



4 Février 2023

De 10h à 17h

Bâtiment T : PNRV

LIVRET
D'EXPOSITION

Master Création Numérique
UFR ALC



Echange / information
sur le Master Création Numérique
14H plateau E - PNRV



LIVRET
D'EXPOSITION
MASTER
CREATION
NUMERIQUE
UFR ALC



ÉDITO



« Si le numérique sait fort bien se mettre au service de pratiques artistiques déjà définies, il bouleverse en retour assez profondément ces pratiques. »¹

Comme l'énoncent Edmond Couchot et Norbert Hillaire, le numérique offre un nouveau mode d'expression à l'art. Les outils, ainsi que leurs usages, se diversifient. Le numérique est partout autour de nous et devient de plus en plus important, autant dans notre quotidien que dans le monde de l'art. Omniprésent dans notre société et dans nos pratiques, il crée un nouveau lien entre les individus et ouvre le champ des possibles dans ce qu'il permet de concevoir.

Les expositions des étudiants et étudiantes du Master Création Numérique viennent interroger nos usages et notre appropriation du numérique. Ce dernier modifie notre façon de produire l'art, de le percevoir, de le vivre. A travers la sensibilité plastique des différents étudiants du master, leurs recherches témoignent de la plasticité du numérique. Aussi, les exposants et les exposantes mettent en avant les enjeux du numérique à travers des pratiques artistiques très diversifiées en questionnant leurs aspects esthétiques et techniques mais aussi éthiques et sensibles.

Comme des poissons dans l'eau, nous sommes habitués au fait de vivre au milieu des nouvelles technologies. Ici, les étudiants et étudiantes en Création Numérique pointent du doigt la façon dont les nouvelles technologies agissent autour de nous et comment nous pouvons les exploiter, les détourner, les critiquer et finalement leur donner du sens.

1. Edmond Couchot et Norbert Hillaire, L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art, éd. Flammarion, Paris, 2003, p.113
Benoît Witz et Julia Pellegrini, régisseurs de l'exposition et direction artistique



SOMMAIRE

Intermonde	4
Souvenirs non-vécus	8
Ed le fantôme	10
Mold	12
Naufrage	14
Interprétation fractale	16
Projet MELUD	18
Data feminism	20
Vêtements virtuel paramentique	22
Automatismes	23
Hidden	24
Fragement	26
Remerciments	28
Notes	30



INTERMONDE

**Gérard Valentin, Maury Yuna, Jimenez Gabriel,
Bouguennec-Pérez Anaëlle, Alzuhiry Majd,
Kowalowka Marianne, Masquelier Ewenn**

Bienvenue dans l'Intermonde, une réalité parallèle dans laquelle vous contrôlez l'environnement qui vous entoure. Dans cette immersion combinant réalité virtuelle et installation, le public devient le sujet d'une expérience faussement scientifique. Grâce à un jeu de rôle entre visiteurs, chercheurs et chercheuse. Le passage du réel au virtuel est progressivement mis à exécution. Une fois immergé dans la VR, les spectateurs et spectatrices deviennent des « voyageurs » ou « voyageuses » pouvant découvrir deux univers inspirés de la science-fiction de dystopie et d'utopie.

Intermonde fait l'allégorie du déni de responsabilité des actions qui mènent à des situations dystopiques. Ce que nous souhaitons mettre en lumière par cette démonstration, c'est la manière dont nous préférons imaginer un monde parfait plutôt que de le bâtir véritablement.





SOUVENIRS NON-VÉCUS

Alma OSKOU EI

Il y a plus d'un siècle, Mozaffareddine Chah, le roi de perse, a découvert la lanterne magique en France. Fasciné par cette nouvelle technologie, il l'a importé avec lui dans son pays. Cet objet nommé plus tard Shahré Farang¹, était une boîte en forme d'un château et ses trois ouvertures laissaient entrevoir des histoires mythiques et fabuleuses. Inspiré de cet objet, Souvenirs non-vécus est le réservoir des histoires que l'artiste ne vit qu'à travers des images créées par une intelligence artificielle, des souvenirs d'un univers parallèle et de vies probables.



¹ Ville étrangère en persan



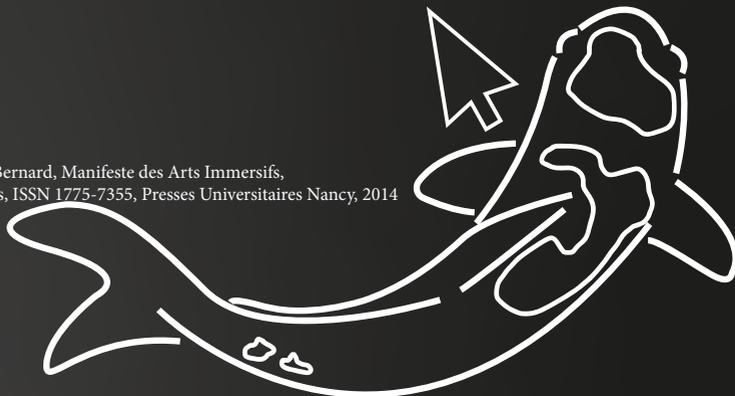
ED LE FANTÔME

**LECROQ Léo, JUMELIN Azaria, PERONNE Julie,
VARIN Aurélie, PERROUAULT Océane, LEFEBVRE Thery,
CONSTANCY Florian, GER Julien**

L'aventure d'Ed le fantôme permet de penser la réalité virtuelle comme un pont entre le réel et des univers imaginaires surnaturels, dans lequel nous interagissons comme dans un jeu vidéo. Notre rapport au corps est interrogé, alors que nous incarnons un fantôme ne possédant pas de corps physique pleinement défini et que nous nous déplaçons en flottant. Un alliage étroit entre un univers poétique emprunt d'une certaine sensibilité et les techniques et les technologies informatiques, ainsi alimentées par les esprits d'étudiants et d'étudiantes ancrés dans l'ère du numérique.

“Les arts immersifs sont une expérience qui fait œuvre en formant un tout entre le dispositif, l'artiste et le spect-acteur. [...] La profondeur de notre corps y est découverte par l'activation du vivant en nous.”¹

1. BERNARD Anaïs, ANDRIEU Bernard, Manifeste des Arts Immersifs, Collection Epistémologie du corps, ISSN 1775-7355, Presses Universitaires Nancy, 2014





MOLD

PAYET Graciane

La moisissure est un champignon, duquel on cherche le plus souvent à se protéger en raison de sa nocivité sur notre organisme. Au delà de leur aspect nocif, les moisissures rebutent et dégoûtent, de par leur aspect visuel et leur odeur. Mold propose de déplacer notre point de vue quant à celle-ci, en utilisant ces champignons comme un principe de création, un générateur de formes et de textures.

Ce projet nous invite à poser un regard esthétique sur ce qui peut abriter une forme de poésie, ainsi qu'à questionner notre rapport au dégoût en général.



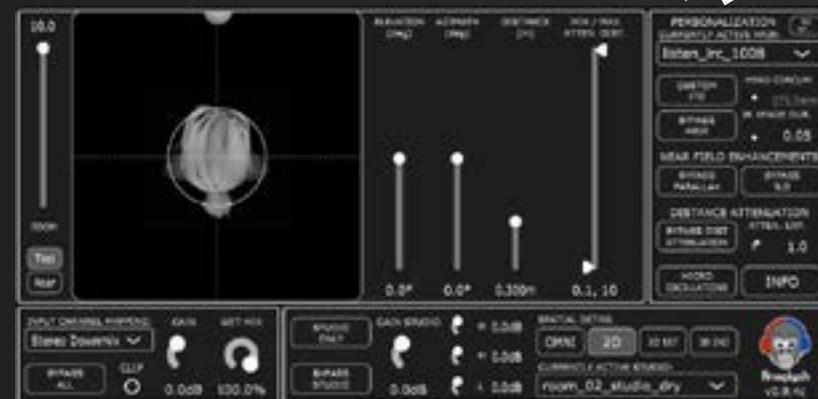
NAUFRAGE

Constancy Florian, Léo Lecroq

Cette installation a pour but d'immerger les spectateurs et spectatrice dans un univers sonore sur lequel sera raconté l'histoire d'un pêcheur. À travers cette expérience nous utilisons des sons réels de la mer, de la pêche et du monde qui nous entourent, pour les transformer en son numériques. Cette installation utilisera la technique sonore binaural, qui est une technique de restitution sonore qui peut utiliser deux microphones pour capturer une image sonore tridimensionnelle.

Les enregistrements binauraux sont conçus pour être écoutés à travers des écouteurs/casques, ce qui permet de simuler l'expérience d'entendre un son dans l'espace réel. Il y a quelques artistes qui utilisent cette technique tels que:

- Brian Eno, célèbre compositeur et producteur britannique connu pour ses expérimentations avec les sons ambiant.
- Chris Watson, compositeur et enregistreur de bruitages britannique, ancien membre de Cabaret Voltaire, connu pour ses enregistrements binauraux de la nature.





INTERPRÉTATION FRACTALE

Riand Savanephone

« Les artistes fractalistes internationaux [...] ont bien compris, à cet égard, qu'explorer plastiquement l'univers « baroque » du détail pulvérisé, brisé, irrégulier, pouvait conduire le regard et la conscience à naviguer dans un labyrinthe [...] dont les œuvres plastiques ne peuvent fournir qu'une approche finie, matériellement limitée, mais symbolique de l'infinitude pluriscale qui caractérise le concept de fractal géométrique » ¹

Travailler la plasticité des fractales et de l'infini amène à un certain paradoxe : la limite de la matérialité. L'infini aura toujours une approche matériellement finie dans les œuvres plastiques. Ce projet propose une manière d'explorer la notion d'infini en passant par les questions de l'interactivité et de l'interprétation.

¹ Jean-Claude, Chirrollet, La question du détail et de l'art fractal : (à bâtons rompus avec Carlos Ginzburg), Paris, L'Harmattan, 2011, page 6-7.



PROJET MELUD

Witz Benoît

Dans ce dispositif, l'idée est de plonger l'utilisateur ou l'utilisatrice dans un environnement familier avec des objets communs, mais que son interaction avec ceux-ci sorte de l'ordinaire pour pousser la personne à expérimenter.

Par l'expérimentation, j'aimerais amener l'utilisateur ou l'utilisatrice à se questionner sur les utilisations des technologies numérique en particulier l'usage des nouveaux outils d'informations et de communications. Ses questionnements passeront par les émotions suscitées par les interactions avec le monde virtuel.

«Ce qui le distingue, comme moyen de communication, d'avec la parole, c'est que, par la parole, l'homme transmet à autrui ses pensées, tandis que par l'art il lui transmet ses sentiments et ses émotions.»¹

¹ TOLSTOÏ, Léon, DE WYZEWA, Théodore, MEYER, Michel,





DATA FEMINISM

Marine Clery-Milô



Je cherche à offrir un nouveau terme à la féminité. Mon but est de démontrer, avec des photos et du codage, que les femmes ayant subi des mastectomies, ou ayant perdu leurs cheveux à cause de la chimio, restent féminines. Ce n'est pas à cause de leurs cicatrices, qui sont des représentations de leur combat pour la vie, qu'elles en deviennent moins belles. Ainsi, je souhaite rendre hommage à ces femmes, mères, sœurs. Particulièrement, je tiens à dédier ce travail à ma mère, qui fut le déclencheur de cette œuvre. Survivante du cancer, elle s'est battue, quitte à en perdre sa "féminité". Elle s'est questionnée devant son miroir pour savoir si elle était encore belle, encore "femme". Cependant, aux yeux des gens qui lui sont proches, elle n'a jamais cessé d'être belle. Cela, malgré les cicatrices, malgré les doutes et la peur, car ce ne sont que des marques qui nous montrent qu'elle est toujours là avec nous.





VÊTEMENTS VIRTUELS PARAMENTIQUE

Chloé Bérubé

Mon travail porte sur la création de vêtements virtuels, plus communément appelés « digital fashion ». Ces vêtements simulés permettent de visualiser en temps réel le rendu des créations, que ce soit la forme ou la matière. Les vêtements ainsi créés peuvent rester dans le domaine virtuel, en habillant un avatar par exemple, ou bien être traduit en vêtement réel, la simulation permettant le patronage et le prototypage de la pièce.

Mon inspiration est puisée dans la paramentique, autrement dit des vêtements liturgiques chrétiens. Je tend à réinterpréter ces costumes dans une optique plus futuriste, en accord avec notre contemporanéité, et cela passe notamment par la virtualisation de ces costumes.





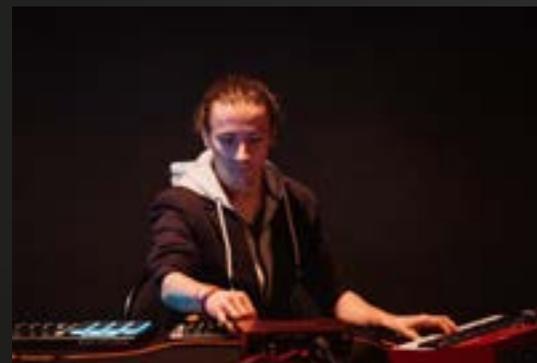
AUTOMATISMES

Chiapello Gabriel

Cette création met en avant différentes manières d'automatiser un son ou un instrument. Un vieux lecteur de disquettes qui fait des notes, un tourne-disque réaménagé ou encore une machine à bourdons. Je mêle ces différents dispositifs dans mon univers de musique traditionnelle en y ajoutant de l'accordéon, de la clarinette ou encore de la cornemuse. Le tout résulte à une performance très riche qui questionne notre rapport à ce qu'il nous reste de la musique traditionnelle en France : faut-il la renouveler ? Le monde dans lequel ont émergé ces mélodies est bien différent du notre.

« Les vrais artistes sont ceux qui prennent l'époque juste au point où elle a été amenée par les temps antérieurs. Rétrograder, [...] c'est n'avoir ni compris ni mis à profit l'enseignement du passé.¹ »

¹ Gustave Courbet, Lettre aux jeunes artistes de Paris, 1861 in Peut-on enseigner l'art ?, Paris, L'Echoppe, 2016.

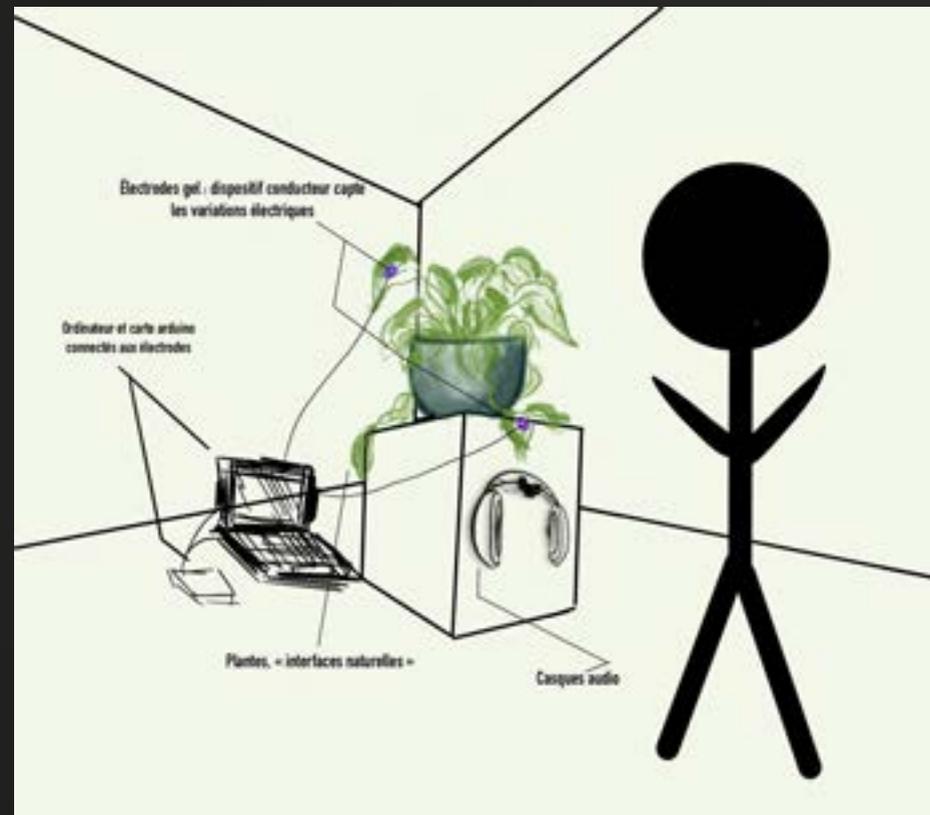


HIDDEN

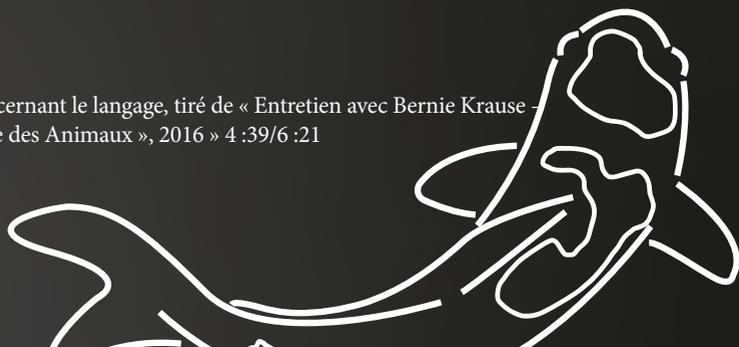
Maelle Lopes

Hidden est une ébauche, une expérimentation de ce que pourrait donner une communication inter-espèces. L'œuvre vise essentiellement à expérimenter une relation sensorielle entre l'humain et la plante. Elle permet une reconnexion à la nature et une prise de conscience du spectateur sur son interaction avec celle-ci. Voir, parler, vivre avec le vivant, que chacun trouve sa place et la partage avec l'autre. Hidden vise donc à réinterpréter notre relation et notre langage au végétal et à penser notre manière de regarder ce qui nous entoure différemment.

« Si nous comprenons le langage et si nous trouvons la clé pour décrypter le mystère de ce langage, alors on comprend que chaque endroit possède sa propre voix, [...] et il est impossible de confondre les forêts humides de l'Amazonie avec les grandes plaines d'Alaska. »¹



1. Bernie Krause concernant le langage, tiré de « Entretien avec Bernie Krause - « Le Grand Orchestre des Animaux », 2016 » 4 :39/6 :21





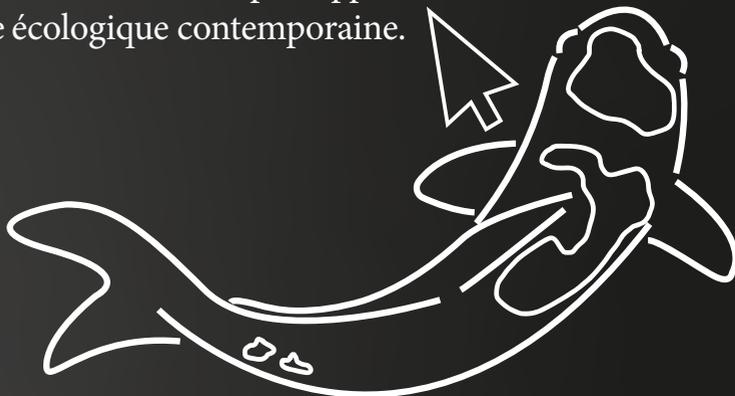
LE JARDIN MAGIQUE

**Yaouen LEPORCHER, Jérémy MAIGNAN, Charlotte ABIVEN,
Gaetan BODET, Paulin DUCHATELLE, Emilie JAGOURY,
Arthur ROUSSAT, Matthieu MATEUS, Lucas DESBANCS**

Ancré dans un univers virtuel bucolique, cette expérience de réalité virtuelle immerge l'utilisateur ou l'utilisatrice dans un jardin en explorant les possibilités graphiques et sensorielles de la combinaison entre numérique et nature.

Impactée par la question de la crise climatique actuelle, notre génération propose ici un scénario alternatif de visite botanique dans un futur écologique désastreux où les plantes proposées dans cette réalité virtuelle sont aujourd'hui menacées dans notre réalité physique.

Afin d'en accentuer l'impact, la visite est instaurée dans un environnement nocturne et sonore qui initie à la contemplation, l'onirisme et l'émerveillement. La médiation mise en place durant l'expérience permet également d'amener l'utilisateur à se sensibiliser et à mener une réflexion par rapport à la problématique écologique contemporaine.





L'ODYSSÉE DE MIP

Anna SEILLE, Lucas DESBANCS, Gaëtan BODET, Émilie JAGOURY, Aurélie VARIN

L'Odyssée de Mip est une installation numérique participative, dans laquelle le spectateur ou la spectatrice devient joueur ou joueuse. L'utilisateur incarne une souris du nom de Mip, dans un jeu vidéo 2D alliant numérique et analogique, créant un effet de texture par le crayon et l'aquarelle. Différentes maps se débloquent au fil de l'aventure, lorsque le joueur ou la joueuse a terminé la map d'avant.

Ce projet a commencé avec le terme « souris songeuse ». Nous avons voulu exprimer par cela un univers de rêve et d'aventure, plonger le spectateur dans l'œuvre, et qu'il le découvre et parcourt par lui-même. Le spectateur devient acteur de l'œuvre, c'est par lui que l'œuvre peut évoluer et révéler tout ce qu'elle contient.



REMERCIEMENTS



Nous remercions chaleureusement toutes les personnes qui ont permis de rendre cette exposition possible :

- Tous les étudiants et étudiantes ayant exposé durant ces portes ouvertes
- Joël Laurent, Responsable scientifique du projet, coresponsable du Master Création Numérique
- Thierry Lefort, coresponsable du Master Création Numérique
- Kevin Gohon, enseignant-chercheur, master Création Numérique
- Marion Denizot, Directrice de l'UFR A.L.C
- Valentin Gerard et Majd Alzuhiry, graphistes et responsables de la communication
- Benoît Witz et Julia Pellegrini, régisseurs de l'exposition et direction artistique
- Antoine Costes, Ingénieur, artiste, intervenant du Workshop Master 1 Création Numérique



- Notre FabLab Rennes 2 et son super extraordinaire FabLab Manager, Tony Vanpoucke
- Valerie Gouranton et Ronan Gagne, Université Rennes1, IRISA / INRIA Rennes Bretagne Atlantique
- Pascal Plantard, Professeur, Anthropologue des usages des technologies numériques
- Johanne Mélikian, Coordinatrice Pratiques Artistiques, UFR A.L.C
- Valentin Dabo, notre précieux et exceptionnel régisseur du PNRV
- Nos amis du CREA, Christian Allio, Aurelien Guemene, Gaal Mélikian and Co
- Nos amis de la DSI, Arnaud Saint-Georges, Pascal Gouery, Romain Denoual and Co
- Nos amis de la DRIM, Flavien Sorette, Pierrick Richard and Co

