnels, entre les structures de production et de diffusion, les artistes, les techniciens, les acteurs culturels et les institutions. Comment la singularité de ces relations permet-elle de comprendre ce qui fait la spécificité de ce terrain ? Doit-on réellement essayer de le définir ?

Déroulement

Peut-on spécifier un milieu professionnel propre aux arts numériques ?

Je dirais qu'un milieu professionnel est en train de se constituer. Mais, aujourd'hui, on constate que chaque segment, ou secteur, de celui-ci tient à conserver une relation très étroite à sa discipline d'origine. Par exemple, un chorégraphe qui recourt aux technologies numériques est-il chorégraphe ou artiste numérique ? Je pense qu'il est inter ou transdisciplinaire, tout en étant d'abord chorégraphe. Un musicien sera d'abord un musicien... Dans quelques temps, avec le développement de ce que l'on nomme inter ou transdisciplinarité, des regroupements se formeront autour de ce que l'on appelle les arts numériques. Il est difficile, voire stupide, de tenter de définir lesquels dès maintenant, ce serait les ancrer dans un passé qui aura peut-être disparu. Il ne faut pas oublier qu'à ce jour, on parle des arts numériques, beaucoup plus que d'art numérique. Cela signifie que même là, on peine à voir sur quoi va ouvrir l'interdisciplinarité et que l'on préfère parler d'une multiplicité des disciplines se référant à

leur technique académique d'origine. Quand on parle des arts sonores, cela peut être aussi bien numérique que non numérique pour ne prendre que cet exemple.

Avant de tenter de définir un milieu professionnel, n'est-il pas alors plus pertinent de se questionner sur l'existence des arts numériques ?

Il y a deux ou trois ans de cela, à l'occasion d'un séminaire organisé par un groupe éphémère dont le faisais partie, Pasta Unica, le débat s'est porté sur la définition des arts numériques. Durant les deux jours de la réunion, il y a eu une journée entière de disputes et discussions autour de cette définition. Certains artistes numériques disaient que l'art numérique en tant que tel ne voulait strictement rien dire. Je crois que rien n'a vraiment changé depuis. Sur cette question, je me réfère avec délectation au journaliste, chercheur, artiste et comédien belge Jacques Urbanska qui a regroupé sur son site internet des citations et des textes visant à définir les arts numériques (<http://www.arts-numeriques.info/?s=d%C3%A9finitions&searchsubmit=>). Ces références contradictoires et polémiques, sont formulées par des artistes, des philosophes, des chercheurs, des programmeurs... Ce qui est intéressant, c'est que cette initiative permet de tracer un cadre général des arts numériques sous forme d'un quasi champ sémantique et de souligner toutes les ambiguïtés qui émergent des tentatives de définition de ce champ là.

Quelle est votre position quant à une possible définition des arts numériques ?

Je crois qu'il est politiquement pragmatique et nécessaire d'avoir une dénomination qui permet de se regrouper et de se retrouver autour d'une idée fédératrice, ne serait-ce que dans une visée corporatiste. Elle pourrait se référer aux arts numériques comme lieu de regroupement de toutes les formes d'art qui font appel, de près ou de loin, à un ordinateur ou à un dispositif informatique, pour créer et fabriquer des œuvres. Ce pourrait être une base permettant d'englober tout ce qui se conglomère autour des pratiques induites par ces outils. Mais, pour l'instant, pas plus.

De cette définition, peut-on imaginer que des créations qui sont le fruit d'une pratique de ces outils, sans toutefois les employer directement, peuvent entrer dans le champ des arts numériques ?

C'est là toute la difficulté. Quand on parle de numérique, on parle du codage binaire qui est la base de l'informatique. S'il n'y a pas de codage et de calcul de ce type, on ne peut pas parler de numérique. Pourtant, un travail numérique peut induire des œuvres qui ne sont plus numériques ou qui n'en n'ont pas l'apparence, ou qui dissimulent leur nature technique. Peut-on, par delà la technologie, définir ces œuvres comme numériques ? Je n'en suis pas certain.

Je préfère parler des arts technologiques, une désignation plus large que l'on peut inscrire dans l'histoire des arts depuis une cinquantaine d'années. Le terme numérique, très stéréotypé, a été adopté surtout pour des raisons de communication et de mode dès que les industriels ont commencé à commercialiser des CD, des DVD, de la télévision, des produits informatiques grand public. Il est organiquement lié à la promotion économique et politique ce que l'on appelle la société numérique, à la généralisation de l'ordinateur, à la numérisation de la télévision, à

internet. Bref, à toutes les craintes et à toutes les attentes de notre civilisation en mutation. Le terme numérique provoque parfois une réaction pavlovienne qui fait baver les consommateurs que nous sommes. C'est une nécessité pour notre société mais rien ne permet de relier celle-ci à un mouvement artistique.

Si l'on va sur un moteur de recherche internet et que l'on surfe sur les deux mots art et numérique, on observe que plus des trois quart des mentions concernent soit des jeux vidéo au sens strict, c'est-à-dire des produits commerciaux, soit de la technologie, soit des démarches de communication marketing. En tout cas des acceptions qui n'ont pas grand chose à voir avec ce que l'on pourrait qualifier d'artistique ou de création artistique. Je suis certain qu'il existe, ou existera, un art numérique, en revanche, je ne suis pas sûr que l'on puisse aujourd'hui le définir, ni même que ce soit nécessaire. On peut étudier les approches qui existent ou émergent, on peut qualifier des œuvres, on peut repérer un certain nombre de travaux...

Mais aller plus loin serait imprudent. Lisez les philosophes qui écrivent sur le numérique, Bernard Stiegler ou Michel Serres pour ne citer qu'eux, vous constaterez leur circonspection prospective, même s'ils sont profondément convaincus qu'une rupture culturelle est à l'origine et est portée par le numérique, qu'il est indispensable de la comprendre et qu'un défi nous est posé à cet endroit, un défi qui peut déboucher sur le meilleur ou, tout autant, sur le pire si nous n'y prenons pas garde. Mais, arrêtons de nous référer aux multitudes de pseudos experts qui interviennent doctement un peu partout, tant à la télévision que dans les colloques !

Mais, un terrain professionnel spécifique est-il en train de se constituer ?

Oui, on peut cerner un terrain professionnel en identifiant les artistes qui utilisent les outils numériques mais au sens large. Il englobe, c'est une illustration de son caractère très vaste, un phénomène qu'on ne classe pas toujours parmi les arts numériques et qui pourtant devrait en faire partie, la musique techno. Cette dernière est née, entre autres origines, parce que quelques musiciens à Detroit, quelques gamins, avaient une certaine virtuosité dans l'utilisation de l'ordinateur. Ce serait peut-être une des définitions de départ des artistes numériques : des personnes sans formation académique qui peuvent, grâce à leur capacité à manier l'outil informatique, créer des genres totalement nouveaux, avec des tutoriels, des bidouillages ...

Ce n'est qu'une des approches. Il y a aussi des démarches savantes. Elles aussi sont importantes. Votre travail Morphée, c'est de l'art numérique. Mais quand on voit Morphée, il y a très clairement, derrière, une réflexion artistique et esthétique qui se réfère à l'histoire de l'art, qui est encore une autre école. Ce travail a impliqué des compétences informatiques et techniques de haut niveau. C'est complexe de répondre à cette question sauf, peut-être, en répétant que ce qui relie toutes les formes d'arts numériques, c'est l'existence de formes multiples qui, à un moment donné, ont nécessité un travail de codage informatique.

Alors, pour répondre de façon un peu plus précise à votre question, ce que je ne peux pas faire, il existe un terrain dans lequel une profession va croître mais le terrain n'est pas encore labouré.

Ces outils nécessitent-ils un savoir technique ?

Je ne parlerai pas de savoir technique en tant que tel. Directement ou indirectement, il est indispensable. Ce qui caractérise les arts numériques, c'est que cela nécessite une connaissance ou une pratique technique développée, que n'a pas toujours l'artiste. Il doit faire appel à un informaticien, par exemple, pour faire tout le travail de codage. Miguel Chevalier, par exemple, ne fait pas le codage de ses œuvres. Il a besoin de quelqu'un pour écrire le logiciel, qui va coder, programmer. Par contre, c'est lui qui conçoit l'œuvre. Ça c'est très spécifique au numérique. Mais si on prend l'exemple de la sculpture, on constate que les bronzes monumentaux n'étaient pas construits par les artistes. Rodin n'aurait jamais pu faire son œuvre sans l'apport de personnes spécialisées dans le coulage du bronze. Cette relation entre l'artiste et le technicien a toujours existé. Le changement que l'on voit arriver avec les arts numériques c'est qu'ils font appel à des outils que tout le monde connaît plus ou moins, ou qui sont en tout cas praticables par beaucoup sans une formation académique ou technologique forte. Il est possible de créer des œuvres interactives sans faire appel à un savoir scientifique précis.

Pour aller plus avant dans ma réponse, je citerai Bernard Stiegler. Il explique en substance Bernard qu'il faut traiter l'objet technique non en instrument mais comme le site premier de la constitution du sujet et le nœud de toute histoire. Pour lui « l'histoire esthétique de l'humanité consiste en une série de désajustements successifs entre trois grandes organisations qui forment la puissance esthétique de l'homme : son corps avec son organisation physiologique, ses organes artificiels (techniques, objets, outils, instruments, œuvres d'art), et ses organisations sociales résultant de l'articulation des artefacts et des corps. » C'est à cet endroit que je veux me situer.

Selon moi, pour les artistes numériques, la médiation avec le monde passe par la technique et l'outil, par la machine autant que par le savoir et la culture. Pour eux, l'outil informatique ne peut en aucun cas être utilisé tel quel. Il doit se faire à la main autant qu'à l'esprit. C'est l'artiste qui crée la nature de son outil en l'enrichissant de nouvelles fonctions, en le modifiant, en le détournant, en en faisant un moyen d'expression. Les ordinateurs, permettent d'adjoindre le signe à la matière que l'on travaille et font du signe une matière. Partie de la panoplie professionnelle et/ou domestique de beaucoup, ils permettent d'agir sur la matière mais aussi de recombinaison les signes, de se les approprier. Ils donnent accès au symbolique et permettent de le renouveler. Ils ont fondé une esthétique et une culture artistique qui ne participait pas de l'art, il y a peu.

Pour tous les artistes, les questions de la technique, du geste, de l'être au monde sont centrales. Pour certains, la médiation avec le monde s'effectue au moyen d'un savoir académique s'appuyant sur l'histoire, l'analyse, la théorie autant que sur la pratique. Pour d'autres, elle passe par le vécu et l'appropriation de l'outil tel qu'il est manipulé. Dans les deux cas, c'est un face à face direct avec la machine numérique qui donne au corps et au souffle leur pleine force.

Il n'y a pas que cette relation au technicien qui entre en ligne de compte dans les processus de création, par exemple des liens avec les producteurs, N'y a-t-il pas d'autres facteurs propres aux arts numériques qui viennent influencer ces processus, notamment les réseaux professionnels ?

Il est certain que des réseaux commencent à émerger. Un certain nombre de lieux mettent en place

des infrastructures de production et développent des outils spécifiques. Pour prendre les plus connus, on peut citer le ZKM à Karlsruhe en Allemagne, Ars Electronica à Linz en Autriche, la SAT à Montréal... Ce sont des lieux où l'on fait de la recherche technologique dans un but principalement artistique, mais aussi où un artiste peut venir et rencontrer une équipe de techniciens, des personnes qui possèdent la sensibilité voire la culture artistique nécessaire pour pouvoir travailler avec des artistes et mettre en place le dispositif technique qui fera vivre l'œuvre.

Sur le plan de la production, on constate une aspiration des structures de diffusion et de production à travailler ensemble et à se constituer en forces de proposition. Contrairement à d'autres secteurs, le gros des productions en art numérique, est coproduit, voire produit, directement par des diffuseurs qui sont aussi des producteurs : festivals, expositions, événements. On retrouve peu ce phénomène dans des structures culturelles dédiés à d'autres disciplines, en tout cas beaucoup moins. Le Réseau Art Numériques (RAN), créé à l'initiative du cda d'Enghien-les-Bains, est à la fois un outil de lobbying destiné à faire reconnaître l'art numérique comme un domaine de l'art au sens plein et la trame d'un système coopératif et de mutualisation. Ce réseau s'appuie sur la diffusion, l'édition de catalogues et de livres, sur le montage de projets.

Un troisième point, spécifique aux arts numériques, c'est qu'il existe un certain nombre de réseaux techniques sur internet qui ont mis en place des systèmes d'entraide, de conseil, d'échange et de mutualisation entre artistes très efficaces. Il y a notamment un réseau qui s'appelle « art sensitif ». Un artiste qui a besoin de matériel ou qui se pose la question de réaliser telle ou telle chose, y lance une question et, en règle générale il reçoit dans la journée une trentaine ou une quarantaine de réponses, voire dans certains cas des offres de collaboration. Cette entraide entre les artistes est très particulière des arts numériques.

Pour autant, il ne faut pas dissimuler que les arts numériques vivent dans le système de compétition qui existe entre structures comme entre artistes qui est celui des industries culturelles en général. Les villes sont en compétition. Les structures culturelles sont en compétition. Comme dans tous les domaines, la concurrence est forte, notamment pour ce qui concerne l'image de chacun et les ressources financières. Un musée est en rivalité avec un autre musée, un théâtre en conflit avec un théâtre, même si cela est lissé par des règles de politesse et de respect mutuel. Il y a une forte compétition entre conservateurs et entre curateurs... Les budgets baissent. Les publics sont peu fidèles. Les notoriétés sont éphémères.

La seule chose qui différencie aujourd'hui nettement les arts numériques, tels que je viens de tenter de les cerner, des autres arts, est que ce sont des arts qui ne se sont pas encore structurés comme marché. D'une part, parce que les professionnels du marché de l'art, ce n'est pas les attaquer, ne voient pas très bien comment résoudre le problème de la conservation et celui de la diffusion. On ne sait pas très bien quelle va être la durabilité de l'œuvre ni même si les acheteurs sauront la faire fonctionner. D'autre part, les marchands n'arrivent pas très bien à définir les disciplines et pour coter une œuvre, il leur faut pouvoir la classer esthétiquement et économiquement. C'est pour cette raison que le marché des arts numériques est aujourd'hui essentiellement institutionnel ou événementiel.

La distance gardée par certaines institutions avec ce type de création, est-elle liée à ces mêmes phénomènes ?

Oui et non. Les Drac sont conscientes de l'émergence des arts numériques et, de toute évidence, s'y intéressent. Mais les institutions publiques françaises (ainsi que leurs équivalents presque partout dans le monde, à l'exception peut-être des pays dotés de très fortes industries technologiques) sont obligées, pour respecter juridiquement leurs missions, de prendre en compte un certain nombre de catégories définies a priori. Sans cela, elles ne pourraient travailler de façon rationnelle. Pour l'instant, les arts numériques n'entrent pas dans ces catégories. Et puis, les Drac ont peu d'argent à répartir entre les demandeurs et ce peut être pour certaines une solution de facilité que de se référer aux disciplines reconnues. Cela leur évite d'élargir le nombre de catégories ou de disciplines qu'elles doivent financer. Alors, il y a le Dicream, un guichet qui a été créé pour répondre à ce problème. Il aide l'écriture, la production et la diffusion des arts numériques tous genres confondus. A cet endroit, il est à noter que les projets soumis au Dicream doivent avoir le soutien d'une Drac.

Enfin, même si cela temps à s'estomper, les arts numériques ne sont pas bien reconnus ni très appréciés par les amateurs d'art traditionnels. Quand, par exemple, Bill Viola avait travaillé sur le Tristan de Wagner, cela avait provoqué un scandale parce que c'était du numérique et de la vidéo. C'était un beau travail, et il n'y avait pas de quoi fouetter un chat mais les mélomanes ont poussé des cri d'orfraie. Il a dans ces milieux une méconnaissance presque effrayée de ce domaine. J'ai l'exemple d'un ami, critique de danse, qui n'allait jamais voir d'œuvre numérique parce qu'il ne comprenait rien en informatique. Je ne suis jamais parvenu à lui faire comprendre qu'il n'était pas nécessaire de s'y connaître en informatique pour apprécier, ou ne pas apprécier, une œuvre numérique.

Peut-être alors peut-on déceler ici le problème suivant : du fait que l'on ait du mal à définir ce qu'est une œuvre d'art numérique, notamment par leurs natures souvent transdisciplinaires, l'aspect qui ressort en premier lieu est la dimension technologique ou numérique. Si certaines personnes ou institution ne perçoivent que cet aspect, ou en tout cas de façon trop prégnante, cela jouerait au détriment des projets qu'il y a derrière.

Oui, bien évidemment. L'enthousiasme des artistes pour le jeu avec les outils vient enfin leur donner une caution scientifique. Certains en abusent. Finalement, ils en arrivent parfois à créer une œuvre pour le plaisir de résoudre telle ou telle question technique. L'œuvre n'est alors qu'une représentation/démonstration d'une question technique ou théorique. Par ailleurs, certains industriels, scientifiques et structures de recherche et développement ont tendance à utiliser les œuvres des artistes comme outils promotionnels ou comme supports de démonstration. On le constate avec certains appels à projet dans lesquels les critères sont industriels ou scientifiques et, de fait, non artistiques. Enfin, le développement d'outils de plus en plus souples et peu coûteux mais conçus pour des usages consuméristes, a probablement un peu entravé la créativité des artistes. Souvent, on ne sait pas vraiment si les arts numériques, tels qu'ils sont présentés, sont des expériences de science dure, de la démo industrielle, du ludo-éducatif, du dispositif pour parc d'attraction, des prototypes industriels...

L'instrumentalisation de l'art semble une nouvelle règle. Je n'attaque pas l'innovation industrielle, ni la science, loin de là. Elles sont indispensables. C'est une évidence. Mais il y a une forte tendance à en faire confondre les fruits avec des œuvres d'art. Ce qui est une faute, même involontaire.

La recherche scientifique désigne l'ensemble des actions entreprises en vue de produire et de développer les connaissances fondamentales. La recherche technique et industrielle suit une démarche pragmatique qui vise à créer des produits dans le but d'une action précise. Enfin, la recherche artistique vise la création d'une œuvre qui n'a de sens qu'en elle-même. Si, dans les trois cas, la recherche va de pair avec la découverte, l'invention, la création et il s'agit de mettre au jour ce qui n'est pas encore, il ne s'agit pas pour autant de les confondre. Il est peu probable que les trois domaines se rejoindront un jour, d'ailleurs pourquoi le souhaiter. Mais s'il semble évident qu'ils peuvent s'enrichir mutuellement, sous réserve de savoir préserver leurs spécificités propres, se respecter, il ne faut pas que chacun voie dans l'autre un simple nouveau moyen technique, promotionnel ou financier mis à sa disposition.

Par ailleurs, les innovations industrielles actuelles imposent souvent de demeurer dans le cadre des usages pour lesquels elles ont été développées et dans un cadre esthétique qu'il est de plus en plus difficile de détourner ou dont on ne peut s'échapper que rarement.

Pour prendre un exemple dans la danse : depuis plus de 10 ans existe un logiciel qui s'appelle Eyesweb. C'est un logiciel de repérage de mouvement, créé par des chercheurs italiens de Gènes qui fonctionne simplement avec une caméra vidéo et permet de faire un travail d'interactivité entre des danseurs, des sons et des images. C'est peu complexe à utiliser. Mais, ça fonctionne et, surtout, permet à la créativité esthétique de l'artiste de s'exprimer pleinement. Est apparue la Kinect. Cet outil, destiné au jeu vidéo, a apporté des solutions à la plupart des difficultés techniques de ce domaine. Mais comme la Kinect a été créée pour des jeux vidéo, elle a imposé les contraintes du jeu à tous les types de création qui ont été explorés avec. Ceci de la musique aux arts plastiques, à la danse... Des personnes ont écrit des applications pour la Kinect, mais personne n'a vraiment réussi à échapper esthétiquement à la contrainte de l'outil de base et tous les résultats ou presque ont quelque chose de stéréotypé.. On est passé aujourd'hui d'une période de bidouille (Nam June Paik plaçait des aimants sur des tubes cathodiques...) à une normalisation quasi industrielle des outils, normalisation difficilement détournable à des fins esthétiques.

Pour moi, l'exemple de base d'une bonne démarche, ce sont les 9 evenings démarrés en 1965 à l'initiative de Robert Rauschenberg et de l'ingénieur Billy Kluver, même si cet exemple est déjà ancien. C'était un projet interdisciplinaire associant théâtre, danse et technologies. John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor et Robert Whitman y ont créé chacun une performance inédite. Ils ont travaillé avec 30 ingénieurs, conviés exclusivement, pour concevoir et fabriquer les composants et solutions techniques souhaités par les artistes pour ces créations. Cet événement a été présenté au Regiment Armory Show à New York en octobre 1966.

Pour tout vous dire, depuis quelques temps, je patauge dans un marigot par rapport à tout cela. Nous vivons dans une période où comme à chaque ère de changement de paradigme ou de rupture de l'épistémè, il est très difficile de faire la part des choses. De plus, la notion d'artiste et d'art est en train de changer. Où va-t-on ? J'en sais strictement rien, et je crois que personne n'en sait rien. De plus, je ne suis pas certain qu'il soit possible ni nécessaire d'être prévisionniste dans le domaine de l'art.

Où va-t-on dans ce contexte flou ?

Nous ne devons pas occulter le fait que les arts que j'appelle technologiques sont des expressions en train de se constituer, qu'aucun d'entre nous ne peut ni ne sait vraiment leur donner un cadre ou en proposer une définition et une interprétation satisfaisante. Ces dernières ne viendront que dans un certain temps, probablement lorsqu'une autre forme d'expression prendra son essor. Il n'est pas certain que cela soit de notre ressort. Ce n'est qu'a posteriori que l'on peut définir une école artistique. Il faut prendre garde à ce pas nous enfermer dans des cadres trop précis, à ne pas codifier, à ne pas nous enfermer dans un ou des manifestes contraignants. Laissons ces arts se perdre dans l'imaginaire, ne savoir ni ce qu'ils sont, ni même s'il sont des arts. C'est la condition nécessaire, même si elle n'est pas toujours suffisante pour qu'ils vivent.

Les amateurs ne font pas de coupure marquée entre arts technologiques ou non. Pour eux, tout se mêle, se travestit, se confond. Ils aiment les œuvres fortes. Elles peuvent être ou non technologiques. Mais, fort heureusement aujourd'hui, en art contemporain, de plus en plus, ils ne définissent pas un artiste par son outil, mais par son regard. Que l'artiste crée un site de net art, une œuvre visuelle, un spectacle une installation, peu importe. C'est la vision qu'il propose que les amateurs explorent. S'il existe des lignes de démarcation entre les œuvres et les démarches, elles ne sont pas technologiques. Arrêtons de nous demander si c'est technologique ou non, assurons nous que c'est créateur, sincère et nécessaire.

Car, sur cette base, on est en droit de se demander si le souhait de fonder une dénomination art(s) numérique(s), n'est pas surtout l'objet d'une triple stratégie universitaire, politique et marketing, contradictoirement inconsciente et délibérée. On le peut d'autant plus que si le « produit » est indéfini, ses dérivés sont largement diffusés et commercialisés de festivals en théâtres, de galeries en musées et parcs d'attractions sans oublier les bibliothèques et les librairies. Car ne passons nous pas d'une idée de l'art encore dominante à une autre où les fonctions du mythe, de l'expression individuelles et collective, celle de la catharsis, pour demeurer encore insaisissables ne sont plus celles que les institutions recherchent et affirment.

Il ne s'agit là que d'une piste à explorer, mais ne pourrait-on pas prendre comme hypothèse (et non comme axiome) que la transversalité dont nous nous regorgeons n'est pas faite de mélanges entre disciplines, de passerelles dressées entre elles, mais constitue la manifestation d'une nouvelle pratique de l'esthétique, d'une redéfinition des arts, effective mais trop récente pour qu'un après coup permette de la comprendre ou, au moins, d'en évaluer les réalités et les conséquences, ceci tant pour ce qui concerne les artistes que les opérateurs, l'économie, l'université et les publics.

